

Christlich konnotierte Erlösungsfiguren und -darstellungen  
im Science Fiction-Film seit 1990

**Dissertation**

zur Erlangung des Grades eines Doktors der Philosophie

am Fachbereich Philosophie und Geisteswissenschaften

im Fach Filmwissenschaft

an der Freien Universität Berlin

vorgelegt von

Rabea Klein Altstedde

Berlin 2022

Erstgutachterin: Prof. Dr. Sabine Nessel

Zweitgutachterin: Prof. Dr. Almut-Barbara Renger

Tag der Disputation: 17.01.2023

## **Erklärung zur Dissertation mit dem Titel „Christlich konnotierte Erlösungsfiguren und -darstellungen im Science Fiction-Film seit 1990“**

1. Hiermit versichere ich,

- dass ich die von mir vorgelegte Arbeit selbstständig abgefasst habe, und
- dass ich keine weiteren Hilfsmittel verwendet habe als diejenigen, die explizit zugelassen und von mir angegeben wurden, und
- dass ich die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken (dazu zählen auch Internetquellen) entnommen sind, unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht wurden, und
- dass die Arbeit nicht schon einmal in einem früheren Promotionsverfahren angenommen oder abgelehnt wurde.

2. Mir ist bewusst,

- dass Verstöße gegen die Grundsätze der Selbstständigkeit als Täuschung betrachtet und entsprechend der Promotionsordnung geahndet werden.



## Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit untersucht den wiederkehrenden Figurentyp der christlich konnotierten Erlösungsfigur sowie die Darstellung entsprechender Erlösungsvorstellungen im Science Fiction-Film seit 1990. Dabei stellt sich die Frage, inwiefern die Erzählmuster der Science Fiction mit den in der westlichen Gesellschaft dominanten christlichen Vorstellungen von Erlösung ineinandergreifen, sich bedingen und schließlich als archetypische Figuren und narrative Elemente verstanden werden können. Auch die audiovisuelle Darstellung wird daher untersucht, um wiederkehrende Muster aufzudecken. Aus diesem Grund greift die Arbeit vorrangig auf Methoden der Figuren- und Szenenanalyse zurück, betrachtet jedoch auch den diegetischen Rahmen und seine Parallelen zu biblischen Texten. Untersucht werden dazu vorrangig westlich produzierte Filme. Zudem stellt sich die Frage, welchen Zweck diese Einbindung religiös geprägter Vorstellungen und Motive in den Unterhaltungsfilm erfüllt.

Die Untersuchung zeigt, dass die Vorstellung von Erlösung in der Science Fiction besonders dann vertreten ist, wenn die diegetische Welt mit einer globalen Katastrophe konfrontiert ist. Die Notwendigkeit der Erlösung wird in der Regel durch eine Gruppe an Figuren repräsentiert, die die Erlösungsfigur begleitet. Diese steht stellvertretend für die Menschen, die es zu erlösen gilt. Erlösung wird schließlich durch das Handeln einer einzelnen Person herbeigeführt, die sich auf unterschiedliche Weise als einzigartig charakterisiert und so als Erlösungsfigur verstanden werden kann. Sie weist in der Regel deutliche Parallelen zu Jesus Christus auf, entweder durch ihre Fähigkeiten, ihre Herkunft oder aber ihre Aufopferung zum Wohle der Menschheit. Zudem zeigt die Untersuchung, dass Erlösungsfiguren nicht ausschließlich männlich oder weiblich konnotiert werden. Es lässt sich jedoch erkennen, dass weiblich konnotierte Erlösungsfiguren nicht versterben und zumeist nach Erfüllung ihrer Aufgabe in eine Mutterrolle übergehen, wohingegen männlich konnotierte Erlösungsfiguren sich häufiger aufopfern und in diesem Zusammenhang ums Leben kommen.

Während die Erlösungsfiguren in unterschiedlicher Form auftreten können, gestaltet sich die audiovisuelle Darstellung des Erlösungsmomentes in homogener Weise. Immer wieder lassen sich hier Kontraste von Licht und Dunkelheit finden, Nahaufnahmen von Händen oder Gegenständen, die den Akt der Erlösung repräsentieren, durch Streicher und Chöre dominierte Hintergrundmusik sowie Momente der andächtigen Stille nach Eintreten der Erlösung. Auch das Vor und Nach der Erlösung wird in den Filmen auf ähnliche Weise dargestellt, zumeist

durch einen Wechsel in Licht und Farbe. Durch diese deutliche Veränderung zeigen die Filme den Erfolg der Erlösungsfigur an und enden somit hoffnungsvoll.

Die Arbeit zeigt somit, dass christlich konnotierte Erlösungsfiguren sowie die Darstellung von Erlösungsvorstellungen im Science Fiction-Film als archetypisch zu verstehen sind, auch wenn selten von Seiten des Films ein direkter Bezug zur christlichen Vorstellung hergestellt wird.

Der Film nimmt durch die Nutzung dieser religiös geprägten Motive und Figuren insofern eine wesentliche Rolle für das Publikum ein, dass er mit dem hoffnungsvollen Ende, das er darstellt, die Diskrepanz zwischen einem mangelhaften Ist- und einem erwünschten Soll-Zustand überbrückt. Was für viele Jahrhunderte etablierte Kirchen und Gebete für die Menschheit geleistet haben, sucht sie heute zunehmend in individuellen spirituellen Vorstellungen und, wie sich durch die Einbindung der Erlösungsvorstellungen in den Science Fiction-Film zeigt, auch in den (Unterhaltungs-) Medien.

## Abstract

This dissertation discusses saviour figures with a Christian connotation, “Erlösungsfiguren”, and the depiction of Christian ideas of salvation in science fiction films since 1990. It answers the question of how narrative patterns of science fiction interact, cause and manifest in archetypal figures and narrative elements in a western society heavily influenced by Christianity. The audiovisual presentation is examined to discover recurring patterns, using methods of both figure and scene analysis, as well as taking into account the diegetic frame and its parallels to biblical text. The focus lies mainly on western film productions. This thesis also investigates the purpose of this integration of religious-based ideas and motives in entertainment film.

The examination shows that ideas of salvation are part of science fiction contexts where global catastrophes threaten the diegetic world. The necessity of salvation is usually represented by a group of figures accompanying the Erlösungsfigur. This group is representative of the entire human species that requires salvation, which is finally brought upon them by the doings of a single person that characterizes as unique in different ways, making them the Erlösungsfigur. They usually show distinct parallels to Jesus Christ through abilities, heritage, or self-sacrifice. Although Erlösungsfiguren are not only connoted only male or female, it was discovered that female connoted Erlösungsfiguren usually do not die and return to motherhood after fulfilling their mission, while male connoted versions often die through self-sacrifice.

While Erlösungsfiguren can be presented in different ways, the audiovisual depiction of the actual moment of salvation is very homogenous. Strong contrasts in light and darkness, close-ups of hands and instruments that represent the act of salvation, music dominated by strings and choirs, and moments of reverent silence are repeatedly used in the staging of these scenes. The before and after of the salvation are also presented comparably, mostly with changes in light and colour. With these changes, the films mark the success of the Erlösungsfigur and bring the story to a hopeful ending.

This dissertation shows that Erlösungsfiguren with a Christian connotation, as well as presentations of ideas of salvation, are archetypal in science fiction films, even if they are not directly addressed as Christian.

By using religious influenced motives and figures, the film takes over an important role for the viewers by filling the gap between an inadequate is- and a desired should-be-state with its

hopeful ending. For many centuries, established churches and prayers have done this for humanity, but in today's world, people tend to turn to personal spiritual ideas for finding hope or, as the inclusion of ideas of salvation in the science fiction film shows, to (entertainment) media.



## Vorwort und Danksagung

Die Vermischung von Science Fiction und religiösen Darstellungen begegnete mir das erste Mal bewusst in einem Science Fiction-Seminar während meines Masterstudiums. Dort geäußert als ein Seitenkommentar zu einem einzigen Standbild, auf dem der Protagonist wie gekreuzigt sein Ende findet, ließ mich dieses Thema nicht mehr los. Science Fiction als Modus von Erzählen und Ästhetik sowie der popkulturelle Film waren mir in meiner gesamten Filmerfahrung immer nah und wesentlicher Teil meines Forschungsinteresses. Nachdem die besagten religiös geprägten Darstellungen und die damit verbundene Idee der Erlösung für mich einmal mit der Science Fiction in Verbindung gebracht worden waren, erkannte ich vergleichbare Elemente in diversen Filmen. Fasziniert stellte ich fest, dass kaum Forschung zu dieser Form von Darstellung und Erzählstruktur in diesem Kontext auffindbar war und entschloss mich, diese Verknüpfung im Rahmen meiner Dissertation zu untersuchen und mein Projekt somit interdisziplinär zwischen Film- und Religionswissenschaft anzusetzen.

Mein großer Dank gebührt meinen beiden Betreuerinnen, die mich durch dieses Projekt begleitet haben. Prof. Dr. Sabine Nessel möchte ich dafür danken, dass sie sich als meine Erstbetreuerin dazu bereit erklärt hat, eine fächerübergreifende Dissertation zwischen Film- und Religionswissenschaft zu betreuen, obwohl sie selbst in dem zweiten Fachbereich nicht heimisch ist. Ich möchte ihr dafür danken, dass sie mir bei der Wahl der Zweitbetreuung geholfen und sich immer offen mit den Schnittstellen auseinandergesetzt hat. Ihr und ihrem Forschungskolloquium verdanke ich viele neue Einsichten, spannende Ansätze und Denkanstöße, vor allem auch im Bereich der in dieser Arbeit relevanten Genderforschung.

Prof. Dr. Almut-Barbara Renger möchte ich für ihre Zweitbetreuung danken, in der sie immer deutlich über das hinausgegangen ist, was man von einer Zweitbetreuung hätte erwarten können. Ich danke ihr, dass sie mir bei Fragen zu ihrem Fachgebiet stets zur Seite gestanden, mich in ihre Lehre eingebunden und selbst mit viel Faszination an dem Thema gewinnbringende Fragen und Ansätze beigesteuert hat.

Ihnen beiden und den Mitgliedern ihrer Forschungskolloquien bin ich dankbar dafür, dass sie sich des interdisziplinären Konzeptes derart offen und interessiert angenommen und mich regelmäßig unterstützt haben. Ich danke für all ihr Feedback, alle Empfehlungen und ihre

Begleitung auf meinem Weg, für die Freiheiten, die sie mir in meiner Forschung eingeräumt und die Unterstützung, die sie mir gegeben haben.

Ich möchte außerdem von ganzem Herzen all diejenigen danken, die mich unterstützt und begleitet haben, ohne Teil des universitären Kontextes zu sein, die mir ein offenes Ohr geliehen und mir geholfen haben, meine Gedanken zu ordnen.

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
1. Science Fiction als Modus.....	13
1.1 Science Fiction als formal-ästhetischer Modus.....	14
1.2 Elementare narrative Motive der Science Fiction.....	17
1.3 Das fluide Genrekonzep.....	20
2. Science Fiction-Welten und Erlösung.....	22
2.1 Das Ende der bekannten Welt.....	23
2.2 Kontrastierende Weltendarstellungen.....	32
3. Figuren und Motive der Erlösung.....	36
3.1 Der Erlösungsgedanke in der christlichen Religion.....	36
3.2 Die Erlösungsfigur Jesus Christus.....	40
3.3 Merkmale der Erlösungsfigur in der Science Fiction.....	42
3.3.1 Das globale Übel.....	43
3.3.2 Die Einzigartigkeit.....	47
3.3.3 Der höhere Zweck.....	51
3.3.4 Die Prophezeiung.....	55
3.4 Neutestamentlich geprägte Erzählmotive in der Science Fiction.....	57
3.4.1 Das Opfer.....	58
3.4.2 Die Auferstehung.....	63
3.4.3 Die Gefolgschaft.....	69
3.4.4 Die Trinität.....	72
3.5 Die Marienfigur als Figurentypus der Science Fiction.....	78
3.5.1 „It’s a miracle, isn’t it?” – Die leibliche Mutter: Kee ( <i>Children of Men</i> (2006)).....	82
3.5.2 „They didn’t choose me, they chose her.” – Der leibliche Vater: Joseph Cooper ( <i>Interstellar</i> (2014)).....	86
3.5.3 „I’m not her mother, if that’s what you are asking.” – Die Ziehmutter des Erlösungskindes: Helen ( <i>Waterworld</i> (1995)).....	92
3.5.4 „God told me. He has a plan.” – Die Ziehmutter: Anna Montez ( <i>I am Legend</i> (2007)).....	95
3.5.5 Genderdarstellung der Marienfiguren.....	100
4. Darstellung der Erlösungsfiguren im Science Fiction-Film.....	103
4.1 Filmposter.....	103
4.1.1 Held:innen der zerstörten Welt.....	105
4.1.2 Die Engel der Erlösung.....	111
4.2 Die Erlösungsfigur im Film.....	120
4.2.1 „A child shall lead you.” – Die kindliche Erlösungsfigur: Enola ( <i>Waterworld</i> (1995)).....	120

4.2.2 „It’s not a weapon, it’s a gift.“ – Die Intelligenz der übermenschlichen Erlösungsfigur: Louise Banks ( <i>Arrival</i> (2016)).....	127
4.2.3 „Through readiness and discipline we are masters of our fate.“ – Die übermenschlichen Fähigkeiten der Erlösungsfigur: William Cage ( <i>Edge of Tomorrow</i> (2014)).....	136
4.2.4 „Everyone has one special thing, Max. One thing that they were destined to do.“ – Die sich aufopfernde Erlösungsfigur: Max Da Costa ( <i>Elysium</i> (2013)).....	147
4.2.5 „The girl on fire.“ – Die auferstehende Erlösungsfigur: Katniss Everdeen ( <i>The Hunger Games</i> -Franchise (2012-2015)).....	153
4.2.6 Genderstarstellung der Erlösungsfiguren.....	167
5. Der Erlösungsmoment.....	182
5.1 „We are his legacy. This is his legend.“ – <i>I am Legend</i> (2007).....	183
5.2 „Love, TARS, love.“ – <i>Interstellar</i> (2014).....	188
5.3 „This is something no one at Umbrella would have done.“ – <i>Resident Evil: The Final Chapter</i> (2016) .....	194
5.4 „I’m home.“ – <i>Waterworld</i> (1995).....	200
5.5 Diegetische Gemeinsamkeiten.....	203
5.6 Inszenatorische Gemeinsamkeiten.....	205
5.7 Wiederkehrende Parallelen zu ersttestamentlichen Bibeltexten .....	217
6. Erweiterung des Forschungsfeldes: <i>Star Wars</i> (1977-2019) .....	219
6.1 Anakin Skywalker, der gescheiterte Erlöser.....	221
6.1.1 Ein Kind der Macht .....	222
6.1.2 Prophetie.....	227
6.1.3 Sündenfall.....	228
6.1.4 Der Hochmut der Jedi.....	234
6.2 Luke Skywalker, der legendäre Erlöser.....	239
6.2.1 Konflikt und Umkehr.....	239
6.2.2 Der Erhalt des Lebens.....	243
6.2.3 Die Aufopferung von Luke Skywalker.....	245
6.3 Rey Skywalker, die auferstandene Erlöserin .....	251
6.3.1 Balance .....	252
6.3.2 Aufopferung und Auferstehung.....	254
6.3.3 Der freie Wille.....	261
6.3.4 Das Erbe der Jedi.....	263
6.4 Erlösungsgedanken in <i>Star Wars</i> (1977-2019).....	267
7. Forschungsausblick.....	269
Fazit .....	271
Quellenverzeichnis .....	278
Abbildungsverzeichnis.....	291

## Einleitung

Eine digitale Darstellung der Weltkugel dreht sich langsam vor der Kamera. Begleitet von dumpfer, bedrohlicher Musik ist zu erkennen, wie sich das Blau des Wassers immer mehr auf der Kugel ausbreitet und dabei sämtliches Land verschluckt. Fast schon wie zum Beweis, dass das Wasser alles überflutet, zoomt die Kamera immer näher an das Blau, das auch die kleinsten braunen Punkte, die einst als Land zu verstehen waren, überdeckt.<sup>1</sup> Ein Off-Kommentar erklärt, das Schmelzen der Polkappen habe dazu geführt, dass der Planet Erde von Wasser überflutet wurde und schließt so jeden Zweifel aus: die Erde ist für Menschen nahezu unbewohnbar.<sup>2</sup>

Das artifizielle Blau vermischt sich mit einer natürlich wirkenden Aufnahme von Wolken, durch die die Kamera hindurchfährt und schließlich den Blick auf das tatsächliche Meer freigibt, das sich bis zum Horizont erstreckt und dort in den Himmel übergeht, während der Filmtitel eingeblendet wird.<sup>3</sup> Als dieser wieder verblasst, ist ein kleines Boot zu sehen, das auf dem Meer treibt und den Eindruck von Einsamkeit und Ausweglosigkeit durch seine Vereinzelung noch unterstützt.<sup>4</sup>

So beginnt der Film *Waterworld* (1995) und verfährt damit nach einem ähnlichen Schema wie viele der in dieser Arbeit betrachteten Filme: bereits in der Eröffnungssequenz wird die Katastrophe, mit der es innerhalb der Diegese umzugehen gilt, dem Publikum präsentiert.

Ein Raumschiff schiebt sich, begleitet von bedrohlicher Musik, langsam ins Bild und verdeckt das Licht der Sonne. Eine Nachrichtensendung verweist darauf, dass eine Katastrophe bevorsteht oder eine seltsame, unerforschte Krankheit ausgebrochen ist. Kamerafahrten präsentieren eine zerstörte Stadt, eine lebensfeindliche Umgebung, einen verwüsteten Planeten Erde. Solche und ähnliche Szenen finden sich seit Jahrzehnten in der Science Fiction. Die dem Publikum bekannte Welt wird mit etwas konfrontiert, das ihr Ende bedeuten könnte. Die Menschheit steht am Rande der Auslöschung, jegliche Hoffnung scheint verloren. Doch in vielen Filmen, die eine solch dystopische Welt präsentieren, gibt es einen Ausweg, personifiziert durch eine Figur, die den Schlüssel zur Erlösung der Menschheit in sich trägt.

---

<sup>1</sup> Vgl. *Waterworld*, Regie: Kevin Reynolds, Universal Pictures, USA 1995, DVD, 0:20-0:48.

<sup>2</sup> Vgl. ebd., 0:43-0:55.

<sup>3</sup> Vgl. ebd., 0:48-1:00.

<sup>4</sup> Vgl. ebd., 1:01-1:24.

C. G. Jung entwickelte 1934 die These eines kollektiven Unbewussten, das seinerseits Archetypen in Erzählungen, Darstellungen und (religiösen) Vorstellungen begründe.

„»Archetypus« ist eine erklärende Umschreibung des Platonischen eidos. Für unsere Zwecke ist diese Bezeichnung treffend und hilfreich, denn sie besagt, dass es sich bei den kollektiv-unbewussten Inhalten um altertümliche oder – besser noch – um urtümliche Typen, das heißt seit alters vorhandene allgemeine Bilder handelt.“<sup>5</sup>

Der Archetypus kann also nicht nur Figuren beinhalten, sondern auch Handlungselemente, die immer wieder in vergleichbarer Form auftreten, wie Jung zum Beispiel in Hinblick auf das Märchen oder den Mythos erläutert.<sup>6</sup>

Joseph Campbell entwickelt auf Jungs Basis den Gedanken 1949 weiter und schafft ein Werk über die Heldenreise, in dem er zeigt, dass der Heros als Figurentypus sich auf vergleichbare Weise durch verschiedene Kulturen zieht. Empirisch beschäftigt sich Campbell hier mit diversen Heldenmythen und stellt fest, dass sie ähnliche Erzählelemente, Stationen und Entwicklungen beinhalten. Er entwickelt daraus den „Monomythos“,<sup>7</sup> also einen Mythos, der kulturübergreifend existiert, ähnlich den Archetypen Jungs.<sup>8</sup>

Folgt man den Thesen der beiden Autoren, bedingt das kollektive Unbewusste also, wie Geschichten erzählt und Figuren rezipiert werden, losgelöst von Kulturkreis oder persönlicher Erfahrung. Demnach würde das kollektive Unbewusste, würden die Archetypen auch heute das Erzählen innerhalb der Unterhaltungsindustrie prägen. Einer dieser Archetypen mag der durch Campbell beschriebene Heros sein, der jedoch in dieser Arbeit nicht im Fokus stehen wird. Vielmehr beschäftigt sich diese Arbeit mit einer spezifischen Ausprägung der filmischen Held:innen: den Erlösungsfiguren. Diese jedoch bilden nicht zwangsweise einen weiteren Archetypus, sondern folgen eher dem, was Jens Eder als „symbolische Figuren“<sup>9</sup> betitelt. Diese Figuren, so Eder, treten in ihrer persönlichen Darstellung hinter die durch sie vermittelte Bedeutung zurück. Sie erfüllen eine thematische Funktion, im hier betrachteten Fall die Erlösung. Da sich die Darstellung der Figuren an Seherfahrungen und Vorwissen der Zuschauenden orientiert, kann auch hier ein Muster erkannt werden, das jedoch kulturell stärker geprägt und somit weniger allumfassend gültig ist als der Archetyp von Jung oder Campbells

---

<sup>5</sup> Jung, C. G.: *Archetypen. Urbilder und Wirkkräfte des kollektiven Unbewussten*, Ostfildern: Edition C. G. Jung im Patmos Verlag 2018, S. 9.

<sup>6</sup> Vgl. ebd., S. 9-11.

<sup>7</sup> Vgl. Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*, Berlin: Insel Verlag 2019, S. 15.

<sup>8</sup> Vgl. ebd., S. 11-13.

<sup>9</sup> Eder, Jens: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren 2008, S. 144.

Heros.<sup>10</sup> Das Symbol, so Eder, ist Teil jeder filmischen Figur,<sup>11</sup> im Falle der symbolischen Figur<sup>12</sup> jedoch rückt es nicht nur in den Vordergrund, sondern überschattet alle weiteren Elemente, die die jeweilige filmische Figur auszeichnen.

Die Erlösungsfigur ist wesentlich von den kulturellen und vor allem religiösen Vorstellungen der jeweiligen Gesellschaft geprägt und lässt sich daher als Symbolfigur verstehen. Sie zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass ihr Handeln, ihre Existenz oder ihr Wissen eine globale Katastrophe verhindern kann. Dabei unterscheiden sie sich vor allem in ihrer Konnotation und Inszenierung von gängigen Held:innendarstellungen im Film.

Held:innen im Hollywoodfilm zeichnen sich, so Volker Neuhaus und Markus Wallenborn, vor allem durch ihren Kampfgeist, ihre körperliche Stärke und ihren ungebrochenen Willen aus.<sup>13</sup> All diese charakterlichen Merkmale teilen sie mit den Erlösungsfiguren. Sowohl Held:innen als auch Erlöser:innen sehen sich zudem mit einer großen Herausforderung konfrontiert.<sup>14</sup> Diese jedoch ist in unterschiedlicher Weise ausgeprägt. Während Held:innen ihre Anstrengungen darauf verwenden, ihre Familie, ihre Heimat oder Einzelpersonen zu retten, beeinflussen die Taten der Erlösungsfiguren das Kollektiv, also die gesamte Menschheit, den Planeten oder gar das Universum. Es lässt sich daher argumentieren, dass nahezu alle Erlösungsfiguren durchaus als Held:innen verstanden werden können, nicht alle Held:innen sind jedoch als Erlösungsfiguren zu bezeichnen. In der Betrachtung und Eingrenzung der Erlösungsfiguren ist zudem die Inszenierung und die Konnotation innerhalb der Diegese zu berücksichtigen.<sup>15</sup> Erlöser:innen wird in der Regel durch die Diegese und/oder die Inszenierung eine Form von Heiligkeit, Einzigartigkeit oder Übermenschlichkeit zugesprochen, die in dieser Form für Held:innen nicht gegeben ist.

---

<sup>10</sup> Vgl. Eder 2008: Die Figur im Film, S. 144-145.

<sup>11</sup> Vgl. ebd., S. 710-711.

<sup>12</sup> Im weiteren Verlauf auch „Symbolfigur“ genannt.

<sup>13</sup> Vgl. Neuhaus, Volker/ Wallenborn, Markus: *Held*, in: Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, Hans-Otto Hügel (Hg.), Stuttgart, Weimar: Metzler 2003, S. 233–240, hier S. 236-237.

<sup>14</sup> Vgl. ebd., S. 237.

<sup>15</sup> Mein Verständnis von Diegese in dieser Arbeit ist ein filmwissenschaftlich geprägtes und bezieht sich vor allem auf Anne und Etienne Souriaus Definition, welche Diegese als fiktionale Realität versteht, die die gesamte erzählte Filmwelt und alles, was zu ihrer Wirklichkeit gehört, einschließt. Dies umfasst neben visuell und auditiv wahrnehmbaren Einzelaspekten auch Raum, Zeit und Handlung innerhalb der dargestellten Filmwelt (vgl. Fuxjäger, Anton (2007): *Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwerrung*, in: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 16/2/2007 - Diegese, S. 17-37, hier S. 17-18).

Erlösungsfiguren sind mit Katastrophen konfrontiert, die sich global gestalten. Ihnen – und nur ihnen – obliegt es, diese Katastrophe abzuwenden, umzukehren oder zu beenden. Anders als der Campbell'sche Heros durchlaufen sie nicht bestimmte Stationen, sie finden unterschiedliche Wege zur Erlösung, die sich in verschiedene Unterkategorien (kindlich, übermenschlich und aufopfernd) einteilen lassen. Ähnlichkeiten lassen sich allerdings in der audiovisuellen Inszenierung dieser Figuren, sowie in der Darstellung des tatsächlichen Moments der Erlösung erkennen.

Während Campbells Argumentation auf dem empirischen Vergleich der literarischen Erzählstrukturen basiert, zeichnen sich filmische Erlösungsfiguren sowohl durch ihre Rolle innerhalb der Diegese als auch durch ihre filmische Darstellung aus, die sie von anderen Figuren und Archetypen abhebt.

Wer viele Science Fiction-Filme gesehen hat, findet diverse Beispiele für Erlösungsfiguren. Auffällig ist aber, dass vor allem in den großen, lang existenten Science Fiction-Franchises auf solche Figuren und Erzählelemente zurückgegriffen wird. So verhindert schon in den Siebzigern Ellen Ripley in *Alien* (1979), dass das bössartige, tödliche Alien die Erde erreicht, John Connor soll in der *Terminator*-Reihe (1984-2019) derjenige sein, der die Herrschaft der Terminatoren beenden kann, Luke Skywalker bringt die Macht in der ersten *Star Wars*-Trilogie (1977-1983) wieder ins Gleichgewicht und nur Neo kann die Maschinen in der *Matrix*-Quadrologie (1999-2022) besiegen. Es ist die Aufgabe solcher Figuren – teils selbst gewählt, teils von einer nicht weiter definierten Macht zugeschrieben oder prophezeit – ihre jeweiligen Erzählwelten vor dem Übel, dem großen Bösen zu retten oder davon zu erlösen.

„Und erlöse uns von dem Bösen[.]“<sup>16</sup>

Es ist dieser Ausspruch aus dem „Vater Unser“ der christlichen Religion, der sich in diesem Zusammenhang ins Bewusstsein drängt, denn der Gedanke von Erlösung, von Einzelpersonen, die die gesamte Menschheit erretten können, ist zutiefst religiös – vor allem christlich – geprägt.

In der vorliegenden Arbeit soll die Darstellung von Erlösungsfiguren in der Science Fiction genauer betrachtet und in diesem Zuge die Erlösungsfigur als eigener Figurentypus etabliert werden, der sich in ähnlicher Form immer wieder finden lässt. Die Science Fiction ist dabei

---

<sup>16</sup> Bistum Münster: *Gotteslob. Katholisches Gebet- und Gesangbuch.*, Stuttgart: Katholisches Bibelwerk 2013, S. 35.



prädestiniert, um einen ersten Zugriff auf diesen Figurentypus zu entwickeln, weil sie in ihren Grundeigenschaften schon immer auf das Kollektiv ausgerichtet war. Science Fiction beschäftigt sich, wie unter anderem Georg Seeßlen herausstellt, mit kollektiven gesellschaftlichen Ängsten und ist entsprechend eng mit der Dystopie verknüpft.<sup>17</sup> Wie Susan Sontag betont, stellt die Science Fiction Katastrophen spektakulär aus und dieses Spektakel könne als ihr Kern verstanden werden.<sup>18</sup> Dabei passt sich die Ausgestaltung der Katastrophe den aktuell vorherrschenden Sorgen in der Gesellschaft an, aktualisiert sich somit immer wieder.<sup>19</sup> Diese ständige Anpassung an die Lebensrealität des Publikums führt schließlich, so beobachtet Jan Distelmeyer, zu einer globaleren Gestaltung der Katastrophe, die vor allem seit der Jahrtausendwende zu beobachten ist, unter anderem befeuert durch den Terroranschlag auf das World Trade Center 2001 und die darauffolgende internationale Wirtschaftskrise.<sup>20</sup>

Um eine Vergleichbarkeit der Produktionsbedingungen und des kulturellen Einflusses zu gewährleisten, werden in dieser Arbeit hauptsächlich westlich geprägte Filme betrachtet, die meisten davon Hollywoodproduktionen. Die Wahl des westlichen Filmmarktes steht dabei auch im Zusammenhang mit der christlichen Prägung des Figurentypus der Erlöser:innen, denn auch wenn traditionelle Religionsausübung zunehmend nachlässt, ist die westliche Gesellschaft doch geprägt von den Vorstellungen und Werten des lange Zeit vorherrschenden Christentums.

Dabei ist jedoch zu bedenken, dass nicht bloß christliche Messiasvorstellungen in Spielfilmen aufgearbeitet werden. Häufig finden sich auch hybride Mischformen kultureller und religiöser Einflüsse, selbst wenn die eigentliche dargestellte Erlösungsvorstellung deutlich christlich geprägt ist. So finden sich in der Buchvorlage zu *Dune* (2021) starke Anklänge an den Islam, auch wenn im späteren Verlauf kritisiert wurde, dass diese im Film deutlich verwässert worden seien.<sup>21</sup> Die *Matrix*-Filme (1999-2021) sind durchzogen von Ästhetiken und Vorstellungen aus dem Buddhismus<sup>22</sup> und schaffen eine pluralistische Verflechtung verschiedener religiöser

---

<sup>17</sup> Vgl. Seeßlen, Georg: *Film*, in: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Hans Richard Brittnacher und Markus May (Hg.), Stuttgart: Verlag J.B. Metzler 2013, S. 239–249, hier: S. 242-243.

<sup>18</sup> Vgl. Sontag, Susan: *The imagination of disaster*, in: *Against Interpretation and Other Essays*, Susan Sontag (Hg.), London: Penguin 2009, S. 209–225, hier: S. 213.

<sup>19</sup> Vgl. Seeßlen 2013: *Film*, S. 242-243.

<sup>20</sup> Vgl. Distelmeyer, Jan: *Katastrophe und Kapitalismus. Phantasien des Untergangs*, Berlin: Bertz + Fischer 2013, S. 10-11.

<sup>21</sup> Vgl. z. B. Durrani: *The novel 'Dune' had deep Islamic influences. The movie erases them.*, <https://www.washingtonpost.com/outlook/2021/10/28/dune-muslim-influences-erased/>, (Zugriff: 13.07.2022).

<sup>22</sup> Vgl. z. B. Brannigan, Michael: *There Is No Spoon: A Buddhist Mirror*, in: *The Matrix and Philosophy. Welcome to the desert of the real*, William Irwin (Hg.), Chicago, Ill.: Open Court 2002, S. 101-110.

Einflüsse.<sup>23</sup> Das *Star Wars*-Franchise (1977-2019) inkludiert ebenfalls Einflüsse aus dem Buddhismus in die Philosophie und Darstellung der Jedi-Ritter.<sup>24</sup> Dabei kommt es jedoch nicht nur zu einem Vermischen der Einflüsse, welches in einer globalisierten Welt nicht unbedingt als problematisch verstanden werden müsste, sondern viel eher zu einem Verschlucken anderer Kulturen, Religionen und Traditionen in westlich-christlich-geprägten Darstellungen. Gerade das *Star Wars*-Franchise sieht sich häufig mit dem Vorwurf konfrontiert, Einflüsse aus dem asiatischen Raum zu nutzen, um ein Bild von Andersartigkeit zu generieren, anstatt die kulturelle Herkunft zu würdigen.<sup>25</sup>

Diese Arbeit wird die hier beschriebene Problematik nicht im Detail untersuchen und sich hauptsächlich auf die christlich konnotierten religiösen Aspekte der Erlösungsdarstellungen im Science Fiction-Film konzentrieren. Dabei wird zum Teil auf die Schriften des Tenach verwiesen, die das Christentum jedoch adaptiert hat.

Erlösungsfiguren sind als Figurentypus nicht an eine spezifische Genderdarstellung gebunden, sie können sowohl weiblich als auch männlich, unter Umständen auch queer konnotiert werden. Dennoch gilt die Science Fiction gemeinhin, wie zum Beispiel auch der Western oder der Action-Film, als männlich dominiertes Genre (im Gegensatz zu beispielsweise dem Melodram oder der romantischen Komödie, die als weiblich dominiert gelesen werden).<sup>26</sup> Dies lässt sich vor allem am Geschlecht der jeweiligen Protagonist:innen erkennen, mit denen sich das Publikum identifizieren soll, sowie an den Handlungsschwerpunkten, die Interesse beim Publikum wecken. So lassen sich zum Beispiel immer wieder Action-Elemente in Science Fiction-Filmen finden, die aus einem ebenfalls im gängigen Verständnis männlich konnotierten Genre entnommen worden sind.

In einer durch die feministische Bewegung deutlich geprägten, zunehmend auf Genderthematiken sensibilisierten Welt lässt sich jedoch ein Wandel dieser Strukturen erkennen. Einen wesentlichen Einschnitt in das bis dato kaum hinterfragte Konzept des männlich konnotierten Science-Fiction/Action-Helden bieten Ellen Ripley (*Alien*-Reihe (1979-1997)) und Sarah Connor (*Terminator*-Reihe (1984-2019)). Mit ihnen haben aktive

---

<sup>23</sup> Vgl. z. B. Bassham, Gregory: *The Religion of The Matrix and the Problems of Pluralism*, in: *The Matrix and Philosophy. Welcome to the desert of the real*, William Irwin (Hg.), Chicago, Ill.: Open Court 2002, S. 111-125.

<sup>24</sup> Vgl. z. B. Feichtinger, Christian: *Space Buddhism: The Adoption of Buddhist Motifs in Star Wars*. in: *Contemporary Buddhism* (15/1), 2014, S. 28–43.

<sup>25</sup> Vgl. ebd., S. 40-41.

<sup>26</sup> Vgl. Schubart, Rikke: *Introduction: Female Heroes in an Age of Ambivalence*, in: *Super Bitches and Action Babes*, Rikke Schubart (Hg.), Jefferson. North Carolina, London: McFarland & Company, Inc., Publishers 2007, S. 5–38, hier: S. 9.

Frauenfiguren ihren Eintritt in die Science Fiction gefunden, die innerhalb ihrer Filme als Protagonistinnen und Identifikationsfiguren agieren.<sup>27</sup> In dieser Arbeit soll also auch die genderspezifische Darstellung der Figuren nicht außer Acht gelassen werden. Um in dieser Hinsicht ein möglichst aktuelles Bild zu schaffen, sollen hauptsächlich Filme der letzten 30 Jahre betrachtet werden – mit der Ausnahme weiter zurückreichender, genrebildender Filmreihen, wie zum Beispiel den bereits benannten *Alien*- und *Terminator*-Filmen.

Spätestens seit Beginn der feministischen Filmwissenschaft ist die Genderdarstellung im Film genauer in den Blick genommen worden. Wesentlich dabei ist für diese Arbeit Yvonne Tasker, die in „Spectacular Bodies“ die Darstellung von Gender und die Ausstellung des Körpers innerhalb des Action-Films untersucht,<sup>28</sup> sowie Judith Butler, deren These des „Undoing gender“<sup>29</sup> unter anderem von Stefan Hirschauer im deutschsprachigen Raum weiterentwickelt wurde.<sup>30</sup>

Immer interessanter erscheint für die Forschung auch, inwieweit weiblich konnotierte Figuren in zuvor männlich dominierten Bereichen der Archetypen repräsentiert werden. So entwickelt Valerie Estelle Frankel 2010 mit „From Girl to Goddess“<sup>31</sup> einen Gegenentwurf zu Campells Heros-Theorie, indem sie in ähnlicher Weise die weibliche Heldenreise unter die Lupe nimmt. Auch in der Filmwissenschaft ist zu Frauenfiguren im männlich dominierten Genre geforscht worden. So findet sich viel Literatur zu Frauen im Actionkino.<sup>32</sup> Gerade in der Science Fiction wird jedoch vor allem in den letzten Jahren ein zunehmender Fokus auf die Serie gelegt,<sup>33</sup> während rein filmische Science Fiction-Heldinnen eher unter dem Action-Aspekt betrachtet werden, der häufig mit der Science Fiction einher geht. Damit aber werden auf diese Frauen die Kriterien von Action-Held:innen angesetzt und sie fallen somit aus der Betrachtung innerhalb der Science Fiction in gewisser Weise heraus.

---

<sup>27</sup> Vgl. Schubart 2007: *Introduction: Female Heroes in an Age of Ambivalence*, S. 9.

<sup>28</sup> Vgl. Tasker, Yvonne: *Spectacular bodies. Gender, genre, and the action cinema*, London, New York: Routledge 1993.

<sup>29</sup> Vgl. Butler, Judith: *Undoing gender*, New York: Routledge 2004.

<sup>30</sup> Vgl. Hirschauer, Stefan: *Die soziale Fortpflanzung der Zweigeschlechtlichkeit*, in: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 96 (4), 1994, S. 668–692.

<sup>31</sup> Vgl. Frankel, Valerie Estelle: *From Girl to Goddess. The Heroine's Journey through Myth and Legend*, Jefferson, N.C.: McFarland 2010.

<sup>32</sup> Vgl. z. B. Schubart, Rikke (Hg.): *Super Bitches and Action Babes*, Jefferson. North Carolina, London: McFarland & Company, Inc. Publishers 2007 oder Inness, Sherrie A. (Hg.): *Action chicks. New Images of Tough Women in Popular Culture*, New York: Palgrave Macmillan 2004.

<sup>33</sup> Vgl. z. B. Sennewald, Nadja: *Alien Gender. Die Inszenierung von Geschlecht in Science-Fiction-Serien*, Bielefeld: Transcript-Verlag 2007 oder Helford, Elyce Rae (Hg.): *Fantasy girls. Gender in the New Universe of Science Fiction and Fantasy Television*, Lanham: Rowman & Littlefield 2000.

Die Verknüpfung von Religion und Film ist in verschiedenster Weise hergestellt worden. Während sich Werke wie der von Joachim Valentin herausgegebene Band „Weltreligionen im Film“,<sup>34</sup> das von Martin Leafe veröffentlichte Buch „Heiliges Hollywood“<sup>35</sup> oder die Beobachtungen zu „Religion and Film“ von S. Brent Plate<sup>36</sup> mit der allgemeinen Verarbeitung religiöser Inhalte und Aspekte im Film auseinandersetzen, findet sich bei Inge Kirsner in „Erlösung im Film“<sup>37</sup> ein tatsächlicher Fokus auf den Erlösungsgedanken in audiovisuellen Erzählmedien. Kirsner untersucht diese Problematik allerdings aus theologischer Sicht und losgelöst von einer spezifischen Genrezuordnung. Mit deutlicher Genrezuordnung betrachtet Michael Striss in „Gnade spricht Gott, Amen mein Colt“<sup>38</sup> die Einbindung religiöser Motive und Symboliken, setzt sich dabei jedoch ausschließlich mit dem Italowestern auseinander.

Wie dieser Überblick zeigt, sind viele der bisher zum Bezug von christlichen Erlösungsvorstellungen und Film verfassten Werke eher aus theologischer oder philosophischer Sicht verfasst worden, denn aus filmwissenschaftlicher. Daraus ergibt sich, dass vorrangig aus diegetischer Perspektive argumentiert und beobachtet wird. Während die diegetische Ebene eine hohe Relevanz für das Verständnis des Geschehens als Erlösung hat und sicherlich zu beachten ist, bleibt jedoch häufig eine Untersuchung der filmischen und darstellerischen Mittel in diesen Werken aus. Diese Arbeit soll dahingehend einen Schritt weiter gehen und neben der diegetischen Einordnung und Validierung von christlich geprägten Erzählmustern und Erlösungsvorstellungen auch die audiovisuelle Darstellung untersuchen und dabei wiederkehrende Strukturen und Muster herausarbeiten.

Die Science Fiction jedoch als Gesamtes ist bisher noch nicht ausgiebig unter dem Aspekten der Erlösung betrachtet worden, auch wenn einzelne Filmreihen sowohl aus religionswissenschaftlicher, psychologischer, philosophischer und filmwissenschaftlicher Sicht aufgearbeitet und dabei die religiösen Aspekte betont wurden. In diesem Bereich findet sich zumeist Literatur zu den *Matrix*-Filmen, die sich mit den religiösen Anleihen Neos auseinandersetzen.<sup>39</sup> Eine ähnliche Fülle an Literatur ist zu religiösen Anleihen in den *Star*

---

<sup>34</sup> Vgl. Valentin, Joachim (Hg.): *Weltreligionen im Film. Christentum, Islam, Judentum, Hinduismus, Buddhismus*, Marburg: Schüren 2002.

<sup>35</sup> Vgl. Leafe, Martin: *Heiliges Hollywood. Religion, Spiritualität und Geheimwissen in Hollywoods Blockbuster Filmen*, Hamburg: Aurinia 2014.

<sup>36</sup> Vgl. Plate, S. Brent: *Religion and film. Cinema and the re-creation of the world*, Second edition, New York: Columbia University Press 2017.

<sup>37</sup> Vgl. Kirsner, Inge: *Erlösung im Film. Praktisch-theologische Analysen und Interpretationen*, Stuttgart: Kohlhammer 1996.

<sup>38</sup> Vgl. Striss, Michael: *Gnade spricht Gott - Amen mein Colt. Motive, Symbolik und religiöse Bezüge im Italowestern*, Marburg: Büchner-Verlag 2018.

<sup>39</sup> Vgl. z. B. Irwin, William (Hg.): *The Matrix and Philosophy. Welcome to the desert of the real*, Chicago, Ill.: Open Court 2002.

*Wars*-Filmen verfasst worden, die nicht nur die religiösen Aspekte innerhalb von *Star Wars* untersuchen,<sup>40</sup> sondern auch betrachten, inwieweit die in *Star Wars* präsentierten Werte die moderne Gesellschaft beeinflussen, zum Beispiel durch die Entstehung einer neuen Religion: des Jediismus.<sup>41</sup>

Dass sich aus der Darstellung im Film eine Religion in der realen Welt entwickelt, scheint nicht unrealistisch, wenn man die Frage betrachtet, welche Funktion Religion für den Menschen erfüllt.<sup>42</sup>

Wie Michael Utsch erklärt, sind Fragen der Religion und der Spiritualität für jeden Menschen relevant. Woher kommen wir, wohin gehen wird, was passiert nach dem Tod? Religion und Spiritualität bieten eine Möglichkeit der Sinnfindung und sind somit Hilfsmittel zur Bewältigung von Ängsten oder Traumata.<sup>43</sup> Menschen suchen, so Utsch, nach Antworten auf ihre existenziellen, wissenschaftlich kaum zu beantwortenden Fragen und wenden sich daher der Spiritualität zu. Diese kann, muss aber nicht mit der Ausübung institutionalisierter Religionen zusammenfallen. So beobachtet Sebastian Murken in Zusammenarbeit mit Sussan Namini, dass das Interesse an Kirche und institutionalisierter Religion zunehmend nachlässt, sich viele Menschen jedoch eine Form von Ersatz suchen, zum Beispiel, indem sie zwar die christliche Kirche meiden, aber sich stattdessen über Schutzengel oder Ähnliches eine eigene spirituelle Überzeugung aufbauen.<sup>44</sup>

Es zeigt sich also, dass ein Wunsch nach spirituell geprägten Antworten besteht, wie Murken formuliert:

„Magie, Rituale und Gebete können verstanden werden als Techniken, die das Ziel haben, die Diskrepanz zwischen Erlebtem und Gewolltem zu verringern, die im jeweils erwarteten »Heil« schließlich gänzlich aufgehoben ist.“<sup>45</sup>

---

<sup>40</sup> Vgl. z. B. McDowell, John C.: *The Gospel according to Star Wars, Second Edition. Faith, Hope, and the Force*, Louisville: Westminster John Knox Press 2017 oder Decker, Kevin S. und Jason T. Eberl (Hg.): *Star Wars and Philosophy. More powerful than you can possibly imagine*, Chicago, Ill.: Open Court 2005.

<sup>41</sup> Vgl. Morizot, Baptiste: *Priester für unsere Zeit. Der Jediismus als postmoderne Religion.*, in: Viel zu lernen du noch hast. *Star Wars und die Philosophie*, Catherine Newmark (Hg.), Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2016, S. 54–58.

<sup>42</sup> Dieser umfassende religionspsychologische Diskurs kann hier nicht in seiner Gänze ausgeführt werden und wird daher nur auf die für diese Arbeit relevanten Kernthesen heruntergebrochen.

<sup>43</sup> Vgl. Utsch, Michael; Bonelli, Raphael M.; Pfeifer, Samuel: *Psychotherapie und Spiritualität. Mit existenziellen Konflikten und Transzendenzfragen professionell umgehen*, Berlin, Heidelberg: Springer 2014, S. 20, S. 24 und S. 30.

<sup>44</sup> Vgl. Murken, Sebastian/ Namini, Sussan: *Spirituelle Lebenshilfe – Überlegungen zur Individualisierung und Funktionalisierung gegenwärtiger religiöser Angebote*, in: Individualisierung - Spiritualität - Religion. Transformationsprozesse auf dem religiösen Feld in interdisziplinärer Perspektive, Wilhelm Gräßl und Lars Charbonnier (Hg.), Berlin, Münster: LIT 2008, S. 173–186, hier: S. 181-182.

<sup>45</sup> Murken, Sebastian (2009): »Mein Wille geschehe...«. *Religionspsychologische Überlegungen zum Verhältnis von Religion und Wunscherfüllung*. in: *ZfR Zeitschrift für Religionswissenschaft* 17 (2), S. 165–188, hier: S. 169.

Es ergibt sich die These, dass in Science Fiction-Filmen mit Erlösungsthematik die Erlösungsfigur an die Stelle des Gebets oder des Rituals tritt, um die Diskrepanz zwischen der gezeigten, negativen und potentiell dystopischen Erzählwelt hin zu einer idealen, erlösten Welt zu überbrücken. Der Film erreicht also das, was Murken als einen dem Menschen inhärenten Wunsch ansieht: die Überbrückung vom Ist zum gewünschten Ideal. Somit bietet der Film stellvertretend eine Wunscherfüllung für das Publikum an.

Die vorliegende Arbeit soll die Verknüpfung von religiös geprägten Erlösungsvorstellungen mit der Science Fiction betrachten. Dabei werden verschiedene Aspekte der Erlösung innerhalb der Diegese und Darstellung untersucht werden.

Zuerst stellt sich die Frage, inwieweit Science Fiction-Welten Erlösung ermöglichen und inwieweit dort auch eine Verbindung zur Dystopie hergestellt werden muss. Was muss gegeben sein, damit von Erlösung überhaupt gesprochen werden kann und inwieweit mischen sich hier religiös geprägte Erzählmuster mit genretypischen Darstellungen? Des Weiteren stellt sich die Frage, was eine Erlösungsfigur, innerhalb der Diegese, der Darstellung und auch in Abgrenzung oder Verbindung zu anderen handlungsrelevanten Figuren ausmacht. Wo finden sich die Unterschiede zwischen Held:innen und Erlösungsfiguren und inwieweit spielt die christlich geprägte Darstellung hier eine Rolle? Infolgedessen soll dieser Figurentypus definiert und untersucht werden. Hier gilt es außerdem zu betrachten, welche Unterschiede, sowohl in Hinblick auf die Genderdarstellung, als auch auf die daran gebundenen diegetischen Abweichungen erkennbar sind. Schließlich ist auch der tatsächliche Akt der Erlösung von Relevanz. Ist er immer in ähnlicher Weise dargestellt oder ist Erlösung ebenso individuell wie spirituelle Vorstellungen? Und lässt sich anhand der Inszenierung unterscheiden, ob es sich um Erlösung handelt, oder wird dies ausschließlich durch die Diegese eingeordnet?

So stellt sich in letzter Konsequenz die Frage, inwieweit die religiös geprägten Erzählmuster und die damit verbundenen Vorstellungen von Erlösung, die in der westlichen Gesellschaft verankert sind, sich in zeitgenössischen Erzählmedien widerspiegeln und warum sie dies tun. Treten die Narrative der Erlösung und der Erlösungsfiguren so frequent und einander ähnlich auf, dass man sie als gängige Erzählelemente verstehen könnte und welche Funktion erfüllen sie für das Publikum? Warum werden sie in unterschiedlicher oder sogar vergleichbarer Form wiederholt aufgegriffen und verarbeitet?

Um diesen Fragen nachzugehen, möchte ich mich detailliert mit Filmen und Figuren auseinandersetzen, die nach 1990 produziert und rezipiert wurden. Dadurch soll ein möglichst aktueller Blick auf Genderdarstellungen und Entwicklungen infolge der feministischen

Bewegungen gewonnen werden. Eine Ausnahme stellen dabei wenige weiter zurückreichende Filmreihen dar, die ich jedoch genau aus diesem Grund betrachten möchte. Sie bieten häufig ein sichtbares Zeugnis für Veränderungen in Darstellung, Rezeption und gesellschaftlichem Interesse. Die ausgewählten Filmreihen sind außerdem als besonders prägend für die Science Fiction zu verstehen, so dass sie äußerst repräsentativ sind. Fernsehserien allerdings werden in dieser Arbeit nicht betrachtet, da sie durch ihren episodenhaften und mehr oder minder un abgeschlossenen Erzählgestus deutlich von der narrativen Struktur des Spielfilms abweichen. Hauptsächlich werden in dieser Arbeit Hollywoodproduktionen, ausschließlich aber westlich produzierte Filme berücksichtigt, um eine Vergleichbarkeit der kulturellen Einflüsse zu gewährleisten.

Im Rahmen der Untersuchung werde ich sowohl auf Formen der Szenen- als auch der Figurenanalyse zurückgreifen. Dabei sind filmische Mittel ebenso relevant wie die diegetische Einordnung der Figuren, die spezifische Wortwahl innerhalb der Filme und die diegetischen Bögen, die gespannt und geschlossen werden.

## 1. Science Fiction als Modus

„Schon lange bevor sich die Filmwissenschaft des Themas annahm, war die Frage, wie Science Fiction definiert werden könnte, umstritten. Zwar hat jeder eine Vorstellung, was sich hinter dem Begriff ‚Science Fiction‘ verbirgt, wenn es aber um eine konkrete Bestimmung geht, herrscht wenig Einigkeit. Dabei hat es historisch keineswegs an Versuchen gemangelt, die Science Fiction zu definieren.“<sup>46</sup>

Dies ist der Einstieg zu Simon Spiegels Versuch einer Definition des Genres Science Fiction. Tatsächlich ist auffällig, dass viele Definitionen des Genres zuerst einmal damit beginnen klarzustellen, dass es sich bei Science Fiction um einen schwierigen Fall für eine Definition handle. Beispiele dafür finden sich unter anderem bei Vivian Sobchack<sup>47</sup>, Roland Innerhofer<sup>48</sup> oder eben Spiegel.<sup>49</sup> Dies mag vor allem daran liegen, dass klassische Definitionsmuster für Genres scheinbar an der Science Fiction scheitern.

---

<sup>46</sup> Spiegel, Simon: *Science Fiction*, in: Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung, Markus Kuhn, Irina Scheidgen und Nicola Valeska Weber (Hg.), Berlin, Boston: De Gruyter 2013, S. 245–265, hier S. 246.

<sup>47</sup> Vgl. Sobchack, Vivian: *Screening Space. The American science fiction film*, New Brunswick: Rutgers University Press 2004, S. 17.

<sup>48</sup> Vgl. Innerhofer, Roland: *Science Fiction*, in: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Hans Richard Brittner und Markus May (Hg.), Stuttgart: Verlag J.B. Metzler 2013, S. 318–328, hier: S. 318.

<sup>49</sup> Vgl. Spiegel, Simon: *Die Konstitution des Wunderbaren*, Marburg: Schüren 2007, S. 21.

Im Rahmen dieser Arbeit werde ich daher nicht versuchen, eine vollständige Definition von Science Fiction zur Verfügung zu stellen und auch auf eine ausführliche historische Herleitung des Genres verzichten. Vielmehr möchte ich die Science Fiction, gerade in Hinblick auf den Film als audiovisuelles Medium, in Rückgriff auf Spiegel<sup>50</sup> und Sobchack<sup>51</sup> als einen Modus des Erzählens und Darstellens verstehen. In diesem Sinne werde ich im Folgenden darauf eingehen, warum Science Fiction – anders als viele andere Genres – schwer einzugrenzen ist und weshalb es sich daher empfiehlt, sie als Modus zu betrachten. Die Aspekte, die sowohl die Erzählung als auch die Ästhetik der in dieser Arbeit behandelten Filme wesentlich beeinflussen und sich der Science Fiction deutlich zuordnen lassen, sollen in den folgenden Kapiteln genauer dargestellt werden. Dabei wird das Augenmerk auf wiederkehrende Motive in Erzählung und Darstellung gelegt werden, die für die religiöse geprägte Darstellung von Erlösung in Science Fiction-Filmen elementar sind.

## 1.1 Science Fiction als formal-ästhetischer Modus

„Die Science Fiction ist letztlich kein Genre im Sinne Altmans, denn sie definiert sich nicht über ein Set von Plotstrukturen und inhaltlichen Merkmalen.“<sup>52</sup> Dies erklärt Simon Spiegel, der zu dem Schluss kommt, für Science Fiction nicht den Begriff „Genre“ anzuführen, sondern sie eher als „*fiktional-ästhetischen Modus*“<sup>53</sup> zu verstehen.

Das Problem scheint in Bezug auf Altmans Genredefinition darin zu liegen, dass die Science Fiction sich zwar wiederkehrender Muster bedient, diese jedoch nicht zwangsweise immer in derselben Form vertreten sein oder überhaupt vorkommen müssen, um ein Werk diesem Genre zuzuordnen. Erkennen lässt sich dies zum Beispiel an eher schwer zu haltenden Definitionen, wie unter anderem der von Michael Burton, den Vivian Sobchack in einer langen Auflistung verschiedener Definitionsversuche wie folgt zitiert:

„It is enough to say: “You know, those stories that are always mentioning interplanetary rockets,” for the least prepared interlocutor to understand immediately what you mean. This does not imply that any such apparatus occurs in every [science fiction] story; it may be replaced by other accessories which will

---

<sup>50</sup> Vgl. Spiegel 2013: *Science Fiction*, S. 248–249.

<sup>51</sup> Vgl. Sobchack 2004: *Screening Space*, S. 87–88.

<sup>52</sup> Spiegel 2013: *Science Fiction*, S. 247.

<sup>53</sup> Ebd., S. 249.



perform a comparable role. But it is the most usual, the typical example, like the magic wand in fairy tales.”<sup>54</sup>

Dem stellt Sobchack jedoch die Erkenntnis gegenüber, dass die wiederkehrenden Bildelemente eben nicht mit denen anderer Genres zu vergleichen sind. Sie unterscheiden sich, so Sobchack, in ihrer Funktion:

„The spaceship of the [science fiction] film, then, is in no way comparable to the railroad of the Western in the latter’s ability to communicate by its standard physical presence a constant and specific cluster of meaning throughout an entire genre. Unlike the railroad, in so far as the spaceship is a means of getting from here to there, it is, at times, functionally interchangeable with other modes of transportation like the time machine.”<sup>55</sup>

Es sind also nicht zwangsweise die wiederkehrenden Elemente, die ein Werk als Science Fiction auszeichnen, da diese Elemente in den Zwecken, die sie erfüllen, austauschbar sind.<sup>56</sup> Vielmehr definiert sich der Science Fiction-Film über eine spezifische Ästhetik anstatt über festgelegte Erzählmuster oder visuelle Elemente, die unumgänglich für das Genre wären. Dies mag sich auch bedingen durch die Tatsache, dass Science Fiction (anders als zum Beispiel der Western, den Sobchack als Gegenbeispiel anbringt)<sup>57</sup> deutlich freier in der Wahl seines Settings ist. Sowohl zeitlich als auch räumlich ist die Science Fiction nicht begrenzt, wodurch eine hohe Variabilität der Handlungen entsteht. Die Heterogenität der Science Fiction ist also nicht von der Hand zu weisen. Dennoch lässt sich eine allgemeine Ästhetik feststellen, die die Filme miteinander verknüpft und als Science Fiction auszeichnet. Sobchack beschreibt diese Ästhetik wie folgt:

„Although it lacks an informative iconography, encompasses the widest possible range of time and place and, constantly fluctuates in its visual representation of objects, the [science fiction] film still has a science fiction “look” and “feel” to its visual surface. This unique look and feel embraces all the films of the genre, is quickly recognized by the viewer, and begs for some kind of critical identification. [...] The visual connection between all [science fiction] film lies in the consistent and repetitious use not of *specific* images, but of *types* of images which function in the same way from film to film to create an imaginatively realized world which is always removed from the world we know or know of. The visual surface of all

---

<sup>54</sup> Sobchack 2004: *Screening Space*, S. 19, zitiert nach: Michael Butor, „Science Fiction: The Crisis of Growth“, *SF: The Other Side of Realism*, S. 157.

<sup>55</sup> Ebd., S. 75.

<sup>56</sup> Siehe dazu auch Kapitel 1.2 Elementare narrative Motive der Science Fiction.

<sup>57</sup> Vgl. Sobchack 2004: *Screening Space*, S. 75.

[science fiction] film presents us with a confrontation between and mixture of those images to which we respond as “alien” and those we know to be familiar.”<sup>58</sup>

Sobchack verweist hier zusätzlich auf ein weiteres wesentliches Konzept der Science Fiction, das sich auch immer wieder vor allem ästhetisch, allerdings auch narrativ darstellt: die Verfremdung. Das Andersartige, das in Hinblick auf das der Science Fiction immanente Novum<sup>59</sup> ebenfalls relevant ist, spielt darüber hinaus auf anderen Ebenen eine ebenso wesentliche Rolle. Nicht nur beeinflusst diese Verfremdung die Ästhetik, sondern auch die Form oder die intendierte Wirkung einer Erzählung, die Roland Innerhofer mit Bertolt Brechts Verfremdungstheorie und ihrer erkenntnisbezogenen und gesellschaftskritischen Funktion verknüpft.<sup>60</sup>

Ähnlich wie die der Science Fiction sehr nahe Dystopie greift Science Fiction kollektive Ängste auf, hat dadurch auch eine gesellschaftskritische Funktion, weist auf Missstände hin und hat entsprechend einen belehrenden Charakter.<sup>61</sup> Dieser wird allerdings häufig maskiert, indem die zu kritisierenden Aspekte verfremdet oder weitergedacht werden, anstatt sie eins zu eins abzubilden,<sup>62</sup> worauf die von Innerhofer erwähnte Verknüpfung zu Brechts Theatertheorie fußt. Doch nicht nur das Fremde, auch die Verbindung mit dem scheinbar Vertrauten ist für die Science Fiction unumgänglich, denn erst durch diese Naturalisierung, also die Darstellung des Fremden als etwas Vertrautem, entsteht die gewünschte Ästhetik.

„Verfremdung beruht sowohl bei Šklovskij als auch bei Brecht darauf, dass etwas Alltägliches durch eine ungewohnte Darstellungsweise seiner Gewöhnlichkeit enthoben wird. [...] Während Märchen und Fantasy die wunderbaren Aspekte mit Magie begründen, werden sie in der Science Fiction als technisch plausibel dargestellt – sie werden naturalisiert. Denn es ist Naturalisierung und nicht Verfremdung, die den formalen Rahmen der Science Fiction bildet. Auf formaler Ebene *macht die Science Fiction nicht das Vertraute fremd, sondern das Fremde vertraut.*“<sup>63</sup>

Während also inhaltliche Themenschwerpunkte in gewisser Weise maskiert und verfremdet werden, um sie behandeln und nutzen zu können, findet auf ästhetischer und narrativer Ebene eine Naturalisierung der eigentlich fremden Elemente statt. Diese Naturalisierung entsteht durch die scheinbare wissenschaftliche Erklärbarkeit dessen, was zu sehen ist, und den

---

<sup>58</sup> Sobchack 2004: *Screening Space*, S. 87.

<sup>59</sup> Siehe dazu auch Kapitel 1.2 Elementare narrative Motive der Science Fiction.

<sup>60</sup> Vgl. Innerhofer 2013: *Science Fiction*, S. 326.

<sup>61</sup> Siehe dazu auch Kapitel 1.2 Elementare narrative Motive der Science Fiction.

<sup>62</sup> Seeßlen 2013: *Film*, S. 242.

<sup>63</sup> Spiegel 2013: *Science Fiction*, S. 253–254.

ständigen Rückbezug auf die bekannte Welt, wie unter anderem von Sobchack erklärt. Dadurch entsteht eine vermeintlich kohärente Ästhetik der Science Fiction-Filme, ohne eine tatsächlich uniforme Bildsprache zu benötigen.

## 1.2 Elementare narrative Motive der Science Fiction

Auch wenn Science Fiction sich, wie im vorangegangenen Kapitel herausgestellt, nicht über einen Katalog wiederkehrender Bildelemente definieren lässt, sondern sich visuell eher über ihre Ästhetik ausweist, lassen sich doch einige wiederholt auftretende narrative Strukturen herausarbeiten, die den meisten Science Fiction-Werken gemein und für die weitere Betrachtung im Rahmen dieser Arbeit relevant sind.

Eines dieser wiederkehrenden narrativen Motive ist das bereits erwähnte Novum, das Neue und Andersartige, welches zuvor in der Betrachtung von Verfremdung und Naturalisierung angesprochen wurde.

„Was die Science Fiction auszeichnet und sie von der Fantasy unterscheidet, ist das *Novum*. [...] Die Science Fiction entwirft stets ein Setting, in dem gewisse Dinge möglich sind, die in unserer Alltagswelt als unmöglich gelten; sie unterscheidet sich somit durch die Beschaffenheit ihrer Welt, durch deren Ontologie, von anderen Genres.“<sup>64</sup>

Das Neue, Besondere und Andersartige allein reicht aber auf diegetischer Ebene nicht aus, um ein Werk als Science Fiction zu markieren. Vielmehr ist es die Art, dieses Novum darzustellen, seine Beschaffenheit innerhalb der abgebildeten Realität, immer aber auch in Bezug zu der dem Publikum bekannten Welt, wie bereits im vorangegangenen Kapitel gezeigt. Doch die Naturalisierung dieses Novums geschieht nicht nur auf ästhetischer Ebene, sondern auch im Rahmen der Handlung wird seine Existenz durch ein typisches Argumentationsmuster legitimiert:

„Die [Science Fiction] *suggeriert* eine prinzipielle Vereinbarkeit ihrer Nova mit dem aktuellen Stand der Wissenschaft. Hierbei ist entscheidend, dass auch die [Science Fiction] ihre Nova nicht erklären muss, um sie zu legitimieren – sie könnte es in der Regel auch gar nicht[.]“<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Spiegel 2013: *Science Fiction*, S. 247.

<sup>65</sup> Spiegel 2007: *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 48.

Der entscheidende Punkt in Hinblick auf das Novum ist also nicht etwa die tatsächliche wissenschaftliche Erklärbarkeit desselben, sondern vielmehr die Illusion einer solchen. Diese suggerierte Wissenschaftlichkeit schafft den Eindruck eines realistischen (zum Beispiel technischen) Fortschritts innerhalb der Erzählung und unterscheidet so das Novum der Science Fiction beispielsweise vom Magischen der Fantasy oder des Märchens.

Dabei muss eben jenes Novum nicht tatsächlich realistisch sein, es muss nur so erscheinen. Spiegel nutzt dafür den Begriff der Pseudo-Wissenschaftlichkeit,<sup>66</sup> die dem Novum in der Science Fiction zugrunde liegt. Zudem betont er, dass das Novum nicht nur kaum durch tatsächliche wissenschaftliche Fakten belegt werden kann, sondern auch generell nicht stichhaltig nachgewiesen werden muss, denn der Film hat die Möglichkeit, als audiovisuelles Medium sein Novum bildlich zu zeigen, anstatt es zu erklären.<sup>67</sup> So ist es zum Beispiel möglich, ein Raumschiff als real erscheinen zu lassen, weil es vom Publikum gesehen werden kann, ohne die notwendige Technik zu erläutern, die dahinterstecken müsste. Genauso muss nicht definiert werden, wie der Organismus eines Aliens funktioniert, solange das Alien dem Publikum als lebensfähig gezeigt wird.

Das realistische Erscheinen des Novums basiert also auf pseudo-wissenschaftlichen Begründungen, aber auch auf Verankerung in der realen Welt. Das Novum ist eine Entwicklung dessen, was dem Publikum bekannt ist, nichts vollkommen davon Losgelöstes, entspricht also auf diegetischer Ebene dem ästhetischen Naturalisierungskonzept aus dem vorangegangenen Kapitel:

„[Science Fiction] bedient sich Bilder und Vorstellungen, die den (technischen) Wissenschaften entspringen; diese werden aber nicht einfach eins zu eins übernommen – sonst wären sie ja nicht wunderbar –, sondern erweitert, ausgebaut, überhöht.“<sup>68</sup>

Wie sich aus dieser Definition des Novums ableiten lässt, kann Science Fiction nicht losgelöst von der Gesellschaft betrachtet werden, in der sie medial veröffentlicht wird. Denn das Novum basiert auf dem technischen Fortschritt der Entstehungszeit des Mediums, darauf, was denkbar ist oder potentiell in der Zukunft möglich sein könnte. Science Fiction arbeitet also mit Konjunktiven der Realität, die als Fakten der fiktiven Welt dargestellt werden. Die Verlagerung der Handlungsstränge in die Zukunft ist daher auch ein wesentlicher Bestandteil der

---

<sup>66</sup> Vgl. Spiegel 2007: *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 51.

<sup>67</sup> Vgl. ebd., S. 48.

<sup>68</sup> Ebd., S. 50.

Glaubhaftigkeit vieler Science Fiction-Werke, wie Spiegel betont.<sup>69</sup> Dabei muss die Zukunft, in welche die Handlung verlagert wird, nicht besonders weit entfernt sein, wie Science Fiction-Filme<sup>70</sup> immer wieder zeigen, nur eben weit genug, dass ein entsprechender technischer Fortschritt denkbar erscheint<sup>71</sup> oder aber die Kreation alternativer Parallelwelten, in denen die Geschichte der Menschheit einen anderen Verlauf genommen hat.

„If science fiction is about science at all, it is not about abstract science [...]. In the [science fiction] film, science is always related to society, and its positive and negative aspects are seen in light of their social effect.“<sup>72</sup>

Das Novum in der Science Fiction spielt eine wichtige Rolle, aber auch die Handlungsstränge, die sich daraus, darum oder damit ergeben, sind von Relevanz. Wie Sobchack betont, sind die Wissenschaft und ihre Erfolge in der Science Fiction immer zurückzubeziehen auf die Gesellschaft – nicht aber nur auf die Gesellschaft im Film, sondern vor allem die auf der Seite der Rezipient:innen. Denn Science Fiction, wie Seesslen<sup>73</sup> und Sontag<sup>74</sup> betonen, speist sich immer aus aktuellen Entwicklungen innerhalb einer Gesellschaft, aus den Ängsten, die in ihr verankert sind und den Wünschen, die sich daraus ergeben.

„Die Binnenstruktur eines phantastischen Films, also das Sichtbar-Machen des Bedrohlichen [...] lässt sich also auch auf die Genres selbst übertragen: Es geht noch stets um das Hervorholen kollektiver Ängste zu dem Zwecke ihrer Verschiebung. [...] Doch lässt sich sicher die These belegen, dass jeder bedrohliche Diskuswechsel in Geschichte und Gesellschaft eine spezifische Form des phantastischen Films generiert.“<sup>75</sup>

Die Verschiebung der kollektiven Ängste geschieht in der Regel, indem eine Analogie geschaffen wird. So sind die Ängste des kalten Krieges zum Beispiel in Form einer Masse an Invasionsfilmen zu erkennen, in denen nicht die jeweils andere Weltmacht die eigene Gesellschaft unterwandert, sondern beispielsweise Aliens eine Gefahr für die gesamte Menschheit darstellen.<sup>76</sup> In diesem Zusammenhang ist ebenfalls die wachsende Popularität an

---

<sup>69</sup> Vgl. Spiegel 2007: *Die Konstitution des Wunderbaren*, S. 47.

<sup>70</sup> Ein Beispiel dafür wäre der in dieser Arbeit betrachtete Film *Elysium* (2013).

<sup>71</sup> „Invasionsfilme“ dagegen können auf eine solche Verortung in der Zukunft verzichten, da sie sich zum Beispiel darauf berufen, eine höher entwickelte Spezies hätte Zugriff zu Technologien, die der Menschheit bisher fremd waren.

<sup>72</sup> Sobchack 2004: *Screening Space*, S. 63.

<sup>73</sup> Vgl. Seeßlen 2013: *Film*, S. 242.

<sup>74</sup> Vgl. Sontag 2009: *The imagination of disaster*, S. 220.

<sup>75</sup> Seeßlen 2013: *Film*, S. 242–243.

<sup>76</sup> Vgl. ebd., S. 242.

Katastrophenfilmen und Weltuntergangsszenarien<sup>77</sup> in der Science Fiction zu nennen, die als Reaktion auf die wachsende Konfrontation der Gesellschaft mit Umweltproblemen und die damit verbundene ansteigende Sorge um den Planeten Erde gelesen werden kann.<sup>78</sup> Globalisierungsprozesse sorgen dabei dafür, dass die Katastrophen in der Science Fiction immer umfassender werden und zunehmend die gesamte Welt bedrohen.<sup>79</sup>

Der Science Fiction ebenso immanent wie das Novum ist die Grenzüberschreitung, die sich in fast allen phantastischen Genres finden lässt, in der Science Fiction jedoch in besonderer Form in Erscheinung tritt:

„An die Stelle des für die Phantastik im engeren Sinne kennzeichnenden »Riss in der Wirklichkeit« (Caillois 1947, 46) tritt in der [Science Fiction] die Brücke der suggerierten wissenschaftlichen Plausibilität. Spielt die Phantastik im engeren Sinn mit dem Einbruch des Unmöglichen ins Wirkliche, so richtet die [Science Fiction] ihren Ehrgeiz darauf, die Möglichkeit selbst des auf den ersten Blick als unmöglich Erscheinende zu erweisen. Die [Science Fiction] folgt also einer Strategie der Rationalisierung, die besonders durch das, was *prima vista* als unwirklich und antirational erscheint, herausgefordert und angespornt wird.“<sup>80</sup>

Auffällig ist, dass die Grenzüberschreitung und die Einführung eines Novums auf den gleichen Grundregeln basieren: die neu geschaffene Welt und das darin Neue müssen realistisch erklärbar scheinen. Dieser Eindruck einer hypothetischen Realität auf Basis scheinbarer wissenschaftlicher Logik innerhalb der Erzählungen ist somit entscheidender Teil der Science Fiction und trägt wesentlich zum Naturalisierungseffekt bei.

### 1.3 Das fluide Genrekonzep

Wie eingangs erwähnt, stellt die Definition der Science Fiction Wissenschaftler:innen immer wieder vor eine neue Herausforderung. Ein wesentlicher Grund dafür lässt sich darin sehen, dass ihre Grenzen keineswegs undurchlässig sind, im Gegenteil. Die Science Fiction bedient sich wiederholt an Erzählelementen weiterer, vornehmlich phantastischer, Genres. Häufig

---

<sup>77</sup> Siehe dazu auch Kapitel 2.1 Das Ende der bekannten Welt.

<sup>78</sup> Vgl. Otto, Eric C.: *Science Fiction and the Revenge of Nature: Environmentalism from the 1990s to the 2010s*, in: *The Cambridge history of science fiction*, Gerry Canavan und Eric Carl Link (Hg.), Cambridge: Cambridge University Press 2019, S. 580–595, hier: S. 581.

<sup>79</sup> Vgl. Distelmeyer 2013: *Katastrophe und Kapitalismus*, S. 44-45.

<sup>80</sup> Innerhofer 2013: *Science Fiction*, S. 318.

finden sich Einflüsse aus dem Horror<sup>81</sup> oder der Fantasy<sup>82</sup>, aber auch aus dem Bereich des Actionkinos<sup>83</sup> oder des Kriegsfilms<sup>84</sup>.

Science Fiction ist daher ein klassisches Beispiel für einen Genre-Hybriden in der Definition von Gereon Blaseio. Er betont, ähnlich wie zum Beispiel John Rieder,<sup>85</sup> dass Genres als solche immer in gewisser Weise fluide sind und sich aktuellen Entwicklungen anpassen müssen:

„Genre geht nicht als essenzialistische Kategorie dem jeweiligen Film voraus, sondern realisiert sich in jedem einzelnen Film neu, entsteht erst in der eigentlichen Umsetzung. Filme beziehen sich auf Genre-Konventionen und schreiben diese zugleich um, modifizieren sie, konstruieren sie aber gleichzeitig auch. Jeder einzelne Film ist genrehybrid; aus diesen Hybriden werden die Genre-Begriffe abgeleitet.“<sup>86</sup>

Daraus ergibt sich, dass, zumindest nach Blaseios Definition, kein Genre klare Grenzen hätte und somit jeder neue Film zu einer neuen Definition des jeweiligen Genres führen würde, in dem er sich verorten lässt. In der Science Fiction jedoch verstärkt sich dieser Effekt durch die der Science Fiction immanenten Handlungsmuster, also des Novums, der Verfremdung und der Naturalisierung. Da sich diese immer am aktuellen Stand der Gesellschaft orientieren und das Medium und die dargestellte Handlung dadurch prägen, passt sich jedes Werk innerhalb der Science Fiction neuen Gegebenheiten an.

Science Fiction bezieht sich immer wieder und vielleicht stärker als viele andere Genres auf aktuelle Entwicklungen der Gesellschaft und Wissenschaft. Kollektive Ängste, die durch Umstände der Zeitgeschichte beeinflusst werden, spielen in der Science Fiction ebenso eine wesentliche Rolle wie die scheinbare wissenschaftliche Erklärbarkeit der in ihr enthaltenen Erfindungen, Neuerungen und Veränderungen. Auch diese sind daher am aktuellen Stand der Wissenschaft orientiert und die möglichen Grenzen ausgeweitet. Da Science Fiction sich somit gezwungen sieht, sich beständig den gesellschaftlichen Veränderungen anzupassen, ist es für das Genre unumgänglich, sich ständig zu wandeln und zu aktualisieren.

---

<sup>81</sup> Zum Beispiel in den Filmen der *Alien*-Reihe (1979-1997).

<sup>82</sup> Sehr populär ist hier *Star Wars* (1977-2019) zu nennen.

<sup>83</sup> Beispielsweise die *Terminator*-Filme (1984-2019).

<sup>84</sup> In dieser Arbeit unter anderem durch *Edge of Tomorrow* (2014) repräsentiert.

<sup>85</sup> Vgl. Rieder, John: *Theorizing SF: Science Fiction Studies since 2000*, in: *The Cambridge history of science fiction*, Gerry Canavan und Eric Carl Link (Hg.), Cambridge: Cambridge University Press 2019, S. 741–755, hier: S. 743.

<sup>86</sup> Blaseio, Gereon: *Genre und Gender. Zur Interdependenz zweier Leitkonzepte der Filmwissenschaft*, in: *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Claudia Liebrand und Ines Steiner (Hg.), Marburg: Schüren 2004, S. 29–44, hier: S. 36.

Zudem greift die Science Fiction, wie das vorangegangene Kapitel zeigt, kaum auf eigene feste Handlungselemente zurück, die zwangsweise enthalten sein müssen, um sich als solche auszuweisen. Es ist daher nicht verwunderlich, dass Erzählelemente anderer Genres aufgegriffen, abgewandelt und angepasst werden. Im ständigen Wandel und in der Nutzung anderer Genres liegt, so Innerhofer, der Kern der Beliebtheit der Science Fiction:

„Die Fähigkeit zur generischen und thematischen Absorption, Assimilation und Transformation bildet die Stärke der [Science Fiction], die sie trotz aller Abgesänge hartnäckig bis in die Gegenwart und wohl auch in der Zukunft fortleben lässt.“<sup>87</sup>

Um noch einmal auf Spiegel zurückzukommen, lässt sich so also durchaus nachvollziehen, warum Science Fiction sich eher als Modus verstehen lässt, denn als striktes Genre. Diesem Modus ist immanent, dass etwas Neues oder Neuartiges, das *Novum*, auftreten muss, welches wissenschaftlich erklärbar scheint. Grenzüberschreitung, Verfremdung und Naturalisierung gehen mit diesem *Novum* einher, lösen es jedoch nicht vollkommen von der bekannten Realität. Die Regeln der dem Publikum bekannten Welt gelten weiterhin, die Überschreitung dieser Regeln wird ebenfalls pseudo-wissenschaftlich erklärt. Das *Novum* auf der einen Seite, aber auch der Handlungsstrang als solcher speisen sich aus aktuellen Entwicklungen und kollektiven Ängsten der Gesellschaft. Daher ist es nicht verwunderlich, dass die Science Fiction eng mit der Dystopie verwandt zu sein scheint, die in dieser Arbeit beide im weiteren Verlauf als Erzählmodi denn als Genres verstanden werden.

## **2. Science Fiction-Welten und Erlösung**

Es ist im vorangegangenen Kapitel etabliert worden, dass die Science Fiction nicht auf ein festes Set von Motiven zurückgreift, die immer in derselben Form auftreten, sondern vielmehr als formal-ästhetischer Modus gesehen werden kann, der mit spezifischen Erzählstrukturen und Darstellungskonventionen arbeitet. Betrachtet man die Science Fiction jedoch in Hinblick auf Erlösungsgedanken, lassen sich wiederkehrende Motive in der Darstellung der Filmwelten entdecken, die häufig einen christlich-religiösen Unterton aufweisen und im Folgenden genauer untersucht werden sollen.

---

<sup>87</sup> Innerhofer 2013: *Science Fiction*, S. 322.



## 2.1 Das Ende der bekannten Welt

*I am Legend* (2007) beginnt mit einer Nachrichtenübertragung, in der Dr. Alice Krippin berichtet, der von ihr und ihrem Team entwickelte Krippin-Virus wäre in der Lage, Krebs zu heilen.<sup>88</sup> Auf diese bahnbrechende medizinische Erkenntnis hin schneidet der Film zu einem schwarzen Bild, der Ton verstummt für einige Sekunden, verweist damit auf den nachhaltigen Einschnitt in die Gesellschaft, die dem Publikum bekannt ist.<sup>89</sup>

Die audiovisuelle Stille zieht sich jedoch etwas zu lang, wirkt dadurch leicht bedrohlich. Die auf den ersten Blick rettende Nachricht von der Heilung einer derartigen Krankheit scheint einen Haken zu haben. Diese Erkenntnis drängt sich dem Publikum in der Stille auf und wird bestätigt, als das Bild zurückkehrt und mit der Bildunterschrift „three years later“ Eindrücke des ehemals urbanen Lebens zeigt, die die Zuschauer:innen verschrecken: zurückgelassene Autos, zum Teil verunfallt, überflutete Unterführungen, menschenleere Straßen, verfallene Strukturen einer Großstadt, Pflanzen, die durch den Asphalt gewachsen sind und die Umgebung zunehmend überwuchern.

---

<sup>88</sup> Vgl. *I am Legend*, Regie: Francis Lawrence, Warner Bros. Pictures, USA 2007, DVD, 0:51-2:03.

<sup>89</sup> Vgl. ebd., 2:03-2:09.

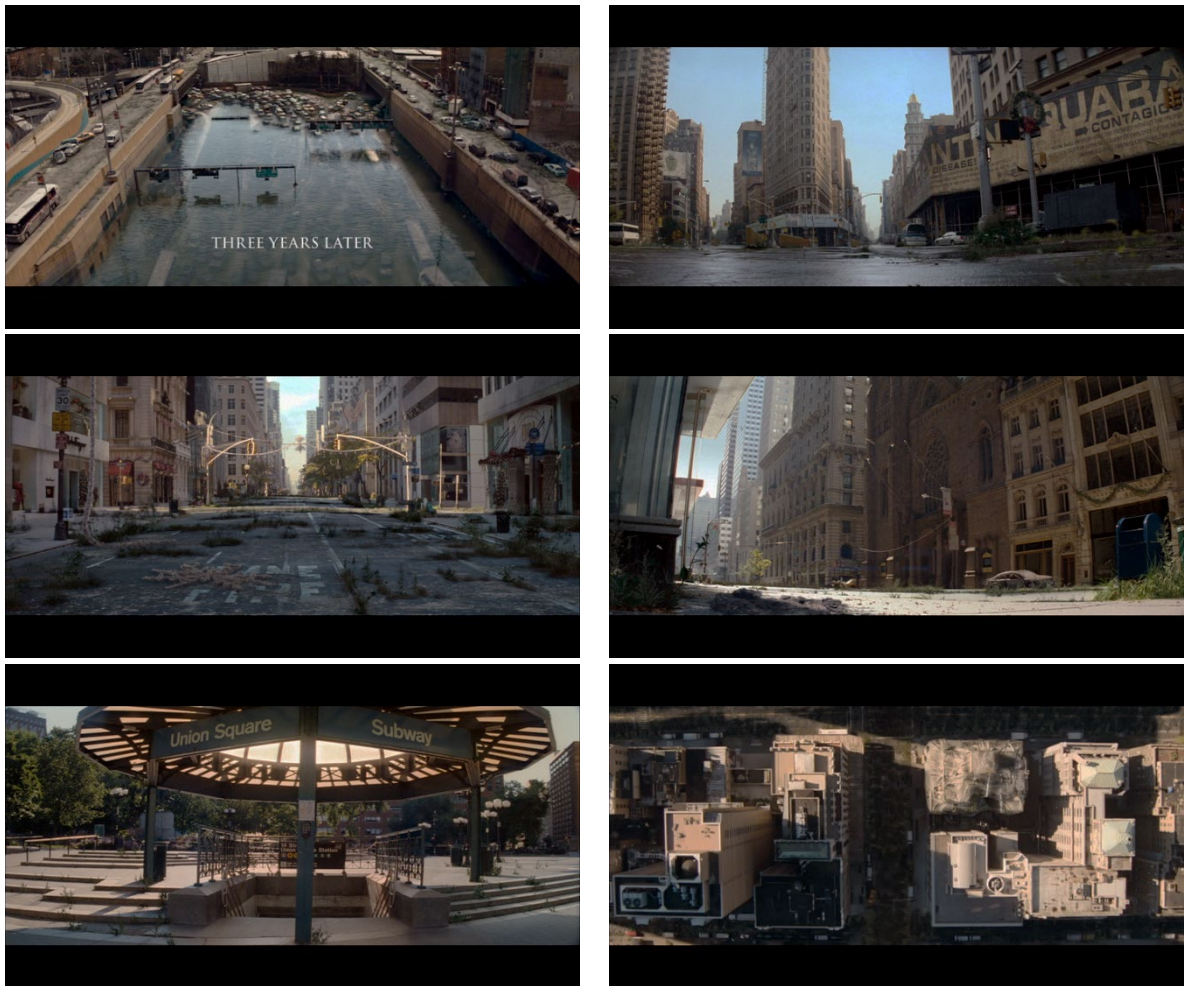


Abb. 1-6: Screenshots aus *I am Legend* (2007).

Langsam fährt die Kamera über dieses Szenario, nur begleitet von einem fast flimmernden Geräusch und den leisen Rufen einzelner Vögel.<sup>90</sup> Innerhalb einer Minute wird für das Publikum klar, dass das Krippin-Virus in der Filmwelt nicht den gewünschten Effekt gehabt hat. Gleichzeitig verorten die Bilder das Publikum. Es handelt sich nicht um eine fremde Welt, es handelt sich um Bilder des verlassenen New York, durch die sich schließlich nur ein Auto bewegt, gelenkt vom Protagonisten, dessen Anwesenheit gleichzeitig die Verlassenheit der Stadt und das Gefühl von trostloser Einsamkeit noch unterstützt, das sich in den Bildern zuvor aufgedrängt hat.<sup>91</sup>

*I am Legend* zeigt in den ersten Minuten eindrucksvoll ein gängiges Muster der Science Fiction-Räume im Rahmen von Erlösungserzählungen. Die Welt, die gezeigt wird, ist für das Publikum bekannt, identifizierbar, aber doch fremd, geprägt durch die Katastrophe, die eingetreten ist.

<sup>90</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 2:09-3:00.

<sup>91</sup> Vgl. ebd., 2:59-3:30.

Dabei muss der Eintritt der Katastrophe nicht immer gezeigt werden, sie kann auch vor der Filmhandlung geschehen sein oder als dauerhafte Bedrohung die gezeigte Handlung begleiten. Im Rahmen der Erlösungsdarstellungen ist die Katastrophe jedoch von signifikanter Wichtigkeit. Sie muss abgewendet oder aufgehoben werden.<sup>92</sup>

Die Katastrophe als solche ist zudem wesentlicher Bestandteil der Science Fiction im Allgemeinen. Sie ist das Spektakel, das zutiefst in der Science Fiction verwurzelt ist, sei es nun eine durch die Umwelt ausgelöste Naturkatastrophe, eine Invasion durch Aliens oder die Zerstörung von Städten durch verschiedenste Monster.

„Science Fiction films are not about science. They are about disaster, which is one of the oldest subjects of art. In science fiction films disaster is rarely viewed intensively; it is always extensive. It is a matter of quantity and ingenuity. If you will, it is a question of scale. But the scale, particularly in the wide-screen color films [...], does raise the matter to another level.”<sup>93</sup>

Auch wenn sicherlich diskutabel ist, inwieweit Science Fiction-Filme von Wissenschaft handeln und welchen Stellenwert daraus resultierender Erkenntnisse für die Erzählungen haben, macht Susan Sontag hier doch deutlich, dass die Katastrophe aus der Science Fiction kaum wegzudenken ist. Eben jene Katastrophe wird aber nicht nur spektakulär ausgestellt, wie Sontag betont, sondern ist in den letzten Jahrzehnten auch immer allumfassender geworden. Als Folge der Globalisierung stellt Jan Distelmeyer heraus, dass die Katastrophe nicht mehr räumlich beschränkt zu sein scheint, sondern sich zunehmend ausdehnt und größere Teile des Planeten betrifft.<sup>94</sup>

Wie global sich die Katastrophe in *I am Legend* darstellt, zeigt der Film nicht nur mit Bildern. Zwar steht New York stellvertretend für den Rest der Welt, aber der Dialog bestätigt, dass es sich nicht um ein räumlich begrenztes Phänomen handelt. Die durch das Krippin-Virus mutierten Menschen haben jene, die sich als immun herausstellten, nahezu ausgerottet.<sup>95</sup> Die letzten Überlebenden jedoch haben sich in Siedlungen zusammengefunden, schützen sich vor der Außenwelt, wie die Protagonistin des Films betont. Sie ist der festen Überzeugung, Gott würde sie dorthin führen, sie betont entschieden, Gott habe einen größeren Plan.<sup>96</sup> Und auch, wenn aus wissenschaftlicher Sicht dagegen argumentiert wird, lenkt der Protagonist schließlich

---

<sup>92</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.3.1 Das globale Übel.

<sup>93</sup> Sontag 2009: *The imagination of disaster*, S. 213.

<sup>94</sup> Vgl. Distelmeyer 2013: *Katastrophe und Kapitalismus*, S. 44–45.

<sup>95</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:16:00-1:16:45.

<sup>96</sup> Vgl. ebd., 1:14:33-1:16:00.

ein, bestätigt, den großen Plan erkennen zu können.<sup>97</sup> Durch diese Verknüpfung wird der globalen Katastrophe ein religiöser Unterton verliehen, verbindet sie so mit apokalyptischen Vorstellungen des Christentums.

Apokalyptische Vorstellungen lassen sich sowohl im Judentum als auch im Christentum finden. Zu verstehen ist darunter zuerst einmal die Vorstellung und Offenbarung von Anfang und Ende menschlicher Zeit und göttlicher Verheißung.<sup>98</sup> Zumeist sind Visionen, Vorausdeutungen und Verheißungen in diesem Kontext nur einer ausgewählten Gruppe (zum Beispiel den Gläubigen) vorenthalten.<sup>99</sup>

„In ihrer medialen Textgestaltung nimmt die Apokalypse vorweg, was einst in der Endzeit geschehen wird. Sie tröstet die (kleine) heilige Gemeinde der Auserwählten über gegenwärtige Bedrängnisse, indem sie ihr Heil, den unheilvollen Weltmächten dagegen Verderben ankündigt.“<sup>100</sup>

In ihrer Ursprungsform ist die Apokalypse also nichts generell Schlechtes, sondern ausschließlich eine Beschreibung vom Ende der Welt, wie sie der Menschheit bekannt ist, sowie die Errettung der Gläubigen und die Vernichtung derer, die ihnen Unrecht getan haben.<sup>101</sup> Dazu gehören, so Thomas Hieke, vor allem Vorzeichen des Endes sowie die Beschreibung einer jenseitigen Welt, immer aber vor dem Hintergrund eines göttlichen Plans.<sup>102</sup> Christian Senkel betont zudem die der Apokalypse immanente „katastrophische Heils- und Unheilssymbolik“,<sup>103</sup> die, so stellt der Autor heraus, als Inspiration für moderne Auffassungen und Abwandlungen des Begriffs entscheidend sei und sich daher auch in nicht-religiösen Verwendungen des Begriffes wiederfinden lasse.

Auch wenn apokalyptische Vorstellungen zumeist nur eine Gruppe Auserwählter trösten soll und diesen Rettung verspricht, sind diese Vorstellungen doch in der Regel allumfassend, wie G. Evers betont.

---

<sup>97</sup> Siehe dazu auch Kapitel 5.1 „We are his legacy. This is his legend.“ – *I am Legend* (2007).

<sup>98</sup> Vgl. Senkel, Christian W.: *Apokalypse*, in: Metzler Lexikon Religion. Band 1 Abendmahl - Guru, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 80–82, hier: S. 80.

<sup>99</sup> Vgl. Evers, G.: *Apokalyptik - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 45–46, hier: S. 45.

<sup>100</sup> Senkel 2005: *Apokalypse*, S. 80.

<sup>101</sup> Vgl. Evers 2007: *Apokalyptik - 2. Christlich*, S. 45.

<sup>102</sup> Vgl. Hieke, Thomas: *Apokalyptik (A.)/Apokalypse*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament (HGANT), Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 97–99, hier S. 98.

<sup>103</sup> Senkel 2005: *Apokalypse*, S. 80, im Original kursiv gedruckt.

„Unter [Apokalypse] wird eine literarische Gattung verstanden, die religiöse Aussagen über die Zukunft macht, die das Schicksal des einzelnen und der Welt betreffen.“<sup>104</sup>

Die Apokalypse als Gattung von Erzählung hat sich jedoch im Laufe der Zeit von dem rein religiösen Zusammenhang gelöst und lässt sich nun gerade vor dem popkulturellen Hintergrund etwas allgemeiner fassen:

„Die Verwandlung zum poetischen Stoff erklärt die zählebige Präsenz apokalyptischer Spielelemente in modernen Kulturerzeugnissen [...]. So entsteht ein artifizieller Krisenstil des Untergangs, durch den das Reizwort ›apokalyptisch‹ im 20. Jahrhundert auch neben- und nachreligiös Geschichte macht: teils in vorsätzlicher Anknüpfung an biblische Religiosität, teils als Chiffre für ›Weltuntergang‹ überhaupt.“<sup>105</sup>

Auch wenn sich die popkulturelle Aufarbeitung des späten 20. und frühen 21. Jahrhunderts dieses Stoffes immer mehr den Vorstellungen der Dystopie aus dieser Zeit annähert, bleibt der religiöse Einfluss auf apokalyptische Vorstellungen dennoch bestehen. Evers analysiert in Hinblick darauf:

„Trotz [fehlender Entschlüsselungshilfen dieser Vorstellungen] haben apokalyptische Schriften und Vorstellungsmodelle zu allen Zeiten und besonders in Zeiten von Naturkatastrophen, Kriegen und anderen geschichtlichen und kosmologischen Bedrängnissen immer wieder enthusiastische Anhänger gefunden. Einflüsse lassen sich in vielfacher Weise in Literatur und den bildenden Künsten finden.“<sup>106</sup>

Die Dystopie als Erzählmodus stellt nun im Rahmen der Science Fiction eine zweite Spielart dar, in der sich die Veränderung der bekannten Welt vollziehen kann. Während sich in *I am Legend* eine Veränderung auf Seiten der Natur, der Räumlichkeiten und der Lebewesen finden lässt, zeigt sich in der Dystopie zumeist eine Veränderung der gesellschaftlichen Strukturen, die dem Publikum bekannt sind.

„Dystopia, the negative utopia is “a non-existent society described in considerable details and normally located in time and space that the author intended a contemporaneous reader to view as considerably worse than the society in which the reader lived.””<sup>107</sup>

---

<sup>104</sup> Evers 2007: *Apokalyptik - 2. Christlich*, S. 45.

<sup>105</sup> Senkel 2005: *Apokalypse*, S. 81.

<sup>106</sup> Evers 2007: *Apokalyptik - 2. Christlich*, S. 46.

<sup>107</sup> Murphy, Graham J.: *Dystopia*, in: *The Routledge Companion to Science Fiction*, Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts und Sherryl Vint (Hg.), London: Routledge 2011, S. 473–477, hier: S. 471, zitiert nach: L. T. Sargent „Dystopias“, *The Encyclopedia of Science Fiction*, S. 9.

Bei der Dystopie handelt es sich per definitionem um das Gegenstück zur Utopie, diese zwei Konzepte sind daher nur schwerlich einzeln zu betrachten und stehen gleichermaßen in direkter Verbindung wie sie einander kontrastieren.

Basierend auf der Geschichte der Insel Utopia von Thomas More<sup>108</sup> steht Utopie als Beschreibung für eine perfekte Welt ohne Fehler, Sorgen oder Gefahren. In der Science Fiction finden sich zumeist Zukunftsutopien, die

„die ideale Gesellschaft als Endpunkt eines schrittweisen, gleichermaßen technischen wie moralischen Fortschritts imaginier[en]. Das utopische Projekt, das zuvor als spielerische Hypothese, später als realistische Möglichkeit gedacht war, wird nun tendenziell zur Prognose einer absehbaren, wenn nicht gar notwendigen Entwicklung. Der Nährboden dieser Neuorientierung sind die technischen Errungenschaften der industriellen Revolution in Verbindung mit sozialutopischen Programmen (Owen, Fournier, Saint-Simon) und sozialistischen Bewegungen.“<sup>109</sup>

Diese idealtypische Vorstellung von Gesellschaft beinhaltet jedoch zumeist unrealistische oder gar unmögliche Annahmen, die vor allem in der Science Fiction dazu führen, dass das augenscheinlich utopische System in eine Dystopie kippt oder parallel zu einer solchen verläuft, deren Existenz die Utopie überhaupt möglich macht. Peter Kuon bezeichnet dies als „ambivalente Mischformen“, die sich in den letzten Jahrzehnten mehr und mehr beobachten ließen.<sup>110</sup>

Besonders eindrücklich zeigt *Elysium* (2013) diese Darstellung von Parallelgesellschaften. Während die arme Bevölkerung auf der sterbenden Erde festsitzt und um ihr Überleben kämpfen muss, haben sich die reichen Menschen auf eine Raumstation zurückgezogen, die in der Erdumlaufbahn kreist.<sup>111</sup> Dort ist, wie die Menschen auf der Erde schon als Kinder lernen, alles perfekt. Alter, Krankheiten oder Hunger spielen keine Rolle.<sup>112</sup> Deutlich zeigt der Film diesen Kontrast der unterschiedlichen Welten durch oppositionelle Farbpaletten. Während auf der Erde alles von einem staubigen Beige überlagert ist, sind die Farben auf Elysium<sup>113</sup> klar, geprägt von sauberem Weiß und kräftigem Grün gesunder Vegetation. Doch auch ohne den

---

<sup>108</sup> Vgl. Kuon, Peter: *Utopie/Dystopie*, in: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Hans Richard Brittnacher und Markus May (Hg.), Stuttgart: Verlag J.B. Metzler 2013, S. 328–335, hier: S. 328-329.

<sup>109</sup> Ebd., S. 333-334.

<sup>110</sup> Vgl. ebd., S. 334.

<sup>111</sup> Vgl. *Elysium*, Regie: Neill Blomkamp, Sony Pictures, USA 2013, DVD, 00:37-1:56.

<sup>112</sup> Vgl. ebd., 2:55-3:05.

<sup>113</sup> Elysium bezeichnet in diesem Fall die gleichnamige Raumstation und ist vom Titel des Films zu unterscheiden, der kursiv gedruckt ist.

Kontrast zwischen Elysium und der Erde durch gegeneinander montierte Szenen zu zeigen, schafft der Film es mit einfachen Bildern, das soziale Gefälle zwischen den beiden Welten zu verdeutlichen. Mehrfach ist zu sehen, wie auf der Erde befindliche Menschen zu Elysium hinaufsehen, das wie ein Stern am Himmel über ihnen steht.<sup>114</sup> Diese räumliche Aufarbeitung des sozialen Gefälles macht für das Publikum so auf einen Blick klar, dass die Utopie Elysiums zu Lasten der Dystopie der Erdenbewohner:innen geht.

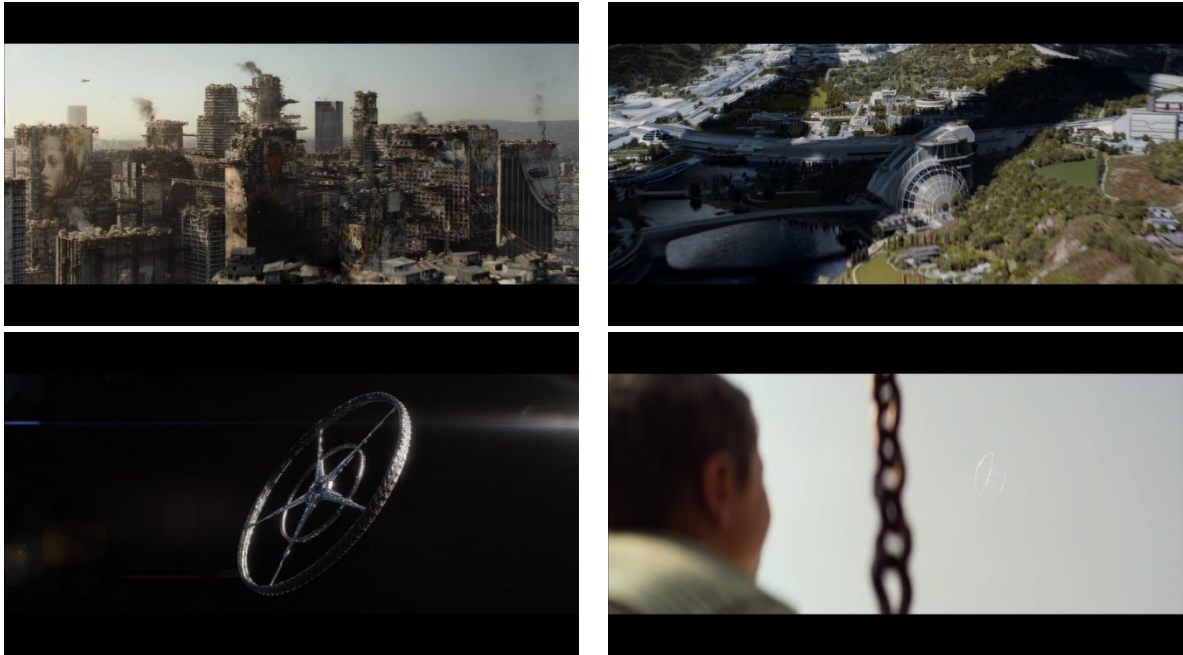


Abb. 7-10: Screenshots aus *Elysium* (2013).

Als erster Autor warnt schon 1846 Émile Souvestre in seinem Text *Le monde tel qu'il sera* vor vergleichbaren Zukunftsutopien, die wohl technisch fortschrittlich gedacht seien, bei denen aber der ethische Aspekt fehle und schließlich seelenlose Menschen zurückblieben. So entstand das erste Konzept einer Dystopie, welche den Fokus auf das Scheitern der sozialen Gemeinschaft legte.<sup>115</sup>

Die Funktion der Dystopie ist es, eine warnende Haltung einzunehmen. Durch die Darstellung einer negativen Gesellschaft und deren Auswirkungen auf das Individuum betrachtet die Dystopie jeweils zeitgenössische Entwicklungen kritisch und warnt vor einem prognostizierten negativen Ausgang eben jenes (vermeintlichen) Fortschritts.<sup>116</sup> Dystopien greifen daher nicht auf beliebige Untergangsszenarien zurück, sondern beziehen sich auf die zum Entstehungszeitpunkt aktuellen Sorgen und Ängste der Gesellschaft, begründen sich in den

<sup>114</sup> Vgl. *Elysium* (2013), z. B. 3:30-3:35.

<sup>115</sup> Vgl. Kuon 2013: *Utopie/Dystopie*, S. 334.

<sup>116</sup> Vgl. ebd., S. 334.

aktuellen technischen Entwicklungen<sup>117</sup> und sind so der Science Fiction schon in ihrem Kern sehr nah. Beide greifen auf jeweils aktuelle Entwicklungen zurück und nutzen die Ängste des Publikums sowie zeitgenössische gesellschaftliche Diskurse, um ihre Welten zu kreieren. Sie sind somit in ihrem Kern der ständigen Aktualität und dem dauernden Rückbezug auf die vorherrschenden Ängste innerhalb einer Gesellschaft verpflichtet, wie auch Georg Seeßlen betont:

„Die Geschichte des [Science-Fiction]-Films lässt sich lesen als dystopische Begleitung [...] von Zeiterscheinungen: Weltkrieg und »Kalter Krieg« in den 50er Jahren, die Atombombe in den japanischen Godzilla- und Invasions-Filmen, die Umweltverschmutzung der 70er Jahre, Computer- und Waffentechnologie in den 80er Jahren, die Vermischung von Wirklichkeit und elektronischer Simulation im darauffolgenden Jahrzehnt, und schließlich spielt nun sogar die Finanzkrise eine Rolle im Genre.“<sup>118</sup>

Eine dystopische Welt kann jedoch auch auf anderen Faktoren beruhen als auf technischem Fortschritt, in dem die Gesellschaft in Vergessenheit gerät, oder auf wirtschaftlichen Unterschieden, die zu einer Zwei-Klassen-Gesellschaft führen. Der totale Zusammenbruch der Gesellschaft oder die Katastrophe, die das bekannte System zerstört und die Menschen einem Überlebenskampf aussetzt, können als eine dystopische Vorstellung verstanden werden.<sup>119</sup> Solche Szenarien, in denen die Menschen im Kampf um das eigene Überleben selbst zu den gefährlichsten Gegnern werden, finden sich in der Science Fiction zwar immer wieder, sind dort jedoch selten mit einem Gedanken von Erlösung verknüpft. Damit die Erlösung eintreten kann, muss es ein globales Übel geben, das bekämpft werden kann, nicht etwa eine Welt, in der die Katastrophe darin besteht, dass sich Menschen zum Zwecke des Überlebens bekriegen.<sup>120</sup>

Die Popularität von dystopischen Erzählungen – besonders in der Science Fiction – untersucht Graham J. Murphy in einem vor allem historischen Rückblick.<sup>121</sup> Mir erscheint jedoch sein Zukunftsausblick besonders interessant, um die anhaltende Aktualität dieses Genres zu betonen. Wie Murphy schreibt, sei es noch zu früh, um eine tatsächliche Prognose darüber abzugeben, ob Dystopien langfristig ein beliebtes Konzept in fiktiven Geschichten bleiben werden. Er vermutet jedoch:

---

<sup>117</sup> Vgl. Kuon 2013: *Utopie/Dystopie*, S. 334.

<sup>118</sup> Seeßlen 2013: *Film*, S. 243.

<sup>119</sup> Ein bekanntes Beispiel dafür wäre *The Road* (2009).

<sup>120</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.3.1 Das globale Übel.

<sup>121</sup> Vgl. Murphy 2011: *Dystopia*, S. 473–477.



„[...] there can be little doubt that the dystopia thrived in the twentieth century and continues to show its health in the new millennium. It continues to embody utopianism by kicking the darkness until it bleeds daylight and to critique timely political issues while also locating hope in perhaps unexpected places: sites of resistance both within the narrative and, perhaps more importantly, within those readers who heed its warnings.”<sup>122</sup>

Besonders bemerkenswert ist an dieser Stelle, dass Murphy die Bedeutung der „resistance“ hervorhebt, also des Widerstandes gegen das Dystopische, das aber doch in Verbindung mit dem Utopischen steht. Der Widerstand gegen politische Entwicklungen, die nicht geduldet werden sollten, ist etwas, das sich besonders in der Science Fiction der letzten Jahre wieder häufiger findet. Politisch fragwürdige Regime oder unmoralische Systeme werden aus Sicht der angehenden Rebellen gezeigt, also aus dem Blickwinkel derer, die die Grenzen der vorherrschenden Ordnung durchbrechen können und damit nicht nur das System für alle – so hoffen die Zuschauer:innen zumindest – besser machen, sondern diejenigen, die vom System unterdrückt werden, aus dem dystopischen Zustand tatsächlich erlösen können. Erlöser:innen in gesellschaftlichen oder politischen Dystopien sind daher häufig aus der Sicht des herrschenden Regimes Rebellen, wie zum Beispiel in *Star Wars Episode IV-VI* (1977-1983) oder dem *Hunger Games*-Franchise (2012-2015).

Das Handeln einzelner kann in diesen Fällen die große Gruppe retten, schützen oder befreien. Und genau dort finden sich die Erlösungsfiguren: nicht nur im Widerstand gegen politische Systeme, auch im Kampf gegen andere Katastrophen. Die Rettung vor der Katastrophe, vor der drohenden Dystopie (sei sie nun politisch, gesellschaftlich oder durch Umwelteinflüsse bedingt), ist wesentlicher Kern dessen, was die Erlösungsfiguren ausmacht.<sup>123</sup>

Hier findet sich erneut eine Parallele zur apokalyptischen Vorstellung, die Evers und Christian W. Senkel herausstellen. Das Verständnis von Apokalypse hängt, laut ihnen, sowohl im Judentum als auch im Christentum mit der Vorstellung eines Messias oder grundlegend mit der Vorstellung von Erlösung zusammen.<sup>124</sup>

---

<sup>122</sup> Murphy 2011: *Dystopia*, S. 477.

<sup>123</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.3.1 Das globale Übel.

<sup>124</sup> Vgl. Evers 2007: *Apokalyptik - 2. Christlich*, S. 46.

## 2.2 Kontrastierende Weltendarstellungen

Das Bild blendet langsam von Schwarz zu der Ansicht hoher Betonbauten über, Sirenen mischen sich in den metallisch klingenden Soundtrack. Die Kamera fährt über die Gebäude hinweg, eröffnet dem Publikum in einer Totalen den Blick auf karges Land. Ein harter Schnitt führt zurück zu den Gebäuden, diesmal fliegt die Kamera nicht darüber, sondern fährt rasch daran vorbei. Details sind kaum auszumachen, doch ein Van auf einem der Dächer dient als Anhaltspunkt für das Publikum, um die schiere Größe der Gebäude abzuschätzen. Eine weitere Totale zeigt einen erneuten Blick von Oben, Gebäude drängen sich dicht an dicht, so eng, dass Straßen kaum zu erkennen sind. Aus nicht identifizierbaren Schornsteinen steigt dicker, dunkler Qualm auf. Sämtliche bisher gezeigte Bilder sind dominiert von Beige und Grau, grelles Licht lässt die Kanten der Gebäude hart erscheinen, der Eindruck von Schmutz und Hitze drängt sich auf.<sup>125</sup>

Während die Kamera weiter über das Bild dieser städtischen Struktur fährt und die Sirenen im Hintergrund präsent bleiben, bestätigen aufblendende Worte im Bildzentrum den visuellen Eindruck: die Erde ist überbevölkert, die Umweltverschmutzung hat immer mehr zugenommen, Krankheiten verbreiten sich. Gleichzeitig macht der Bildtitel klar, dass eine Zukunftsvision gezeigt wird, aber keine in weiter Ferne. Das späte 21. Jahrhundert ist das, was der Film seinem Publikum hier nach eigener Aussage zeigt.<sup>126</sup>

Dramatisch spielt der Soundtrack auf, als das Bild erneut wechselt und gigantische Hochhäuser zeigt, auf denen Zelte und andere Behelfsunterkünfte aufgebaut sind, während von ihnen weiter dunkler Qualm aufsteigt. An die Hochhäuser angeschlossen befinden sich Plattformen, daran befestigt wie im verzweifelten Versuch, weiteren Lebensraum zu schaffen. Die Überbevölkerung und die Umweltverschmutzung werden für das Publikum fast schon spürbar, selbst der Himmel ist nicht blau, sondern gräulich-beige, die Schwere der Atemluft ist nicht nur vorstellbar, sondern sichtbar.<sup>127</sup>

---

<sup>125</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 0:35-0:54.

<sup>126</sup> Vgl. ebd., 0:54-1:00.

<sup>127</sup> Vgl. ebd., 1:00-1:12.



Abb. 11-14: Screenshots aus *Elysium* (2013)

Ein erneuter harter Schnitt eröffnet dem Publikum die Sicht auf die Erde, zu sehen aus dem Weltraum. Was auf den ersten Blick wie ein bekanntes Bild aussieht, ist doch nicht vertraut, denn den Betrachter:innen wird schnell klar, dass das Grün jeglicher Vegetation fehlt. Sämtliches Land inmitten des blauen Meeres ist braun und vertrocknet.<sup>128</sup>

Auch vor diesem Bild erscheinen Worte, die bereits einleiten, was der Film als Nächstes zeigen wird: den Ort, an den sich die reichsten Menschen geflüchtet haben. Ein Kameraschwenk führt das Publikum an diesen Ort, eine ringförmige Raumstation, in deren Hülle sich das Licht bricht. Inmitten des Rings befindet sich eine sternförmige Struktur. Präsentiert wird diese Raumstation, während im Soundtrack Streicher einsetzen.<sup>129</sup>

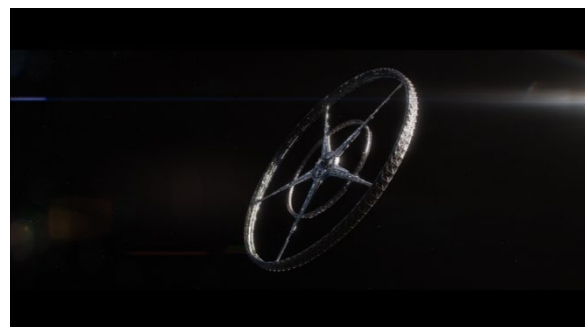
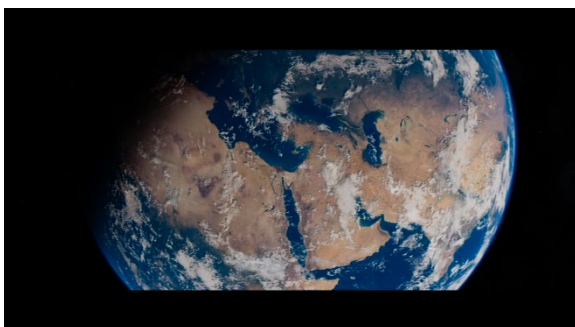


Abb. 15-16: Screenshots aus *Elysium* (2013)

<sup>128</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 1:12-1:23.

<sup>129</sup> Vgl. ebd., 1:23-1:28.

Eine weitere Kamerafahrt führt auf die Raumstation zu, in einer unmöglichen Bewegung durchbricht die Kamera die schützende, durchsichtige Hülle um den Lebensraum, eröffnet dem Publikum den Blick auf gesunde, grüne Vegetation, sauberes Wasser und vereinzelte Gebäude, gehalten in sauberem Weiß und futuristisch anmutendem Silbergrau. Die Kamerafahrt ist dabei parallel zu der auf der Erde gestaltet, betont durch diese ähnliche Bewegung den Kontrast zwischen den beiden gezeigten Welten. In großen Lettern, die sich über die gesamte Bildbreite erstrecken, erscheint ein Wort: „ELYSIUM“.<sup>130</sup> Damit benennt der Film nicht nur den Ort, den er dem Publikum präsentiert, sondern zitiert auch seinen eigenen Titel, der durch seine mythologische Aufladung nun unmissverständlich klarmacht, dass dieser zweite gezeigte Ort im Gegensatz zur schmutzigen, überbevölkerten Erde jener ist, den es zu erreichen gilt.



Abb. 17-18: Screenshots aus *Elysium* (2013)

Mit dieser Eröffnungssequenz greift der Film *Elysium* (2013) eindrucksvoll auf ein Konzept der Erzählraumdarstellung zurück, das sich in Science Fiction-Filmen mit Erlösungsthematik immer wieder finden lässt: die Darstellung zweier unterschiedlicher Handlungsräume. Besonders ausgeprägt ist diese Dichotomie visuell signifikant andersartig ausgestalteten Erzählräume in solchen Filmen, deren Erzählung Aspekte der Dystopie oder der Apokalyptik in ihre Handlung integrieren. Die kontrastreiche Darstellung einer an unterschiedlichen Faktoren (wie beispielsweise Umweltverschmutzung, soziale Ungleichheit oder der Existenz von Monstern) krankenden und einer ihr gegenübergestellten vermeintlich perfekten Welt ist dabei gängig. In diesen Fällen stellt die eine dargestellte Welt diejenige dar, die es zu erlösen gilt, während die andere die erlösende oder erlöste Welt repräsentiert, die erreicht werden soll. Diese beiden Welten können dabei parallel zueinander existieren, wie in *Elysium* gezeigt, oder aber aufeinander folgen, beziehungsweise erst nacheinander gezeigt werden, wie beispielsweise in *I am Legend* (2007) oder *Interstellar* (2014).

<sup>130</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 1:28-1:57.

In der Darstellung der beiden Welten sind dabei wiederkehrende Muster zu erkennen. Häufig werden sie durch unterschiedliche Farbgebung voneinander abgegrenzt, wobei die zu erlösende Welt oftmals eine dominante Farbe sowie grelles, oder aber fehlendes Licht aufweist. Sie wirkt in der Regel unnatürlich und auf unterschiedliche Arten lebensfeindlich. Die erlösende oder erlöste Welt hingegen zeichnet sich zumeist durch einen Anschein von Natürlichkeit aus. Vegetation ist präsent ins Bild gerückt, vielfach wird die Farbe Grün in großem Maße verwendet und schafft so für das Publikum die Assoziation zur Natur.

Zudem ist vor allem die zu erlösende Welt häufig eine, die dem Publikum vertraut ist, wenn auch nicht seiner Lebensrealität entspricht. Gerade in den für diese Arbeit besonders relevanten dystopischen oder apokalyptischen Szenarien erkennen die Zuschauer:innen in der gezeigten Welt die ihnen bekannte, aber zerstörte oder in Zerstörung begriffene. So lassen sich vertraute architektonische Strukturen erkennen, die jedoch zum Beispiel verlassen, zerstört oder – wie im Beispiel von *Elysium* – in ein anderes Extrem gerückt worden sind. Monochrome Farbgebung sorgt dafür, dass die Welten fast entsättigt wirken, das Fehlen bestimmter Farben steht symbolisch für das Fehlen von Faktoren, die für eine ideale Überlebenssituation notwendig wären. Denn die Knappheit oder Abwesenheit von etwas spielt häufig eine Rolle. So mangelt es beispielsweise in *Elysium* an Wasser, Nahrung und Lebensraum in der zu erlösenden Welt, in *I am Legend* fehlt es an Menschen und in der *Hunger Games*-Reihe an sozialer Gerechtigkeit. Dem gegenüber steht die idealtypische Welt, die es zu erreichen gilt. Dort ist das vorhanden, was in der zu erlösenden Welt fehlt. Die erlöste oder erlösende Welt jedoch wird dem Publikum meist nur in geringem Maße gezeigt, in der Regel endet der Film mit dem Erreichen dieses Handlungsortes, der entsprechen zelebriert und ausgestellt wird.<sup>131</sup> Ob und in welcher Form auch in dieser erreichten Welt Probleme vorherrschen, wird für gewöhnlich nicht verhandelt.

Eine Ausnahme davon bilden Filme wie *Elysium*, die beide Handlungsräume parallel zeigen. In diesem Beispiel leidet *Elysium* als erlösender Ort unter der Herrschaft korrupter, machthungriger Politiker, denen es an Empathie fehlt. Zu beachten ist jedoch, dass auch dieses Problem am Ende der Filmhandlung gelöst und damit beide Handlungsorte erlöst werden. Erst dadurch kann *Elysium* tatsächlich nicht nur zur erlösenden, sondern auch zur erlösten Welt werden.

---

<sup>131</sup> Siehe dazu auch Kapitel 5. Der Erlösungsmoment.

### 3. Figuren und Motive der Erlösung

In den in dieser Arbeit betrachteten Filmen ist die Erlösung, das Verhindern der Katastrophe oder das Beenden der dystopischen Zustände in der Regel an eine spezifische Person geknüpft, deren Handeln oder Wissen das Einzige ist, was die Menschheit, den Planeten, die Gruppe oder irgendein vergleichbares höheres Gut retten kann. Häufig, aber nicht immer, lassen sich bei diesen Figuren Parallelen zu der im christlichen Glauben wesentlichen Erlöserfigur Jesus Christus finden. Im Folgenden soll genauer erklärt werden, was eine Erlösungsfigur von anderen Protagonist:innen der Science Fiction unterscheidet und wesentlich prägt. Zudem werden Parallelen zum christlichen Glauben, spezifisch zur Jesusfigur, untersucht.

Zu Beginn werden daher wesentliche Punkte der christlichen Erlösungsvorstellung zusammengefasst, die sich auch in den Filmhandlungen finden lassen, sowie ein grober Abriss vom christlichen Verständnis der Jesusfigur gegeben. Dabei erfolgt ein Fokus auf jene Aspekte, die sich in den filmischen Erlösungsfiguren widerspiegeln. Im Anschluss werden Kriterien herausgearbeitet, die Erlösungsfiguren definieren und von anderen Held:innen abgrenzen, sowie Motive und Figurenkonstellationen betrachtet, die sich in der Science Fiction häufig finden lassen, aber sichtlich christlich geprägt sind. Damit soll ein Verständnis dafür entwickelt werden, was Erlösungsfiguren und Erlösungserzählungen in der Science Fiction prägt. Dieses Kapitel schafft somit eine Grundlage für die im weiteren Verlauf vorgenommenen exemplarischen Analysen von Figuren und Erlösungsmomenten.

#### 3.1 Der Erlösungsgedanke in der christlichen Religion

In der christlichen Erlösungsvorstellung lassen sich wesentliche Unterschiede zwischen der hebräischen Bibel<sup>132</sup> und dem Neuen Testament finden,<sup>133</sup> die sich vor allem in der Erlösungsfigur Jesus Christus manifestieren. Da ich mich in dieser Arbeit mit Erlösungsfiguren beschäftigen möchte, werde ich mich auch in diesem Kapitel bewusst vorrangig mit den Vorstellungen aus dem Neuen Testament, spezifisch mit der Darstellung und Betrachtung von Jesus Christus, auseinandersetzen. Zudem soll ein kurzer Überblick darüber gegeben werden,

---

<sup>132</sup> Im weiteren Verlauf der Arbeit auch als Erstes Testament bezeichnet.

<sup>133</sup> Vgl. Kügler, Joachim: *Erlösung*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament (HGANT), Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 167–168, hier S. 167.

was sich im christlichen Glauben vor dem Hintergrund des Neuen Testaments überhaupt unter dem Wort „Erlösung“ verstehen lässt.

„Mit dem Begriff [Erlösung] verbindet sich heute meist die Vorstellung von Heilsgewinn in einem rein [geistlichen] Sinn“<sup>134</sup> erklärt Joachim Kügler und betont in Hinblick auf das Neue Testament weiter:

„In den [neutestamentlichen] Schriften ist im Bereich der [...] Soteriologie auch die alte Vorstellung des Auslösens [...] wieder zu finden[.] [...] Hier geht es dann um Befreiung aus der Unterdrückung durch existentielle Unheilsmacht und/oder [...] Rettung[.]“<sup>135</sup>

Für diese Rettung sei ein gottgefälliges Leben im christlichen Verständnis elementar, denn nur, wer im Sinne Gottes<sup>136</sup> handle, könne auf Erlösung hoffen.<sup>137</sup>

Erlösung im christlichen Sinne ist daraus folgend schlussendlich ein passives Hoffen auf ein aktives Handeln Gottes, wie W. Dettloff betont, der darin einen wesentlichen Unterschied zwischen der christlichen und außerbiblischen Erlösungsvorstellungen sieht.<sup>138</sup> Doch nicht nur dieses passive Verständnis erscheint relevant, sondern vor allem auch das Hoffen auf eine globale, allgemeine Erlösung. Es wird nicht nur die Erlösung des Einzelnen, sondern aller Menschen angestrebt und durch Jesu Kreuzestod schließlich ermöglicht.<sup>139</sup>

Die Grundvoraussetzung der Erlösung ist die Annahme, die gesamte Welt sei in einem erlösungsbedürftigen Zustand, der alle Christen, wenn nicht sogar alle Menschen, umfasse. Diese Bedürftigkeit wird als Zustand vorausgesetzt, um überhaupt erst eine Grundlage für den Glauben an und das Hoffen auf Erlösung zu ermöglichen.<sup>140</sup> U. Tworuschka sieht darin einen wesentlichen Gedanken der „Universalreligionen“, also solcher häufig als Weltreligionen bezeichneten Glaubensrichtungen mit universellem Anspruch.<sup>141</sup>

---

<sup>134</sup> Kügler 2016: *Erlösung*, S. 167.

<sup>135</sup> Ebd., S. 167.

<sup>136</sup> Im weiteren Verlauf dieses Kapitels ist das Wort „Gott“ immer mit der christlichen Gottesvorstellung gleichzusetzen, sofern nicht explizit anders formuliert.

<sup>137</sup> Vgl. Kügler 2016: *Erlösung*, S. 167.

<sup>138</sup> Vgl. Dettloff, W.: *Erlösung - II. Dogmengeschichtlich*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe. Band 1 ADAM bis KULT, Heinrich Fries (Hg.), München: Kösel-Verlag 1962, S. 308–311, hier: S. 308.

<sup>139</sup> Vgl. Kügler, Joachim: *Soteriologie*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament (HGANT), Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 51–55, hier S. 54.

<sup>140</sup> Vgl. ebd., S. 53-54.

<sup>141</sup> Vgl. Tworuschka, U.: *Erlösung - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 199–203, hier: S. 199.

Im christlichen Glauben ist die „existentielle Unheilssituation“<sup>142</sup>, aus der die Menschheit erlöst werden kann und muss, der Vorstellung des Sündenfalls geschuldet, also der Annahme, dass alle Menschen von einer sündhaften Erbschuld betroffen sind und daher der Erlösung bedürfen.<sup>143</sup> Nach Carsten Colpe geht es beim Konzept der Erlösung hauptsächlich um das Erreichen einer Heilung des Kollektivs oder des Einzelnen. Dabei betont er jedoch auch, dass dem Erlösungsgedanken der Wunsch nach Heilung von etwas Schlechtem immanent ist, nicht etwa die Option, etwas Positives zu steigern oder zu bestätigen.<sup>144</sup> Der Wunsch nach Erlösung (oder eben Heil) im Christentum besteht daraus folgernd in einem Wunsch auf den Freispruch von (Erb-)Sünde, bedingt durch Sühne der Menschen mit dem Ziel, einen vorsündlichen, also einen freien, erlösten Zustand, zu erreichen.<sup>145</sup>

In der Definition dieses vorsündlichen Zustandes lassen sich jedoch Unterschiede innerhalb verschiedener theologischer Strömungen und Forschungsfeldern erkennen.<sup>146</sup> So ist beispielsweise die Wiederherstellung des Urzustandes durch Erlösung eine Vorstellung der Gnosis, wohingegen die orthodoxe Theologie von einem hier nicht weiter definierten „Mehr“ ausgeht.<sup>147</sup>

Es ist das Streben nach Erlösung, der Wunsch nach einem anderen Zustand, der sich in der Science Fiction immer wieder finden lässt. Häufig werden dort, wie zuvor aufgeschlüsselt, kontrastierende Welten dargestellt, die einen im mehr oder weniger „sündhaften“, erlösungsbedürftigen Zustand, die anderen im erlösten, wenn nicht sogar paradiesischen. Dabei sind die apokalyptischen und dystopischen Welten häufig eine Folge menschlicher Fehler, entsprechen also einer überspitzten Darstellung menschlicher Sünde. Die erlösten, paradiesischen Welten hingegen können in Form beider eben angesprochenen Strömungen vorkommen. Entweder wird in der Science Fiction eine Rückkehr zum prä-apokalyptischen Zustand gewünscht, wie beispielsweise in *Waterworld* (1999), oder aber es wird eine Lösung

---

<sup>142</sup> Tworuschka, U.: *Erlösung - 2. Christlich*, S. 199.

<sup>143</sup> Vgl. Dettloff, W.: *Erlösung - III. Systematisch*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe. Band 1 ADAM bis KULT, Heinrich Fries (Hg.), München: Kösel-Verlag 1962, S. 311–319, hier: S. 311.

<sup>144</sup> Vgl. Colpe, Carsten: *Erlösungsreligion*, in: Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe. Band II Apokalyptik - Geschichte, Hubert Cancik, Burkhard Gladigow und Matthias Laubscher (Hg.), Stuttgart, Berlin, Köln: Kohlhammer 1990, S. 323–329, hier: S. 324.

<sup>145</sup> Vgl. Kessler, Hans: *Erlösung als Befreiung*, 1. Aufl., Düsseldorf: Patmos-Verlag 1972, S. 53.

<sup>146</sup> Diesem Diskurs möchte ich mich an dieser Stelle nicht im Detail widmen, da die Vorstellung dessen, was nach dem Erlösungsmoment geschieht in den von mir betrachteten Filmen häufig nicht weiter spezifiziert wird. Für mich ist daher vor allem die Vorstellung eines erlösenden Moments und die generelle Überzeugung interessant, dass es eine Erlösung von Unheil geben kann, nicht aber, ob danach ein „Vorzustand“ oder aber ein besserer Zustand erreicht wird. Eben jenes lassen die untersuchten Filme in der Regel offen, auch wenn sie hoffnungsvoll enden.

<sup>147</sup> Vgl. Dettloff 1962: *Erlösung - II. Dogmengeschichtlich*, S. 309.



gesucht, die die Welt nachhaltig verbessern und einen idealen Zustand schaffen kann, wie es unter anderem in *Elysium* (2013) der Fall ist.

Im Neuen Testament wird dieser eher abstrakte Wunsch nach Erlösung durch ein göttliches Eingreifen konkretisiert und Jesus Christus als Erlösungsfigur angesehen, weil er durch Leben, Handeln und vor allem seinen Kreuzestod der Menschheit im christlichen Verständnis die Erlösung gebracht hat:

„Erlösung [...], christl. Konzept, dass Christen das [...] Heil nicht selbsttätig erwerben können, sondern durch Christus als Erlöser erbitten müssen, passiv, nicht aktiv: Christus hat sie [...] gerettet; [...] er hat mit seinem Tod den Tod von uns Sündern ersetzt [...]. Die [Erlösung], wie sie für den Begriff der [Erlösungs-] Religion maßgeblich ist, wartet duldend auf den Erlöser von außen.“<sup>148</sup>

Dieses Erreichen der Erlösung des Kollektivs durch einen Einzelnen ist dabei nicht nur im Christentum zu finden, sondern ist wesentlicher Bestandteil dessen, was Colpe als „Erlösungsreligion“ bezeichnet. In einer Erlösungsreligion muss jedoch nicht zwangsweise ein Individuum das Kollektiv erlösen, es ist genauso möglich, dass das Individuum sich selbst beziehungsweise die eigene Seele erlöst.<sup>149</sup> Unter „Erlösungsreligion“ sind dabei alle Religionen zu verstehen, „in denen der »Gedanke« oder die »Idee« der »Erlösung« besonders auffiel“,<sup>150</sup> so zum Beispiel das Christentum. Der Gedanke von Erlösung durch Einzelne ist diesem also immanent, stellt damit jedoch keine Einzigartigkeit dar. Im weiteren Verlauf soll dennoch ein Fokus auf die christlichen Vorstellungen der Erlösung und auf die Darstellung der Erlösungsfigur Jesus Christus gelegt werden, welche aufgrund der historisch vorherrschenden Prägung durch das Christentum als besonders relevant für die westliche Gesellschaft betrachtet werden können.

---

<sup>148</sup> Auffarth, Christoph: *Erlösung*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 131, hier: S. 131.

<sup>149</sup> Vgl. Colpe 1990: *Erlösungsreligion*, S. 324.

<sup>150</sup> Ebd., S. 323.

## 3.2 Die Erlösungsfigur Jesus Christus

„In der Person Jesus von Nazareth vereinen sich im Neuen Testament die alttestamentliche Vorstellungen sowohl vom Messias als auch vom Gottesknecht. In ihm bekennen seine Nachfolger den Erlöser, den »Gesalbten«, den *christos*[.]“<sup>151</sup>

Die Figur des Jesus Christus<sup>152</sup> ist in der christlichen Vorstellung untrennbar mit einer Erlösung der Menschheit verbunden. Als zentrale Erlösungsfigur, als Messias, ist es sein Tod, der eben jene Erlösung bringen soll. Der Austausch seines Lebens für die Vergebung der Sünden der Menschen erlöst diese von einer Form der Erbschuld und ermöglicht den Menschen eine Versöhnung mit Gott und somit einen Eintritt ins Paradies nach dem Tod. Damit entsteht eine allumfassende Erlösung, nicht nur für die Menschen zur Zeit Jesu, sondern auch für alle, die vor ihm waren und auch in eine uneingeschränkte Zukunft geltend, wie Herbert Vorgrimler betont.<sup>153</sup>

Die Erlösung durch die Figur Jesus Christus wird vor allem wesentlich mit dessen Tod am Kreuz und seiner anschließenden Auferstehung in Verbindung gebracht.<sup>154</sup> Es lassen sich jedoch in der Literatur immer wieder Argumentationen finden, die nicht nur den Kreuzestod oder die Auferstehung als Erlösungsmoment werten, sondern auch wesentlich die Menschwerdung und den Lebensweg Jesu einbeziehen. Hier scheint vor allem die Göttlichkeit Jesu bei seiner Menschwerdung entscheidend,<sup>155</sup> denn nur durch diese Verbindung von Göttlichkeit und Menschlichkeit haben sowohl Inkarnation als auch Stellvertretertod die Möglichkeit, zu erlösen.

So häufig, wie der Kreuzestod als Moment der Erlösung der Menschen von Sünde gesehen wird, so wichtig ist jedoch auch, betont Otto Semmelroth, dieses Ereignis nicht isoliert zu betrachten. Vielmehr sei der Tod Jesu eine Kulmination dessen, was Jesu Lebensweg ausgemacht habe: die Ausrichtung der eigenen Existenz auf das Wohl anderer. Auch die

---

<sup>151</sup> Striss 2018: *Gnade spricht Gott - Amen mein Colt*, S. 452, hier: S. 452.

<sup>152</sup> Der historische Jesus von Nazareth, die aus ihm resultierende Bewegung an Jünger:innen und verschiedene Deutungen in anderen Religionen werden in diesem Kapitel nicht behandelt. Für die Arbeit ist ausschließlich seine Rolle als Erlöser im christlichen Glauben, hauptsächlich auf Basis des Neuen Testaments, von Relevanz. Im Weiteren wird daher nur noch von Jesus Christus die Rede sein.

<sup>153</sup> Vgl. Vorgrimler, Herbert: *Der Tod im Denken und Leben des Christen*, Düsseldorf: Patmos 1982, S. 73.

<sup>154</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.4.1 Das Opfer und 3.4.2 Die Auferstehung.

<sup>155</sup> Vgl. Feldtkeller, Andreas: *Jesus*, in: Metzler Lexikon Religion. Band 2 Haar - Osho-Bewegung, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 130–133, hier: S. 132.

Inkarnation Jesu an sich dürfe nicht nur als eine Vorbereitung des Kreuzestodes und somit des Erlösungsmoments betrachtet, sondern müsse bereits als eigener Schritt im Prozess der Erlösung verstanden werden.<sup>156</sup>

Das Verständnis von Jesus als Messias und Erretter, als demjenigen, der Gottes Wort vertritt, entspringt seinem eigenen Verständnis, wie L. Hagemann betont, denn Jesu selbst beansprucht für sich, die Botschaft Gottes zu verkünden und stellt sich in seiner Wortwahl über alle vor ihm dagewesenen und als solche betrachteten Prophet:innen.<sup>157</sup>

Jesu folgte laut Neuem Testament vor allem einer „bedingungslose Praxis der Liebe, die niemanden ausschloß und keinen fallen ließ“<sup>158</sup> und vertrat die Überzeugung eines liebenden Gottvaters. Der von Jesus gepredigte Gott ist einer, der sich auch der Sünder annimmt, der ihnen vergibt und somit auch jenen eine Aussicht auf Erlösung einräumt, die nicht ohne Fehler sind.<sup>159</sup>

„Der Tod Jesu am Kreuz war seit jeher Stein des Anstoßes. [...] Deswegen war es das Gebot der Stunde, den Sinn des Todes Jesu zu erschließen. Das [ersttestamentliche] Lied vom leidenden Gottesknecht (Jes 53,1-12) dient bereits in der frühen Glaubensformel [...] dazu, Jesu Tod als stellvertretenden Sühnetod zum Heil der Menschen zu deuten[.]“<sup>160</sup>

Die Auferstehung Jesu ist schließlich ein Neubeginn, er selbst ist der erste von vielen, denen die Auferstehung möglich sein soll. Die Verbindung von Tod und Auferstehung ist daher ein wesentlicher Faktor für die gläubige Gemeinde, der ebenfalls die Hoffnung eines ewigen Lebens, einer Form von Wiedererweckung nach dem eigenen Sterben, gegeben wird. Durch die Verbindung zu Gott, durch seine Vergebung und seine Allmacht scheint der Mensch nicht mehr verloren und der Tod nicht mehr endgültig.<sup>161</sup>

Wesentlich zu betonen ist neben dem Glauben an die Auferstehung Jesu die Sichtbarkeit derselben. Das Neue Testament beschreibt mehrere entsprechende Begegnungen mit dem auferstandenen Jesus, zusätzlich zu der Verkündigung der Auferstehung durch Engel und die

---

<sup>156</sup> Vgl. Semmelroth, Otto: *Opfer Christi*, in: Herders Theologisches Taschenlexikon. Band 5 - Marxismus bis Pflichten, Karl Rahner (Hg.), Freiburg im Breisgau: Herder 1973, S. 270–273, hier: S. 271.

<sup>157</sup> Vgl. Hagemann, L.: *Jesus Christus - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 531–542, hier: S. 533-534.

<sup>158</sup> Ebd., S. 534.

<sup>159</sup> Vgl. ebd., S. 534.

<sup>160</sup> Ebd., S. 536.

<sup>161</sup> Vgl. Hieke, Thomas: *Auferstehung*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament (HGANT), Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 108–111, hier S. 109.

Beschreibung der leeren Grabstätte.<sup>162</sup> Im Neuen Testament sind schließlich verschiedene Darstellungsweisen des auferstandenen Jesus zu finden (sowohl als materieller als auch als nicht-materieller Leib, der berührt oder nicht berührt werden kann),<sup>163</sup> doch auch losgelöst von den verschiedenen Formen der Leiblichkeit ist die Offenbarung einer Jesus-Gestalt nach dessen Tod wesentlich für den Glauben an seine Auferstehung.

Vor allem die Auswahl derer, denen sich die auferstandene Gestalt zeigt, stellt sich als entscheidend dar. Explizit erscheint Jesus zuerst jenen, die ihn auf seinem Lebensweg begleiteten, wie Maria von Magdala und den späteren Aposteln.<sup>164</sup> Nicht nur sind es diese Menschen, die Jesu Botschaft weitergeben sollten, also jene, die eine Grundlage für das Verfassen der Evangelien schufen und die Entstehung von Kirche und Gemeinde wesentlich prägten, es handelt sich bei den Zeugen vor allem auch um jene, die bereits zu Jesu Lebzeiten an ihn und seine Göttlichkeit glaubten. Ihnen wird daher das Privileg zuteil, Zeugen der Auferstehung und der Allmacht des liebenden Gottes sowie der Überwindung des Todes zu werden.

Es ergibt sich schließlich, dass Inkarnation, Leben, Tod und Auferstehung Jesu nicht getrennt voneinander betrachtet werden können. Vielmehr bildet die Gesamtheit dieser Faktoren die Grundlage des christlichen Glaubens und der Vorstellung von Erlösung.

### **3.3 Merkmale der Erlösungsfigur in der Science Fiction**

Figuren, die sich aufopfern, die andere retten oder die sich selbst als Heilsbringer definieren, sind in diversen erzählenden Medien, auch im Film, in großer Zahl zu finden. Protagonist:innen in fantastischen Filmen retten, opfern sich oder sind mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet, aber all dies reicht nicht aus, um im Sinne dieser Analyse als Erlösungsfigur definiert zu werden. Eine solche Figur muss verschiedene Kriterien erfüllen, die im Folgenden genauer aufgeschlüsselt werden und durch die sie sich von (Super-) Helden oder Retterfiguren abgrenzt.

---

<sup>162</sup> Vgl. Kolping, A.: *Auferstehung Jesu - II. Systematisch*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe. Band 1 ADAM bis KULT, Heinrich Fries (Hg.), München: Kösel-Verlag 1962, 137-145, hier: S. 141-142.

<sup>163</sup> Vgl. Auffarth, Christoph: *Auferstehung*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 54.

<sup>164</sup> Vgl. ebd., S. 57.

### 3.3.1 Das globale Übel

„The T-virus had a myriad of applications, treating 1,000 different diseases. Overnight, it seemed a new era was dawning, a world without the feat of infection, sickness or decay. But it was not to be, for the T-virus had certain unforeseen side effects.”<sup>165</sup>

Dieser Off-Kommentar der Protagonistin des Films *Resident Evil: The Final Chapter* (2016) untermalt eine Szene, in der ein Vater neben seiner gerade genesenen Tochter an einem Krankenhausbett sitzt und ihr beim Malen zuschaut.<sup>166</sup> Das Bild jedoch, das dem Publikum den Eindruck einer heilen Welt vermittelt, wird während des letzten Satzes von dunklen Linien und gelblich-brauner Farbe überlagert, die an mikroskopische Aufnahmen von Zellenwachstum oder die Ausbreitung einer dunklen Substanz in Blutbahnen erinnern. Auch ohne den Off-Kommentar zeigt diese Überlagerung bereits durch ihre dunkle, schmutzig wirkende Farbgebung an, dass das Bild der heilen Welt ein Trugschluss ist.

Das Bild blendet zu schwarz und der Soundtrack spielt kurz dramatisch auf.<sup>167</sup> Es folgt eine Szene, in der ein Junge in einer Gondel zusammenbricht und schließlich als untotes Wesen wiedererwacht und die Umstehenden attackiert. Schnelle Bildabfolgen, zum Teil durch eine höhere Abspielgeschwindigkeit der Aufnahme erzeugt, lassen die Sequenz hektisch und unnatürlich wirken.<sup>168</sup> Dem Publikum wird bewusst, dass ihm die beschriebenen Nebenwirkungen gerade vor Augen geführt werden. Die Panik der anderen Menschen in der Gondel wird für die Zuschauer:innen spürbar, die sich wegen ständiger, schneller Wechsel der Kameraperspektive, lauter Schreie der Filmfiguren und inkonsistenter Abspielgeschwindigkeiten nicht orientieren können. Während den Rezipient:innen durch den einleitenden Monolog bewusst ist, dass sie den Ausbruch einer noch nicht weiter definierten Form von Nebenwirkungen beobachten, können sie doch nicht in vollem Maße verarbeiten oder gar verstehen, was der Film ihnen präsentiert. Diese Orientierungslosigkeit und audiovisuelle Überforderung versetzt sie in die Position der umstehenden Filmfiguren.

Der darauffolgende Moment audiovisueller Ruhe, in dem die Gondel ihr Ziel erreicht und kaum Geräusche, sowie kein Soundtrack zu hören sind, wirkt dadurch jedoch eher beängstigend. Dem Publikum ist bewusst, dass hier die Katastrophe vorbereitet wird, es wappnet sich für den Schock, der folgt, als eine blutige Hand, begleitet von einem unmenschlichen Geräusch

---

<sup>165</sup> *Resident Evil: The Final Chapter*, Regie: Paul W. S. Anderson, Sony Pictures, AUS/CAN/D/F/GB/USA 2016, DVD, 2:10-2:28.

<sup>166</sup> Vgl. ebd., 2:09-2:28.

<sup>167</sup> Vgl. ebd., 2:28-2:29.

<sup>168</sup> Vgl. ebd., 2:35-2:58.

irgendwo zwischen Schreien und Zischen, gegen die Scheibe der Gondel schlägt, und andeutet, dass das, was in dem abgeschlossenen Raum geschehen ist, nun einen Weg in die diegetische Welt finden wird.<sup>169</sup>

Der Off-Kommentar bestätigt diese Annahme, fährt fort, dem Publikum mitzuteilen, wie sich die Situation im weiteren Verlauf entwickelt und rückt dabei den Antagonisten des Films, Dr. Alexander Isaacs,<sup>170</sup> bereits in diese Rolle. Auch wenn er zuerst nicht als solcher benannt wird, bleibt doch sein Gesicht im Schatten, ist er dunkel gekleidet und wird bedrohlich inszeniert. Bestätigung für diese Annahme folgt, als Isaacs aus Machthunger seinen Partner umbringen lässt, anstatt auf dessen Wunsch die Forschung am T-Virus einzustellen.<sup>171</sup> Schließlich kommt es zu einer Freisetzung des Virus, das sich über die ganze Welt verteilt und „Human kind was brought to its knees“.<sup>172</sup>

Solche und ähnliche Formen globaler Katastrophen finden sich in der Science Fiction immer wieder,<sup>173</sup> es sind genau diese Szenarien, in denen Erlösungsfiguren auftreten. Katastrophen, Invasionen, Pandemien oder vergleichbare globale Weltuntergangsszenarien bedrohen in diesen Fällen nicht nur die Protagonist:innen, sondern ganze Städte, Länder oder die gesamte Menschheit. Eine solch globale Gefahr ist elementar für die Erlösungsfiguren, die diese schließlich abwenden, neutralisieren oder besiegen können. Diese Katastrophe ist dabei, wie auch im eingangs beschriebenen Beispiel, besonders in der Science Fiction häufig direkt oder indirekt durch das Verhalten der Menschheit verschuldet.<sup>174</sup>

Im Rahmen dieser katastrophalen Umstände ist jedoch – wie die Eingangssequenz von *Resident Evil: The Final Chapter* zeigt – keinesfalls ausgeschlossen, dass der Film Antagonist:innen präsentiert. Häufig sogar wird dem globalen Übel durch einzelne Figuren ein Gesicht gegeben, die repräsentativ für die Katastrophe stehen. Sie werden dabei selbst in gewisser Weise zu Symbolfiguren, sind jedoch stärker an die für den Film spezifische Katastrophe gebunden als die Erlösungsfigur. Die Antagonist:innen treten zwar innerhalb der Diegese hinter ihre Funktion als personalisierte Katastrophe zurück, sind jedoch deutlich weniger vergleichbar in ihrer

---

<sup>169</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 2:58-3:12.

<sup>170</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Isaacs genannt.

<sup>171</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 3:12-5:07.

<sup>172</sup> Ebd., 4:53-4:56.

<sup>173</sup> Siehe dazu auch Kapitel 2.1 Das Ende der bekannten Welt.

<sup>174</sup> Eine Ausnahme dazu bilden in der Regel Invasionsfilme, in denen feindlich gesinnte Aliens den Planeten Erde angreifen.

Darstellung und Rezeption als die Erlösungsfiguren, die ihnen gegenüberstehen. Dennoch ist ihr symbolischer Charakter immer wieder zu erkennen. So personifiziert beispielsweise der Imperator in *Star Wars* (1977-2019) die dunkle Seite der Macht, die es zu bekämpfen gilt, das Alien in *Alien* (1979-1997) steht stellvertretend für seine gesamte Art, die die Menschheit auslöschen könnte und würde, sollte sie auf die Erde gelangen, Agent Smith in *Matrix* (1999-2003) steht für die Gefahr, die von den Maschinen ausgeht, die Bewusstsein erlangt und die Menschheit unterworfen haben. Diese Liste ließe sich beliebig weiterführen, verdeutlicht jedoch, dass einzelne Filmfiguren zwar immer wieder als Antagonist:innen für die Erlösungsfiguren fungieren, jedoch nicht den Kern des Übels darstellen, das es zu bekämpfen gilt. Dieses Übel geht über Einzelfiguren hinaus und kann in der Regel auch nicht dadurch beendet werden, eine Einzelfigur zu neutralisieren.

Zudem ist die Gefahr zwar häufig menschengemacht (auch wenn dies keine Grundvoraussetzung für dieses Kriterium ist), wohl aber durch die Menschheit nicht mehr einfach zu revidieren oder durch simple Vorgehensweisen unter Kontrolle zu bringen.

Ein außer Kontrolle geratenes Experiment (wie zum Beispiel in der *Terminator*-Reihe (1984-2019)), der *Matrix*-Quadrologie (1999-2021) oder *I am Legend* (2007)) kann daher genauso zu dystopischen Ausgangssituationen der Handlung führen wie die Begegnung mit Aliens (wie in *Alien* (1977) oder *Arrival* (2016)) oder nicht erklärbare Naturphänomene, ausgelöst durch Klimawandel, Überbevölkerung oder noch weniger eindeutige Faktoren (wie in *Children of Men* (2006) oder *Interstellar* (2014)).

Die Ausdehnung der Katastrophe wird in *Resident Evil: The Final Chapter* jedoch nicht nur durch den Eingangsmonolog verdeutlicht. Zwar liefert dieser eine Erklärung für das Publikum, doch auch visuell macht der Film das Ausmaß der Katastrophe für die Zuschauer:innen erkennbar. Unmittelbar auf die Einblendung des Filmtitels folgt eine Reihe von Totalaufnahmen, die eine zerstörte Stadt zeigen.<sup>175</sup>

Die Sequenz beginnt mit einer Aufnahme des amerikanischen Capitol-Gebäudes, dessen markante Form noch zu erkennen, aber sichtlich im Verfall begriffen ist, darum herum Trümmer und Zerstörung. Das Bild ist in gelblich-braune Farbe getaucht, vermittelt so einen ungesunden, dreckigen Eindruck, grelles Licht zeichnet scharfe Kanten und lediglich das leise Pfeifen von Wind ist zu hören. Die Handlung wird hier für das Publikum das erste Mal visuell verortet, indem es die Struktur wiedererkennt und ihren Verfall wahrnimmt. Die Welt wirkt nun

---

<sup>175</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 5:27-6:24.

greifbar, aber doch der eigenen fremd, die Katastrophe deutlich sichtbar. In mehreren kurzen Kamerafahrten zeigt der Film, dass scheinbar ganz Washington zerstört ist und stellt diesen Ort stellvertretend für den Rest der Welt aus.



*Abb. 19-22: Screenshots aus Resident Evil: The Final Chapter (2016)*

Was im einleitenden Monolog beschrieben worden ist, wird für das Publikum nun sichtbar, ist nicht mehr abstrakt, sondern wird mit den gezeigten Bildern verknüpft. Menschen sind in diesen Kamerafahrten nicht zu sehen, bis schließlich die Protagonistin sich hustend und verdreckt aus einem Loch an die Oberfläche kämpft. Diese Inszenierung stellt sie dabei noch nicht unbedingt als Erlösungsfigur aus, viel eher als einzige Überlebende in der Stadt, was den Eindruck von Zerstörung und Zusammenbruch der bekannten Welt noch unterstützt. Durch die zuvor gewonnenen Informationen des einleitenden Monologs wird für das Publikum deutlich: die Menschheit scheint noch nicht vollkommen ausgerottet, aber an der Grenze der Auslöschung.

Diese globale Gefahr, die über das Handeln von Einzelpersonen hinausgeht und potentiell die gesamte Welt betrifft, ist nicht nur typisch für die Science Fiction, sondern die Tatsache, dass der Kern des Übels größer ist als eine einzelne Person, stellt in der Bekämpfung eben jenen Übels einen wesentlichen Unterschied zu diversen anderen Szenarien dar, in denen die Protagonist:innen als Retter:innen, nicht aber als Erlöser:innen auftreten. Erst durch die Unkontrollierbarkeit der Katastrophe, den globalen Effekt eben jener und die Loslösung des



Übels von einzelnen Antagonist:innen entsteht die Notwendigkeit und somit auch die Möglichkeit von Erlösung.

### 3.3.2 Die Einzigartigkeit

„Because you can still get infected. And I can't.”<sup>176</sup>

Diese Worte richtet Dr. Robert Neville<sup>177</sup> in *I am Legend* (2007) an seinen Hund, um ihn vor der Gefahr durch die sogenannten Darkseeker zu warnen, die das Tier durch einen Biss in ihresgleichen verwandeln können. Neville hingegen ist immun gegen das Krippin-Virus, das große Teile der Bevölkerung verändert und zu Darkseekern hat werden lassen. Er ist zwar, wie sich im Laufe der Handlung herausstellt, nicht der einzige Mensch, der immun ist, aber er zählt zu seiner kleinen Gruppe. Diese Immunität hebt ihn also von der Masse ab und erlaubt ihm nicht nur sein Überleben, sondern vor allem auch, am Virus zu forschen. Seine Immunität ist daher – auch wenn sie erst im späteren Verlauf des Filmes thematisiert wird – wesentlich für seine Funktion als Erlösungsfigur.

Um im Rahmen dieser Arbeit als Erlösungsfigur verstanden zu werden, ist es unumgänglich, dass der entsprechende Filmcharakter nicht austauschbar ist. Ihm oder ihr muss durch mindestens einen der folgenden Faktoren eine Einzigartigkeit verliehen werden. Möglichkeiten dafür wären der Zugriff auf besondere Fähigkeiten, eine Form von übergeordnetem Wissen oder aber das Nutzen einzigartiger Möglichkeiten, wobei bewusst Entscheidungen getroffen werden, die über das eigene Wohl hinaus gehen.

Nevilles Immunität gegen das Virus ist in diesem Fall als besondere Fähigkeit zu werten, die ihm zuteilwird, auch wenn sie einer biologischen Prädisposition entspricht. Doch darüber hinaus zeichnet Neville sich auch durch seinen wissenschaftlichen Hintergrund aus, der es ihm schließlich ermöglicht, ein Heilmittel zu finden.

Nevilles Einzigartigkeit wird jedoch nicht bloß inhaltlich thematisiert, nicht nur seine Arbeit als Wissenschaftler mehrfach durch Szenen in seinem Labor und einen weißen Kittel betont.<sup>178</sup> Die gesamte erste Hälfte des Film stellt ihn als einzigartig heraus. Bereits das Marketing

---

<sup>176</sup> *I am Legend* (2007), 31:09-31:13.

<sup>177</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Neville genannt.

<sup>178</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), z. B. 15:40-17:33.

verweist darauf,<sup>179</sup> er sei der einzige Mensch auf der Welt (oder in New York, wie sich im Verlauf der Handlung herausstellt). Immer wieder zeigt der Film Bilder des zerstörten und menschenleeren New Yorks, das sich die Natur langsam zurückerobert. Doch auch das Grün der Pflanzen wirkt entsättigt, die Farben der Stadt sind zumeist blass, in einer Mischung aus braun, grau und beige gehalten.



Abb. 23-24: Screenshots aus *I am Legend* (2007)

Die einzigen Bewegungen, die im Tageslicht zu erkennen sind, stammen von Tieren und Neville. Dieser fährt mit einem roten Sportwagen durch die leeren Straßen,<sup>180</sup> steht alleine auf einem Flugzeugträger, um Golfabschläge zu üben und sitzt vereinzelt am Hafen, lediglich begleitet von einem Schäferhund.<sup>181</sup>

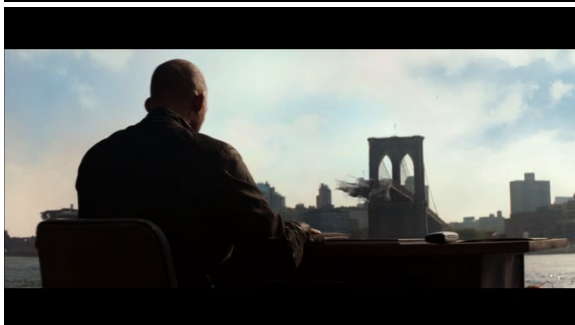
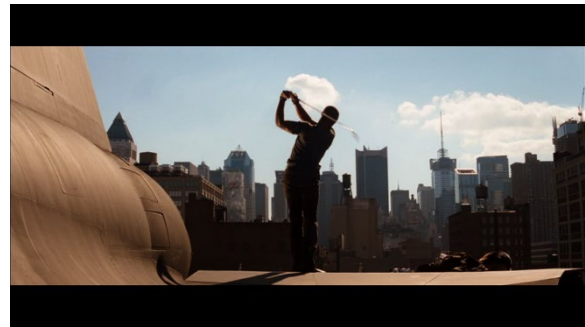


Abb. 25-28: Screenshots aus *I am Legend* (2007)

<sup>179</sup> Siehe dazu auch Kapitel 4.1.1 Held:innen der zerstörten Welt.

<sup>180</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), z. B. 3:01-4:58.

<sup>181</sup> Vgl. ebd., z. B. 23:23-24:30.

Seine Einsamkeit wird für das Publikum durch diese Einstellungen genauso greifbar wie seine Einzigartigkeit. Für lange Zeit sind die Zuschauer:innen überzeugt, Neville wäre der einzige Überlebende, muss damit aber auch davon ausgehen, dass er derjenige ist, der eine Lösung finden wird. Wie Neville selbst betont: „I can still fix this.“<sup>182</sup>

Neville ist also durch seine Fähigkeit – die Immunität gegen das Virus – prädestiniert dafür, als Erlösungsfigur fungieren zu können. Doch auch sein übergeordnetes, wissenschaftliches Wissen trägt wesentlich zur Erlösung bei, denn es ist seine Forschung, die ein Gegenmittel gegen das Virus findet. Damit stellt er ein Beispiel für jene Erlösungsfiguren dar, deren Einzigartigkeit sich aus mehreren Faktoren zusammensetzt. Dies ist möglich, aber nicht notwendig. Einer der oben genannten Faktoren (eine besonders Fähigkeit, übergeordnetes Wissen oder eine einzigartige Möglichkeit) reicht aus, um dieses Kriterium einer Erlösungsfigur zu erfüllen. Dabei kann es jedoch zu unterschiedlichen Ausprägungen und Darstellungen kommen.

Besondere Fähigkeiten finden sich in der Science Fiction immer wieder, nicht nur in angeborener Form, wie bei Neville, sondern häufig auch durch den Einsatz von Aliens, Superkräften oder durch nach Mutation entstandenen Wesen.

Diese Fähigkeiten werden also von außen an die Figur herangetragen, wie es zum Beispiel in *Edge of Tomorrow* (2014) der Fall ist.<sup>183</sup> In diesem Film werden die Fähigkeiten des Charakters durch äußere Umstände verliehen – in diesem Fall Aliens – und sind nicht von Anfang an vorhanden. Doch auch vollkommen übermenschliche Fähigkeiten, die biologisch nicht oder kaum erklärbar, aber angeboren sind, lassen sich in diese Kategorie einordnen, die die Erlösungsfigur von vornherein als einzigartig und besonders markieren (ein gängiges Beispiel hierfür wäre die enge Verbindung zur Macht in den *Star Wars*-Filmen (1977-2019)).

Das übergeordnete Wissen hingegen kann, muss aber nicht mit solchen Fähigkeiten einhergehen. Wissen um besondere Umstände, die die Katastrophe aufhalten können, kann als erlösende Kraft eingesetzt werden, die durch die Filmfigur personifiziert wird. So ist beispielsweise in *Waterworld* (1995) Enola die Einzige, die das Wissen über das letzte Stück

---

<sup>182</sup> *I am Legend* (2007), 14:10-14:11.

<sup>183</sup> Siehe dazu auch Kapitel 4.2.3 „Through readiness and discipline we are the masters of our fate.“ – Die übermenschlichen Fähigkeiten der Erlösungsfigur: William Cage (*Edge of Tomorrow* (2014)).

bewohnbaren Landes zwar nicht in, dafür aber sichtbar auf ihrem Körper trägt.<sup>184</sup> Wissen als Mittel der Erlösung ist vor allem in den Science Fiction-Filmen zu finden, die explizit Wissenschaftler:innen als ihre Protagonist:innen auswählen. Die wissenschaftlichen Erkenntnisse sind dann in der Regel, wenn auch nicht immer, die Lösung für das in den Fällen ebenfalls oft durch Wissenschaft aufgekommene Problem. Hier kann auf das beschriebene Beispiel aus *I am Legend* verwiesen werden. Dort kommen die besondere Fähigkeit der Immunität und das größere Wissen beim Protagonisten zusammen, was durch die Betonung seines wissenschaftlichen Hintergrundes besonders ausgestellt wird.

Zu bedenken bleibt an dieser Stelle jedoch, dass nicht alle Wissenschaftler:innen in Science Fiction-Filmen als Erlösungsfiguren zu betrachten sind. Oft treten Wissenschaftler:innen auch als Antagonist:innen auf, als diejenigen, deren Experiment außer Kontrolle gerät, oder als Randfiguren, die lediglich die scheinbare wissenschaftliche Erklärbarkeit des Szenarios unterstützen. Genauso ist zu betonen, dass Wissen allein noch keine Erlösungsfigur ausmacht. Entscheidend ist auch hier die Einzigartigkeit, die Tatsache, dass nur eine (oder sehr wenige) Filmfigur(en) über dieses Wissen verfügen kann (oder können). Das Wissen muss explizit in Verbindung zur Katastrophe und der Einzelfigur stehen, um als Merkmal einer Erlösungsfigur angewandt werden zu können.

Nicht selten sind die Protagonist:innen in Science Fiction-Filmen jedoch weder Aliens noch Superhelden, weder brillante Wissenschaftler:innen noch genetisch überlegene Wesen. Häufig folgen die Filmhandlungen Menschen, denen außer einem beachtlichen Überlebensinstinkt wenig scheinbar außergewöhnliche Fähigkeiten zugesprochen werden können. Oft geraten die Protagonist:innen eher durch Zufall in die Handlung, erfahren als Spiegel für das Publikum von der Katastrophe, sammeln Informationen und haben das vorrangige Ziel, ihre Familie oder ihren anderweitig definierten eigenen sozialen Kreis zu schützen – vielleicht sogar nur sich selbst (wie es zu Beginn von *Elysium* (2013) der Fall ist).<sup>185</sup>

Doch auch aus diesen Figuren können sich Erlösungsfiguren entwickeln, selbst wenn diese Rolle sich zumeist erst in den letzten Szenen des Films deutlich zeigt, denn dort macht sich der Unterschied zwischen einem rettenden und einem erlösenden Charakter bemerkbar. Der

---

<sup>184</sup> Siehe dazu auch Kapitel 4.2.1 „A child shall lead you.“ – Die kindliche Erlösungsfigur: Enola (*Waterworld* (1995)).

<sup>185</sup> Siehe dazu auch Kapitel 4.2.4 „Everyone has one special thing, Max. One thing that they were destined to do.“ – Die sich aufopfernde Erlösungsfigur: Max Da Costa (*Elysium* (2013)).

rettende Charakter verfolgt lediglich ein persönlich motiviertes Ziel, die Erlösungsfigur ist hingegen auf ein höheres Wohl fixiert.<sup>186</sup>

Erlösungsfiguren wird innerhalb der Handlung die Möglichkeit gegeben, die Menschheit, die Erde oder eine vergleichbar großgefasste Vorstellung eines Ideals zu retten, in der Regel, indem sie ein großes Opfer bringen müssen, was zumeist das Riskieren oder gar Hingeben des eigenen Lebens beinhaltet.<sup>187</sup> Dieses Aufopfern für ein höheres Ziel ist es, was schließlich diese Ausformung der erlösenden Figuren ausmacht. Dabei ist jedoch nicht ausschlaggebend, ob die Figur tatsächlich stirbt oder überlebt. Den wesentlichen Kern dieses Kriteriums macht die bewusste Entscheidung des Charakters aus, sich für ein übergeordnetes Ziel aufzuopfern.

Bei diesem Aspekt lässt sich der christliche Bezug herstellen, indem man die Kreuzigungsdarstellung im Neuen Testament als Ur-Beispiel eines solchen Aufopfern für einen höheren Zweck heranzieht. Ein Mensch stirbt, um die Sünden aller Menschen zu tilgen, ein Mensch opfert sich wissentlich, um die Menschheit zu retten. Dieses Muster lässt sich bei den aufopfernden Erlösungsfiguren wiederfinden.

Das Kriterium der Einzigartigkeit ist, wie gezeigt, um einiges vielschichtiger als die anderen in diesem Kapitel behandelten Aspekte. Während die Einzigartigkeit auf jeden Fall gegeben sein muss, kann sie in unterschiedlicher Form auftreten. Sowohl klare Ausprägung einzelner der dargestellten Aspekte als auch Mischformen können in den Filmen vertreten sein und die Erlösungsfiguren als solche deutlich kennzeichnen.

### **3.3.3 Der höhere Zweck**

Nachdem Ellen Ripley<sup>188</sup> in *Alien 3* (1992) erfahren hat, dass sie einen Embryo des namensgebenden Aliens in sich trägt, ist für die Protagonistin klar, dass sie sich und die Bewohner des Gefängnisplaneten Fury 161 hinter das höhere Wohl zurückstellen muss. Um zu verhindern, dass das Alien in ihr in die Hände der Weyland-Yutani Corporation fällt, die es als Waffe nutzen wollen und damit das gesamte Leben auf dem Planeten Erde auslöschen können, will sie verhindern, dass ein Rettungstrupp eintrifft und die verbleibenden Überlebenden

---

<sup>186</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.3.3 Der höhere Zweck.

<sup>187</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.4.1 Das Opfer.

<sup>188</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Ripley genannt.

evakuiert. Die Wichtigkeit dieser Entscheidung versucht sie Aaron, einem der anderen Überlebenden, deutlich zu machen.<sup>189</sup>

In dieser Szene, in der Ripley impliziert, die auf dem Planeten verbliebenen Menschen müssten sich zum Wohle der gesamten Menschheit aufopfern, anstatt sich retten zu lassen, steht sie dem sitzenden Aaron gegenüber. Die Kamera befindet sich dabei auf einer Höhe zwischen beiden, so dass sie aus einer leichten Froschperspektive zu Ripley aufsieht, die ihrerseits – genau wie die Kamera – zu Aaron herabschaut. Auf diese Weise macht der Film subtil Ripleys moralische Überlegenheit gegenüber Aaron deutlich, der seinen Wunsch, zu seiner Familie zurückzukehren anstatt sich dem Alien zu stellen, über das höhere Wohl – die Erhaltung der Menschheit – stellt. Ripley hingegen argumentiert aus diesem höheren Wohl heraus, bezeichnet den Abbruch der Rettungsmission als alternativlos.<sup>190</sup> Aaron jedoch lässt sich durch Worte nicht umstimmen, so dass Ripley ihn schließlich greift und physisch auf Augenhöhe zu heben versucht,<sup>191</sup> ein metaphorischer Ausdruck der Verzweiflung, ihn auf ihr moralisches Level zu bringen. Er jedoch reißt sich los, lässt sich nicht überzeugen und bleibt somit unter Ripley geordnet, die weiterhin nicht bereit ist, das Alien entkommen zu lassen. Aaron und die Kamera blicken weiter zu Ripley hoch, bis sie sich schließlich zur Konfrontation mit dem Alien entscheidet und Aaron zurücklässt.<sup>192</sup>

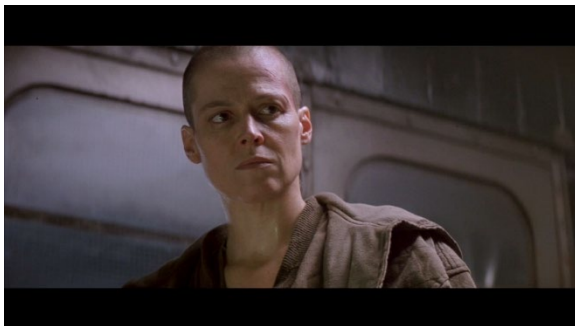


Abb. 29-30: Screenshots aus *Alien 3* (1992)

In ihren letzten Worten an Aaron greift Ripley diese Metaphorik der unterschiedlichen Höhe nicht nur noch einmal auf, sondern stellt sie eindeutig aus: „I have a pretty good idea where [the alien] is. It’s just down there ... In the basement. [...] It’s a metaphor.”<sup>193</sup> Nicht nur stellt sie sich hier moralisch über das Alien, das keine menschliche Moral besitzt und nur durch

<sup>189</sup> Vgl. *Alien 3*, Regie: David Fincher, 20th Century Fox, USA 1992, DVD, 1:12:17-1:14:50.

<sup>190</sup> Vgl. *Alien 3* (1992), 1:13:18-1:13:49.

<sup>191</sup> Vgl. ebd., 1:13:47-1:13:51.

<sup>192</sup> Vgl. ebd., 1:13:51-1:14:28.

<sup>193</sup> Ebd., 1:14:32-1:14:46.

Triebe gesteuert wird, sie verweist außerdem auf die Dualität zwischen Himmel und Hölle in der christlichen Vorstellung und deutet damit das Ende des Filmes voraus.

Eben dort lässt Ripley ihren Worten Taten folgen. Nachdem sie bereits zuvor versucht hat, einen anderen Überlebenden davon zu überzeugen, sie zum Wohle der Menschheit zu töten und daran scheiterte,<sup>194</sup> trifft sie schließlich die Entscheidung, sich nicht zurück zur Erde bringen zu lassen. Zuvor war es den Überlebenden gelungen, das ausgewachsene Alien zu vernichten, so dass der in Ripley heranwachsende Embryo die vorerst einzige Gefahr für die Menschheit darstellt.<sup>195</sup> Während das vermeintliche Rettungsteam der Corporation sie wieder zur Erde bringen will, weigert sie sich, den Planeten zu verlassen.<sup>196</sup> Auch in dieser Szene macht dabei die Kameraeinstellung deutlich, welche Figur moralisch höhergestellte Werte vertritt, denn immer wieder wird Ripley aus leichter Froschperspektive gefilmt. Von Streichermusik begleitet, tritt sie schließlich an den Rand einer Plattform, unter der in einem Hochofen Metall geschmolzen wird. Die Arme von sich gestreckt wie der gekreuzigte Jesus lässt sie sich nach hinten fallen und stürzt in Zeitlupe hinab, für das Publikum in einer Totalen zu sehen. Es folgt eine Nahaufnahme von Ripleys Gesicht vor dem unter ihr brodelnden Metall, das an Feuer oder Lava erinnert und so den Bezug zur Hölle, den die Protagonistin zuvor aufgemacht hat, wieder aufgreift. Im letzten Moment bricht das Alien aus ihrem Körper heraus, sein Schreien mischt sich in den dramatischen Soundtrack. Ripley gibt währenddessen ihre Kreuzigungspose auf, greift das Wesen und drückt es an sich, um schließlich gemeinsam mit ihm im Hochofen zu verschwinden, vollkommen verschluckt von dem nun alles dominierenden Rot und Orange.

---

<sup>194</sup> Vgl. *Alien 3* (1992), 1:19:07-1:22:14.

<sup>195</sup> Vgl. ebd., 1:42:02-1:42:42.

<sup>196</sup> Vgl. ebd., 1:43:40-1:45:32.



Abb. 31-34: Screenshots aus *Alien 3* (1992)

Die Hochöfen verlöschen, der triumphale Soundtrack erreicht seinen Höhepunkt und schließlich bricht ein Sonnenstrahl hinter dem Planeten hervor, der dem Publikum vermittelt, die Gefahr sei gebannt und die Menschheit gerettet.<sup>197</sup>

Ripley demonstriert in *Alien 3* eindrücklich den Unterschied zwischen einem rettenden und einem erlösenden Charakter, denn während der rettende Charakter bereit ist, sich zum Schutze seiner Gruppe (beispielsweise seiner Familie) aufzuopfern, steht für die Erlösungsfigur immer das höhere Wohl einer ihr nicht persönlich zugehörigen Gruppierung oder gar der gesamten Menschheit im Fokus. Zwar sind Erlösungsfiguren häufig von anderen Figuren begleitet,<sup>198</sup> doch diese stehen eher stellvertretend für das größere Ganze, repräsentieren die zu erlösende Allgemeinheit, ähnlich wie die Antagonist:innen das globale Übel personifizieren. Diese Figuren dienen vor allem als Anhaltspunkt für das Publikum, als Repräsentanten ihrer jeweiligen Seite, nicht als einzige Motivation der Erlösungsfiguren.

Die eigenen Leute und das eigene Leben zu schützen, wird von den Erlösungsfiguren – wie Ripley eindrücklich zeigt – gegen eine Rettung der Gesamtheit getauscht, die als wichtiger angesehen wird. Das Überleben der Gesellschaft und der Menschheit wird dabei als wesentlicher eingestuft als das Überleben Einzelner. Wichtig ist hier zu unterscheiden, ob das

<sup>197</sup> Vgl. *Alien 3* (1992), 1:46:35-1:47:58.

<sup>198</sup> Siehe dazu Kapitel 3.4.3 Die Gefolgschaft und 3.5 Die Marienfigur als Figurentypus der Science Fiction.



Ziel der erlösenden Figur darin besteht, die eigenen Leute zu schützen, oder ob diese lediglich eine repräsentative Funktion haben. Der repräsentative Charakter der Figuren wird dann besonders deutlich, wenn eine oder mehrere der begleitenden Figuren das Leid teilen, das die Menschheit bedroht (indem sie beispielsweise an einem sich verbreitenden tödlichen Virus erkranken oder, wie in *Elysium* (2013), aufgrund von Krankheit auf bessere medizinische Versorgung angewiesen sind).

Zwar ist die Rettung der Gruppe häufig Teil der Erlösung, jedoch nicht unbedingt notwendig. Opfern sich die begleitenden Figuren auf, um die Erlösungsfigur zu schützen, handelt es sich jedoch in der Regel um eine rettende Funktion dieser Figuren, da durch ihr Opfer nicht die Allgemeinheit, sondern spezifisch eine oder mehrere Einzelfiguren geschützt werden.

### 3.3.4 Die Prophezeiung

Im Rahmen von Erlösungserzählungen finden sich immer wieder auch Spielarten der Prophetie. Häufig subtil in foreshadowing und scheinbar unbewussten Vorausdeutungen der weiteren Filmhandlung versteckt, finden sich doch auch viele Filme, die Prophetie eindeutig zum Teil ihrer Handlung machen. Eines der wohl markantesten Beispiele ist *The Matrix* (1999), in dem die Erlösungsfigur Neo wesentlich durch eine Prophezeiung geprägt wird, die seine Ankunft und seine Rolle als Erlöser der Menschheit vorhersagt. Während andere dieser Prophezeiung uneingeschränkt glauben<sup>199</sup> und Neos Name selbst bereits auf diese Rolle hindeutet, indem er ein Anagramm zu „One“, oder wie der prophezeite Erlöser im Film genannt wird „The One“, darstellt, glaubt Neo selbst nicht an seine vorherbestimmte Aufgabe.<sup>200</sup> Ein Teil des im Film enthaltenen Konfliktes speist sich also aus der Frage, ob er die Erwartung der anderen Figuren erfüllen kann oder ob er an seinem Selbstzweifel scheitert.

Während Prophetie und die Vorhersage eines erlösenden Menschen wesentlich christlich geprägt sind, da auch die Geburt Jesu Christi vorhergesagt und mit ihr Rettung für die Menschheit versprochen wurde, stellt *The Matrix* die Unumstößlichkeit der vorhergesagten Zukunft bewusst in Frage. Es ist schlussendlich nicht die Prophezeiung, die Neo auszeichnet, es ist sein Glaube an ebenjene. Erst durch seine Überzeugung, die Prophezeiung erfüllen zu

---

<sup>199</sup> Vgl. *The Matrix*, Regie: The Wachowskis, Warner Bros. Pictures, AUS/USA 1999, DVD, z. B. 45:00-46:15.

<sup>200</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:13:58-1:14:05.

können, sieht er sich dazu in der Lage, so scheint es. Doch auch dies lässt *The Matrix* schließlich zur Interpretation offen, denn wie die Personifikation der Prophezeiung, das Orakel, erklärt: „What’s really going to bake your noodle later on is ... would you still have broken [the vase] if I hadn’t said anything?“<sup>201</sup> Damit wird auf eine kleinere Vorhersage verwiesen, die unmittelbar im Anschluss in Erfüllung geht,<sup>202</sup> doch diese Kleinigkeit wird als Einleitung zu einem Gespräch darüber inszeniert, ob Neo tatsächlich der Auserwählte ist, den das Orakel vorausgesagt hat.<sup>203</sup> So lässt sich auch diese Aussage auf das große Konzept der Erlösung beziehen und stellt die Frage: kann Neo der Erlöser sein, wenn es ihm niemand vorhersagt? Kann er sich selbst in der Rolle sehen und daran glauben, ohne den Anstoß zu bekommen? Und doch kann die Prophezeiung nicht in Erfüllung gehen, ohne dass Neo selbst von ihr überzeugt ist, wie das Orakel ebenfalls klarmacht. Niemand kann ihm sagen, ob er „The One“ ist, nur er selbst kann es wissen.

*The Matrix* verbindet so die Vorstellung von freiem Willen mit der von Prophetie in einem nicht auseinander zu differenzierenden Paradox, in der Erlösung an beides gekoppelt ist. Prophetie ist hier also wesentlich für die Definition einer Erlösungsfigur, doch dieses Kriterium ist ein optionales. Auch wenn sich häufig Formen von Prophetie in den Filmen mit Erlösungsfiguren finden, ist dies doch nicht in allen der Fall. In vielen Fällen tritt zudem die Frage auf, ob die Prophezeiung wirklich die Erlösungsfigur definiert, oder aber, ob es schließlich doch ihr eigenes Handeln ist, das sie auszeichnet – ähnlich wie in *The Matrix*, wenn auch selten so explizit verhandelt.

Eine Prophezeiung allein macht zudem keine Erlösungsfigur aus. So kann trotz Prophetie die Erlösung ausbleiben, wie in *Star Wars – The Phantom Menace* (1999) und *Star Wars – Revenge of the Sith* (2005).<sup>204</sup> Sind also die anderen in diesem Kapitel besprochenen Kriterien des globalen Übels, der Einzigartigkeit und des höheren Zwecks nicht erfüllt, reicht eine Prophezeiung nicht aus, um eine Figur als Erlösungsfigur zu klassifizieren. Sind allerdings die beschriebenen Aspekte zu finden, kann die Prophezeiung den Status der Erlösungsfigur weiter untermauern, wie es auch in *The Matrix* der Fall ist. In diesen Fällen hebt die Prophetie den Status der Einzigartigkeit der Erlösungsfigur noch hervor und unterstreicht gleichzeitig die religiöse Konnotation dieses Figurentypus.

---

<sup>201</sup> *The Matrix* (1999), 1:13:20-1:13:29.

<sup>202</sup> Vgl. ebd., 1:12:59-1:13:20.

<sup>203</sup> Vgl. ebd., 1:13:47-1:14:37.

<sup>204</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.1.3 Sündenfall.

Im Neuen Testament wird die Geburt Jesu von mehreren Prophezeiungen begleitet. Jesu Mutter Maria wird bereits vor ihrer Schwangerschaft vom Erzengel Gabriel angekündigt, dass sie Gottes Sohn gebären werde und er vorherbestimmt sei, in Ewigkeit zu herrschen.<sup>205</sup> Zudem erfolgt eine prophetische Vision durch Zacharias nach der Geburt seines Sohnes Johannes, in der explizit die Ankunft des Erlösers und Retters vorhergesagt wird, dem Johannes zur Seite stehen soll.<sup>206</sup> Diese beiden Prophezeiungen bezeichnen das zu diesem Zeitpunkt noch ungeborene Kind bereits explizit als Retter und Erlöser der Menschheit und lassen somit schon vor seiner Geburt keinen Zweifel an seiner Aufgabe.

Doch auch nach der Geburt des Kindes lassen sich im Neuen Testament noch prophetische Aussagen über Jesus Christus finden. So verkündet ein Engel den Hirten auf dem Feld unmittelbar nach der Geburt Jesu: „Heute ist euch in der Stadt Davids der Retter geboren; er ist der Messias, der Herr.“<sup>207</sup> Diese Visionen und Vorhersagen, die Lukas beschreibt, zeichnen Jesus vor und unmittelbar nach seiner Geburt bereits als Erlöser aus.

Die Rolle der Prophet:innen kann in den betrachteten Filmen in verschiedener Weise eingenommen werden, und die Prophezeiung muss nicht immer an eine prophetische Person oder eine prophetische Instanz gebunden sein. Dennoch ist wichtig zu bedenken, dass Prophet:innen als solche per definitionem ein Kommunikationsmedium „zwischen göttlicher und menschlicher Ebene“<sup>208</sup> darstellen. Damit geht einher, dass auch die durch sie vermittelte Nachricht von einer göttlichen oder im Science Fiction-Kontext zumindest übermenschlichen Ebene gesandt wird und somit eine höhere, wissendere Instanz widerspiegelt.

### **3.4 Neutestamentlich geprägte Erzählmotive in der Science Fiction**

Was eine Erlösungsfigur als solche klassifiziert, ist nun klargestellt worden und der Bezug zur neutestamentlichen Vorstellung des Erlösers Jesus Christus bereits angeklungen. Im Folgenden sollen weitere Erzählmotive der Erlösung in der Science Fiction untersucht werden, die Parallelen zum Neuen Testament aufweisen.

---

<sup>205</sup> Vgl. Katholische Bibelanstalt (Hg.): *Die Bibel. Einheitsübersetzung: Altes und Neues Testament*, Freiburg im Breisgau: Verlag Herder 2016, Lk, 1,30-38.

<sup>206</sup> Vgl. ebd., Lk 1,57-80.

<sup>207</sup> Ebd., Lk 2,11.

<sup>208</sup> Von Stuckrad, Kocku: *Prophet*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 410–411, hier: 410.

### 3.4.1 Das Opfer

Durch einen dunklen Tunnel bewegen sich die Silhouetten der dem Publikum aus *The Fifth Element* (1997) bekannten Protagonist:innen auf einen hell erleuchteten Raum zu, die Zuschauer:innen folgen ihnen durch die Kamerabewegung, bevor die Perspektive wechselt. Das Publikum befindet sich nun im Raum und beobachtet die Ankunft der Protagonist:innen. In der Mitte des Raumes befindet sich eine große Steinplatte, auf welche die der Bewusstlosigkeit nahe Protagonistin Leeloo gelegt wird, in den Ecken stehen zwei halbhohe Steinsäulen, das Licht fällt von einer nicht erkennbaren Quelle von oben herab, zentral über der Steinplatte. Sphärischer Chorgesang im Hintergrund verweist darauf, dass sich die Filmfiguren an einem heiligen, außerweltlichen Ort befinden.<sup>209</sup>



Abb. 35-37: Screenshots aus *The Fifth Element* (1997)

Während die verbliebenen Filmfiguren Artefakte auf die Säulen verteilen, liegt Leeloo weiter auf der großen Steinplatte in ihrer Mitte, wo sie auf ihren Einsatz wartet.<sup>210</sup> Ihre Aufgabe ist dabei keine geringere als die Rettung der gesamten Erdenbevölkerung.

<sup>209</sup> Vgl. *The Fifth Element*, Regie: Luc Besson, Gaumont Buena Vista International, F 1997, DVD, 1:47:44-1:47:54.

<sup>210</sup> Vgl. ebd., 1:47:54-1:49:43.

Die Szene und die Vorbereitung der Rettung erinnert an ein Opferritual. Um Leeloo herum werden die Artefakte bereitgestellt, die erst durch symbolische Gaben aktiviert werden können. Leeloo selbst liegt auf einer Steinplatte, die einen rudimentären Opferaltar darstellt.

Religiöse Opferhandlungen sind oft komplexen rituellen Abläufen unterworfen und treten in verschiedenen Formen auf. Das Ziel ist jedoch zumeist ein ähnliches: Eine Kommunikation zwischen Menschen/Opfernden und spirituellen Entitäten/Opfer-Adressat:innen herzustellen – oder abubrechen.<sup>211</sup> Letzteres ist jedoch besonders in der jüdischen Opfertradition, die sich als Grundlage für das christliche Opferverständnis sehen lässt, eher selten anzutreffen.

Das Opfern ist mehr oder weniger gleichzusetzen mit einem Geschenkaustausch zwischen zwei Personen, um beispielsweise Respekt, Zuneigung oder Wertschätzung auszudrücken. Geopfert werden in der Regel Tiere, Pflanzen und Nahrungsmittel und in manchen Kulturen aber auch Menschen. Letzteres ist jedoch in den als solchen bekannten Universalreligionen an sich nicht vertreten – mit der Ausnahme des Kreuzestodes und Stellvertreteropfers Jesu, welches jedoch symbolisch zu verstehen und keinem tatsächlichen Opferritus unterworfen ist.<sup>212</sup>

Generell lassen sich, nach Josef Drexler, vier Kategorien von Opfern anhand ihrer Zielsetzung einteilen: „Lob-, Dank-, Bitt- und Sühneopfer“<sup>213</sup>. Wesentlich ist daher nicht nur das Schaffen einer kommunikativen Brücke zu und ein Geschenkaustausch mit Gott, sondern zuweilen auch eine Form von Reinigung.

„Dabei gehen ältere [Opfer-Forscher] (v.a. Franzer) davon aus, dass im [Opfer]-Mahl oder im [Opfer]-Ritual eine [...] Kraft auf den Opfernden übertragen wird, indem er die Unreinheit abgibt, z. B. an das [Opfer]-Tier[.]“<sup>214</sup>

Nicht nur in der jüdischen, sondern generell in der Tradition des Opfern ist jedoch nicht bloß die Opfergabe entscheidend für den Vorgang, sondern auch der Ort, an dem das Opfer dargebracht wird. Der Opfer-Altar soll zum Beispiel als sakraler Ort „die Verbindung zwischen der profanen und der sakralen Welt, zwischen Menschen und Göttern“<sup>215</sup> herstellen. Auch wenn in der christlichen Tradition das regelmäßige Opfern keine Rolle mehr spielt, ist der Altar dennoch von Bedeutung. Hier wird symbolisch Brot gebrochen, um an das Opfer Jesu zu

---

<sup>211</sup> Vgl. Drexler, Josef: *Opfer*, in: Metzler Lexikon Religion. Band 2 Haar - Osho-Bewegung, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 607–613, hier: S. 608.

<sup>212</sup> Vgl. Michaels, Axel: *Opfer*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 382–383, hier: S. 383.

<sup>213</sup> Drexler 2005: *Opfer*, S. 608.

<sup>214</sup> Ebd., S. 383.

<sup>215</sup> Michaels 2006: *Opfer*, S. 383.

erinnern, der Altar als Verbindungsort zu einer höheren Entität bleibt also Teil der rituellen Abläufe.

Es ist daher nicht verwunderlich, dass auch Leeloo nur an einem spezifischen Ort ihre Aufgabe erfüllen kann. Auch wenn sie nicht als von einem christlichen Gott auf die Erde gesandte Person auftritt, ist es dennoch eine höhere Macht, die sie speziell für die Rettung der Menschheit erschaffen hat. Diese Rettung jedoch verlangt ein Opfer von der Protagonistin und dieses wird sichtlich in einen religiösen Kontext eingefügt. Nicht nur die Darbringung der Opfertgaben um sie herum macht das deutlich, sondern auch ihre Platzierung auf dem Altar.

All das jedoch ist nicht ausreichend für eine erfolgreiche Rettung der Menschheit, denn Leeloo ist derartig erschüttert von den Gräueltaten, zu denen Menschen in ihrer Geschichte fähig gewesen sind, dass sie Zweifel hegt. Die Frage, ob die Menschheit eine Rettung überhaupt würdig ist, stellt sich ihr so präsent, dass sie vorerst nicht in der Lage ist, ihre Aufgabe zu erfüllen.<sup>216</sup>

Auch das entspricht der dem Opfer inhärenten Logik, denn dieses ist nur dann wertvoll und kann seinen Zweck erfüllen, wenn es aus Überzeugung und Glaube heraus durchgeführt wird, also intrinsisch motiviert und selbstbestimmt ist, anstatt von Gemeinde oder Umfeld vorgeschrieben zu werden, also auf einer extrinsischen Motivation zu beruhen.<sup>217</sup> Generell aber zählt das Opfer in vielen Religionen „neben anderen [...] Ritualen und dem [...] Gebet zu den häufigsten religiösen Ausdrucksformen und gilt mitunter als die rituelle Handlung schlechthin.“<sup>218</sup>

Die Freiwilligkeit als wesentlicher Faktor sowie die eigene Überzeugung werden so auch in *The Fifth Element* verhandelt. Diese Szene ist gleichzeitig repräsentativ für andere sich aufopfernde Erlösungsfiguren, die sich bewusst und freiwillig zu ihrem Opfer entscheiden.<sup>219</sup> Leeloo überwindet schließlich ihre Zweifel mit Hilfe von Korben Dallas, der stellvertretend für die Menschheit einsteht und die Protagonistin davon überzeugen kann, es gäbe viel Gutes in der Welt und in den Menschen, das es zu retten lohnen würde. Erst durch diese Erkenntnis ist

---

<sup>216</sup> Vgl. *The Fifth Element* (1997), 1:52:13-1:52:38.

<sup>217</sup> Vgl. Semmelroth, Otto: *Opfer*, in: Herders Theologisches Taschenlexikon. Band 5 - Marxismus bis Pflichten, Karl Rahner (Hg.), Freiburg im Breisgau: Herder 1973, S. 267–270, hier: S. 269.

<sup>218</sup> Michaels 2006: *Opfer*, S. 382.

<sup>219</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.3.3 Der höhere Zweck.

Leeloo schließlich bereit, sich für die Menschheit aufzuopfern.<sup>220</sup> Sie wird zu diesem Opfer jedoch nicht gezwungen, sondern entscheidet sich bewusst dafür.

Erst nach dieser Entscheidung bündeln sich die bunten Lichtstrahlen aus den Artefakten um sie herum. Leeloo wirft den Kopf zurück, streckt die Arme von sich wie eine Gekreuzigte und ein helles, gleißendes Licht bricht aus ihr heraus, schießt in den Himmel und zerstört dort das herannahende Böse in letzter Sekunde.<sup>221</sup>

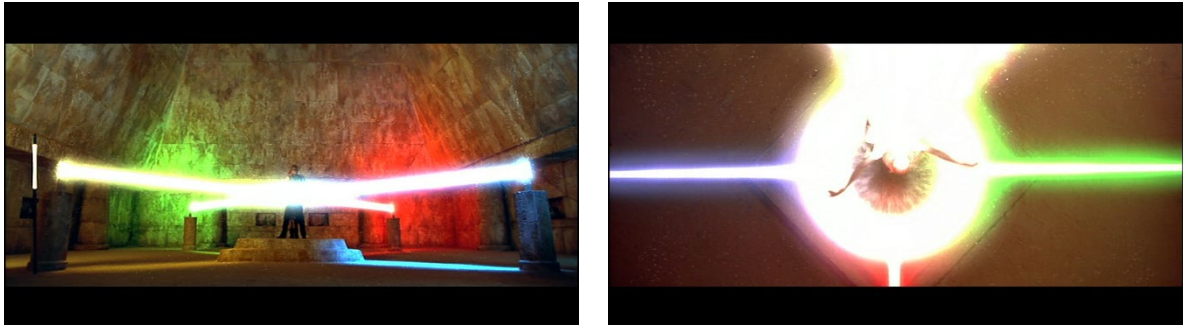


Abb. 38-39: Screenshots aus *The Fifth Element* (1997)

Auffällig ist, dass in den betrachteten Filmen zwar häufig Momente des Aufopfern zu finden sind, die auch religiös konnotiert werden, diese sind aber in der Regel deutlicher an den Stellvertretertod Jesu Christi angelehnt, als an traditionelle Opferrituale. Die Intention hinter dem Aufopfern der Erlösungsfiguren ist dabei nicht die Kommunikation mit einer höheren Macht oder ein Geschenkaustausch, sondern die Rettung der Menschheit.

Das Konzept des religiös motivierten Opfers geht deutlich vor den Ursprung des Christentums zurück und ist in vielen Religionen vertreten. Das Christentum selbst jedoch löst sich von den Vorstellungen regelmäßig zu bringender physischer Opfer,<sup>222</sup> indem es Jesus als stellvertretendes, allumfassendes Opfer versteht, dessen Stellvertretertod<sup>223</sup> alle weiteren Opferdarbietungen unnötig macht.

<sup>220</sup> Vgl. *The Fifth Element* (1997), 1:52:17-1:54:05.

<sup>221</sup> Vgl. ebd., 1:53:57-1:54:15.

<sup>222</sup> Der Begriff des Opfers ist im deutschen Sprachgebrauch insofern häufig uneindeutig, als er sowohl die aktive Handlung des Opfern als auch das passive Ertragen, das Geopfertwerden und die Opfergabe einschließt. Im englischen Sprachgebrauch hingegen lässt sich der Begriff „Opfer“ in „sacrifice“ (Opferhandlung), „victim“ (Opfermaterie) und „offering“ (Opferdarbietung) aufspalten. (vgl. Drexler, „Opfer“, Metzler Lexikon Religion – Band 2, S. 608). Häufig werden in diesem Kapitel daher Hilfskonstruktionen verwendet, um eine möglichst eindeutige Zuordnung des Begriffs im jeweiligen Kontext zu ermöglichen.

<sup>223</sup> Mit Fragen nach dem Stellvertretertod, nach der Notwendigkeit eines solchen und nach der Möglichkeit des Erlösens anderer durch das eigene Aufopfern beschäftigt sich die Soteriologie in breitem Maße. Diesen ausgesprochen komplexen Fragen möchte ich an dieser Stelle nicht nachgehen, auch wenn mir bewusst ist, dass dieser Diskurs wichtig und ausführlich ist. Da es aber in dieser Arbeit um die Darstellung einer Figur und das

„Hinter dieser Sicht steht der [ersttestamentliche] Gedanke des Sühneopfers. Wie das kultische Opfer die Menschen mit Gott versöhnen soll, wie das Opfertier sie von Schuld und Sühne reinigen soll, so hat [Christus] durch sein Leiden und Kreuz Gott endgültig versöhnt, in dem er alle Schuld auf sich geladen hat.“<sup>224</sup>

Diese christliche Vorstellung eines Stellvertreteropfers geht vor allem auf die jüdische Tradition des Opfern zurück, die an dieser Stelle jedoch nicht vollumfänglich untersucht werden kann. Die folgende Betrachtung richtet sich daher vorrangig auf die christlichen Vorstellungen, die die Grundlage für christlich konnotierte Erlösungsfiguren in der Science Fiction bilden.

Im neutestamentlichen Verständnis des Opfers sind Opfergaben nicht mehr vonnöten, da Jesus Christus selbst an die Stelle des Opfers tritt.<sup>225</sup> Der christliche Lebenswandel und die Anerkennung des Kreuzestods als Erlösung, das Nachleben dessen, was Jesus predigte und lebte, ersetzt isolierte Akte des Opfern.<sup>226</sup> Das durch Jesus gebrachte Opfer wird zum Kern christlichen Glaubens, nicht nur als Akt der Versöhnung mit Gott, sondern als zentraler Punkt des Gemeindelebens. Dort erfüllen Gottesdienst und Eucharistie schließlich die Funktion des Opfern.<sup>227</sup> Das Opfer Jesu steht also nicht nur stellvertretend für die Menschheit und bedingt so das Aufheben der Sünden des Einzelnen, sondern bietet gleichzeitig die Möglichkeit, das aktive Opfern zu unterlassen, da Jesu Kreuzestod als Kern des Glaubens stellvertretend für den Akt des Opfern gesehen wird.

Auch wenn das Neue Testament auf den Begriff des Opfers verzichtet und stattdessen das Wort Sühne mit Jesus in Verbindung bringt, stellt es doch eine indirekte Verbindung zwischen Jesus und dem Opfer her, indem er mit dem Passah-Lamm, also einem Opferlamm, verglichen wird.<sup>228</sup> Der Vergleich zwischen dem Sühnetod Jesu und einem Opfer im zuvor beschriebenen Sinne liegt erkennbar nahe. Willentlich, wissentlich und freiwillig gibt er nicht den Körper eines geschlachteten Tieres, sondern seinen eigenen hin und schafft so eine Verbindung zwischen dem Gottvater und der Menschheit, für die er sich selbst aufopfert:

---

Übernehmen von Erzählmustern aus der christlichen Vorstellung in den zeitgenössischen Film geht, möchte ich diesen theologischen Diskurs nicht weiter vertiefen.

<sup>224</sup> Hagemann 2007: *Jesus Christus - 2. Christlich*, S. 536–537.

<sup>225</sup> Vgl. Kratz, Reinhard G.: *Opfer*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament (HGANT), Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 353–355, hier S. 355.

<sup>226</sup> Vgl. Richter, K.: *Opfer - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 818–820, hier S. 819–820.

<sup>227</sup> Vgl. Kratz 2016: *Opfer*, S. 355.

<sup>228</sup> Vgl. Semmelroth 1973: *Opfer Christi*, S. 270.



„,[Christus] ist gestorben für unsere Sünden“, schreibt Paulus und deutet im Licht [ersttestamentlicher] Aussagen Jesu Tod als Sühnetod „für uns“. Das zeigt sich ebenfalls in der alten Abendmahlsüberlieferung in 1 Kor 11,24, wo es heißt: „Das ist mein Leib für euch.“ Jesu Tod wird als *Hingabe* erkannt[.]“<sup>229</sup>

Durch die Aufopferung des physischen Körpers eines in Teilen göttlichen Menschen kann also schlussendlich eine Vergebung und durch diese eine Erlösung der Menschen erfolgen. Stellvertretend für die Menschheit wird das Opfer Jesu als Versöhnungsakt mit Gott gesehen, der nicht weiter wiederholt, sondern dem lediglich gedacht werden muss. Dabei ist nicht nur entscheidend, dass Jesus sich bewusst aufopfert, sondern auch, dass er dem Plan Gottes folgt, anstatt sich ihm zu widersetzen. Der Gehorsam, das Befolgen der eigenen Predigten von Nächstenliebe und Gottvertrauen und schließlich die Bereitschaft, sich für andere hinzugeben, sind das, was den Kreuzestod als wesentlichen Punkt der Erlösung im christlichen Glauben auszeichnet.

Während in der Science Fiction selten tatsächlich von einem Gott oder einer vergleichbaren höheren Macht gesprochen oder ausgegangen wird, ist es dennoch das Aufopfern, das sich bei vielen Erlöser:innen finden lässt und das dann, ähnlich wie es im christlichen Glauben durch Jesu Tod der Fall ist, eine Form der Erlösung in Gang setzt und so eine Errettung der Menschheit ermöglicht.

### **3.4.2 Die Auferstehung**

Der Handlungsstrang der sich aufopfernden Erlösungsfigur kann, muss aber nicht mit ihrem Opfer enden. Häufig finden sich auch Spielarten von Auferstehung oder Wiedergeburt. Letzteres ist zwar in sich kein christliches Konzept, durch die starke christliche Prägung der Erlösungsfiguren lässt sich diese Darstellung jedoch auch als eine erweiterte Vorstellung der Auferstehung verstehen. Das wird vor allem dadurch unterstützt, dass die Wiedergeburt in der Regel nicht mit einem neuen Lebenszyklus beginnt, sondern die Erlösungsfigur in den körperlichen Zustand zurückkehrt, in dem sie sich aufgeopfert hat, wie zum Beispiel in *Alien: Resurrection* (1997). Dort wird ein neuer, dem alten vollkommen gleicher Körper geschaffen, dieser dient jedoch dazu, Ripley zu reproduzieren.<sup>230</sup> Allein der Titel des Films zeigt dabei

---

<sup>229</sup> Hagemann 2007: *Jesus Christus - 2. Christlich*, S. 538.

<sup>230</sup> Vgl. *Alien Resurrection*, Regie: Jean-Pierre Jeunet, 20th Century Fox, USA 1997, DVD, 10:27-11:11.

schon deutlich, wie er Ripleys Rückkehr verstanden sehen will: nicht als Wiedergeburt, sondern als Auferstehung.

Die christliche Vorstellung von Auferstehung geht,<sup>231</sup> ähnlich wie das Verständnis des Opfern, auf die jüdische Tradition zurück. Die Wiederbelebung der Toten (Techijat he-metim) ist im Judentum ein wesentlicher Grundsatz und kann entweder wörtlich verstanden werden, oder aber als eine Form der Erhaltungstradition der Seele, die nach dem Tod des irdischen Körpers zu ihrem göttlichen Ursprung zurückfindet.<sup>232</sup> Entscheidende Voraussetzung für die Auferstehung ist allerdings der Glaube an diese und damit auch an einen gerechten Gott, da das Privileg der Auferstehung den Leugnern verwehrt bleibt. In reformierter Variante wird der Gedanke der Auferstehung zu einer Vorstellung des ewigen Lebens umgewandelt, die sich schließlich auch im Christentum findet.<sup>233</sup> Zugleich herrscht im Judentum allerdings eine gewisse Uneinigkeit darüber, welchen Menschen das Privileg der Auferstehung zukommen soll.<sup>234</sup>

Für das Christentum jedoch ist die Auferstehung Jesu Kernelement des Glaubens und im Ursprung an seine Figur geknüpft.

„Die Auferweckung bzw. [Auferstehung] Jesu, des Gekreuzigten, ist die Grundüberzeugung der [neutestamentlichen] Verkündigung und prägt die Glaubens- und Lebensäußerung des Christentums seit der frühesten Gemeindebildung.“<sup>235</sup>

Jesu Tod am Kreuz und sein damit zusammenhängendes Sühneopfer sind daher nur ein Teil des Erlösungsgedankens. Die Auferstehung desjenigen, der sich für die Menschheit geopfert hat, spielt eine wesentliche Rolle in seiner Rezeption. Wie Joseph Schmitt betont, ist der Auferstehungsgedanke sowohl für das frühe Christentum als auch für das Judentum ein Kennzeichen neuer Schöpfung. Daraus ergibt sich, dass die Auferweckung, also das Beleben eines toten Körpers, ausschließlich Gott vorbehalten ist. Die Erweckung Jesu bestätigt so im

---

<sup>231</sup> Auferstehungsvorstellungen finden sich auch in anderen Religionen, zum Beispiel dem Islam. Diese werden an dieser Stelle allerdings außenvor gelassen, da der Fokus der Arbeit auf christliche Vorstellungen liegt. Dennoch scheint es unabdingbar, die jüdische Tradition zumindest mitzudenken, aus der sich das Christentum entwickelte. Im Judentum lassen sich daher an dieser Stelle Grundlagen für die christlichen Vorstellungen finden, die nicht außer Acht gelassen werden sollten, auch wenn sie hier ebenfalls nicht in ihrer Gänze betrachtet werden können.

<sup>232</sup> Vgl. Navè Levinson, P.: *Auferstehung - 1. Jüdisch*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 74–75, hier: S. 74.

<sup>233</sup> Vgl. ebd., S. 75.

<sup>234</sup> Neben dem Glauben an die Auferstehung gibt es in verschiedenen Ausprägungen des jüdischen Glaubens weitere Einschränkungen, die an dieser Stelle jedoch nicht weiter ausgeführt werden sollen.

<sup>235</sup> Findeis, H.-J.: *Auferstehung - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 76–83, hier: S. 76.

Glauben der Christen die Göttlichkeit Jesu und die Wahrheit seines Versprechens eines liebenden Gottvaters.<sup>236</sup>

Erst mit der Auferstehung Jesu ist die tatsächliche Erlösung vollzogen. Sie lässt sich verstehen als Beweis für einen liebenden, vergebenden Gott und eine Überwindung des Todes durch Jesus.<sup>237</sup>

Im Zusammenhang mit den hier untersuchten Erlösungsfiguren ist die Auferstehung ebenfalls eine Form der Legitimation. Erlösung kann zwar auch eintreten, ohne dass die sich aufopfernde Erlösungsfigur den Tod überwindet, kommt es jedoch zu einem Auferstehungsmoment, fungiert dieser zum einen als Legitimation des Erlöser:innen-Status und bietet zum anderen häufig eine Chance für einen Moment persönlicher Erlösung der Erlösungsfigur.<sup>238</sup>

Eine besonders interessante Spielart findet sich in *The Matrix* (1999). Auch hier legitimiert die Auferstehung des Protagonisten Neo seinen Status als Erlösungsfigur, doch erst durch diese Auferstehung kann er die Erlösung tatsächlich einleiten. Obwohl Neo im Laufe der Handlung mehrfach von anderen Figuren in seinem Status als „The One“, also als der erwartete Erlöser, charakterisiert und legitimiert worden ist,<sup>239</sup> gibt die Inszenierung den Figuren erst nach Neos Auferstehung recht.

Neos Tod wird eingeleitet durch einen sich dramatisch steigernden Soundtrack, der abrupt abbricht, als sich der Protagonist seinem Gegenspieler gegenüber sieht, der eine Waffe auf ihn richtet und abdrückt.<sup>240</sup> Der Klang des Schusses ist dabei gedämpft, die Szenerie visuell und auditiv still. Der Aufprall der Patronenhülse auf dem Boden wird gezeigt, ein Geräusch ist jedoch kaum zu hören.<sup>241</sup> Stattdessen ist Neos Gesicht in einer Nahaufnahme zu sehen. Scheinbar schockiert, ungläubig, taumelt der Protagonist ein paar Schritte zurück, blickt hinunter zu der Wunde. Die Kamera nimmt daraufhin seine Blickrichtung ein, zeigt dem Publikum, was er sieht: seine eigene Hand, die er auf die Wunde gelegt hat, wird leicht angehoben, die Finger sind mit Blut bedeckt.<sup>242</sup> Entgegen der Hoffnung des Publikums und der anderen Filmfiguren scheitert Neo, kann die Welt nicht erlösen, wenn er tot ist. Ein zweiter

---

<sup>236</sup> Vgl. Schmitt, Joseph: *Auferstehung Jesu - II. Der neutestamentliche Befund*, in: Herders Theologisches Taschenlexikon. Band 1 - Abendland bis Christentum, Karl Rahner (Hg.), Freiburg im Breisgau: Herder 1972, S. 231–237, hier S. 236–237.

<sup>237</sup> Vgl. Findeis 2007: *Auferstehung - 2. Christlich*, S. 80.

<sup>238</sup> Siehe dazu auch Kapitel 5.3 „This is something no one at Umbrella would have done.“ – *Resident Evil: The Final Chapter* (2016).

<sup>239</sup> Vgl. *The Matrix* (1999), z. B. 45:00–46:13 oder 1:51:29–1:51:32.

<sup>240</sup> Vgl. ebd., 2:02:36–2:02:42.

<sup>241</sup> Vgl. ebd., 2:02:42–2:02:43.

<sup>242</sup> Vgl. ebd., 2:02:44–2:02:51.

Schuss trifft den Protagonisten, ebenfalls gedämpft zu hören. Diesmal aber wird Neo gezeigt, wie er nicht nur ein paar Schritte zurücktritt, um seine Balance wiederzufinden, er stürzt gegen die Wand hinter sich, geht zu Boden, sein Gesicht nun schmerzverzerrt. Mehr und mehr Schüsse werden auf ihn abgefeuert, der Klang nun nicht mehr gedämpft.<sup>243</sup> Der Film schneidet ins Innere des Raumschiffes Nebuchadnezzar, erinnert das Publikum daran, dass das eben Gesehene sich in der Matrix abspielt, es aber für den lebendigen Neo die gleichen Folgen hat, dessen Körper zuckt und sich windet,<sup>244</sup> bis Neo in der Matrix langsam an der Wand herabrutscht, eine große Blutspur hinterlassend, und leblos zu Boden sinkt.<sup>245</sup> Und auch an Bord der Nebuchadnezzar ist Neos letzter Atemzug zu hören, bevor die an ihn angeschlossenen Monitore begleitet von einem warnenden Pfeifton keinen Herzschlag mehr feststellen können.<sup>246</sup> Der vermeintliche Erlöser ist tot, aber sein Tod war kein Opfer, um die Menschheit zu retten. Es drängt sich die Erkenntnis auf, er sei gescheitert – oder nie der Auserwählte gewesen, wie er selbst lange Zeit glaubt.



Abb. 40-43: Screenshots aus *The Matrix* (1999)

Doch Trinity gibt ihn nicht auf. Sie ist überzeugt, dass es sich bei Neo um den Auserwählten handelt, weil es ihr Prophezei sei, sich in eben jenen zu verlieben. Sie versichert ihm, dass er daher nicht tot sein könne, dass er eine Aufgabe zu erfüllen habe, denn sie habe sich in ihn

<sup>243</sup> Vgl. *The Matrix* (1999), 2:02:51-2:03:05.

<sup>244</sup> Vgl. ebd., 2:03:05-2:03:07.

<sup>245</sup> Vgl. ebd., 2:03:08-2:03:16.

<sup>246</sup> Vgl. ebd., 2:03:16-2:03:20.

verliebt.<sup>247</sup> Während sie ihm diese Worte zuflüstert und die Kamera starr in einer Nahaufnahme auf ihrem Gesicht verharrt, spielt im Hintergrund langsam der Soundtrack auf. Nicht tragend oder trauernd, sondern zunehmend erstarkend, verweist er darauf, dass das Ende noch nicht erreicht ist, dass noch Hoffnung besteht. Mit einem ebenfalls in Nahaufnahme gezeigten Kuss untermauert Trinity ihre Aussage, während die Streicher im Hintergrund sich weiter steigern.<sup>248</sup> Ein Piepsen der Geräte und ein tiefer Atemzug Neos zeigen schließlich seine Rückkehr ins Leben an. In der Matrix öffnet er die Augen und folgt Trinitys Anweisung, sich zu erheben.<sup>249</sup> Während Neo in der Matrix wieder auf die Füße kommt, ist sphärischer Chorgesang im Hintergrund zu hören, der ihn nun als den auferstandenen Erlöser ausweist. Vollkommen ruhig reagiert er auf die Schüsse der feindlichen Agenten, hebt die Hand und hält damit sämtliche Kugeln in der Luft an. Ohne jegliche Hektik und mit der Kraft der Überzeugung steht er mitten im Gang, während die Kamera ihn nun aus leichter Froschperspektive zeigt, ihn als höhergestellt klassifiziert.<sup>250</sup>

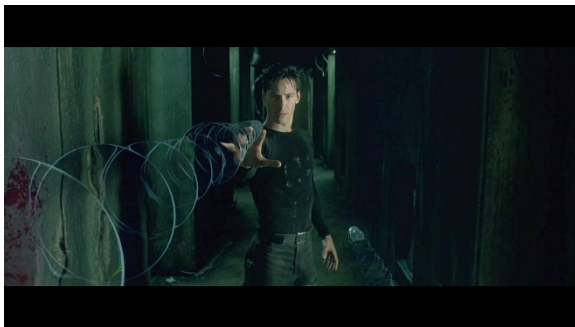


Abb. 44-45: Screenshots aus *The Matrix* (1999)

Während Chorgesang und Kameraperspektive ihn an dieser Stelle unmissverständlich als Erlösungsfigur darstellen, legitimiert auch der Dialog seine Rolle an dieser Stelle noch einmal, denn Neos Begleiter:innen beobachten seine neugewonnene Fähigkeiten staunend.<sup>251</sup> Auf die Nachfrage eines der Anwesenden, wie all dies möglich sei, antwortet Morpheus schließlich „He is the One“.<sup>252</sup> Der Soundtrack und der Chorgesang werden noch einmal lauter und triumphaler, während das Bild unmittelbar nach Morpheus Aussage auf Neos Gesicht wechselt und beide somit unmissverständlich in Verbindung setzt. Darauffolgend wechselt die Kamera

<sup>247</sup> Vgl. *The Matrix* (1999), 2:03:54-2:04:29.

<sup>248</sup> Vgl. ebd., 2:04:29-2:04:42.

<sup>249</sup> Vgl. ebd., 2:04:44-2:05:00.

<sup>250</sup> Vgl. ebd., 2:04:58-2:05:17.

<sup>251</sup> Vgl. ebd., 2:04:45-2:05:46.

<sup>252</sup> Ebd., 2:05:33-2:05:34.

noch einmal in Neos Perspektive, gemeinsam mit ihm sieht das Publikum nun nicht mehr eine scheinbare Welt vor sich, sondern den Code der Matrix.<sup>253</sup>

Unbeeindruckt kämpft Neo gegen einen der Agenten, ohne sich dabei in irgendeiner Weise anstrengen zu müssen. Er ist seinem Gegner nun vollkommen überlegen, indem er die Matrix für sich nutzen und manipulieren kann. Schließlich zerstört Neo den feindlichen Agenten, der von Licht durchbrochen wird, und steht dann in eben jenem Lichtschein, wie eine Erscheinung aus einer anderen Welt. Der Film lässt nun keinen Zweifel mehr darüber zu, dass Neo tatsächlich der Außerwählte, der prophezeite Erlöser ist.<sup>254</sup>

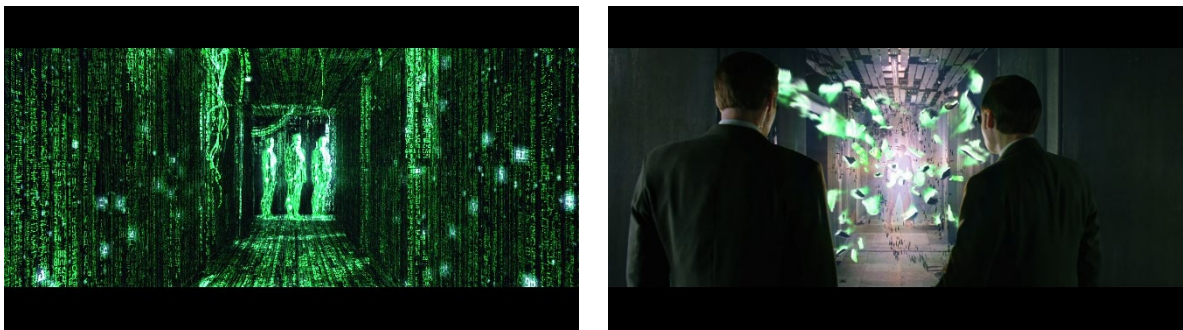


Abb. 46-47: Screenshots aus *The Matrix* (1999)

Neos Auferstehung zeichnet ihn also endgültig als Erlösungsfigur aus, noch bevor sein eigentliches Opfer erbracht worden ist, das erst am Ende des dritten *Matrix*-Filmes eintritt. Damit dreht *The Matrix* die eigentliche Reihenfolge um, in der sich die Erlösungsfigur zuerst aufopfert, bevor sie aufersteht, nur um diese Reihung schließlich mit *Matrix: Revolutions* (2003) und *Matrix: Resurrections* (2021) doch wieder aufzunehmen. Die Inszenierung im ersten Teil der Reihe zeigt jedoch deutlich, inwieweit die Darstellung von Auferstehung als Legitimation für eine Erlösungsfigur fungieren kann, auch wenn dies nicht immer vonnöten ist.

Nicht nur durch die Worte und Reaktionen anderer Figuren wird der Status als Erlöser:in legitimiert. In Rückbezug auf die Darstellung von Jesus Christus im Neuen Testament scheint auch entscheidend, dass eine Zeugenschaft für die Wiederauferstehung gegeben ist. So ist es notwendig, dass die Crew der Nebuchadnezzar – die in *The Matrix* äquivalent zu den Jüngern Jesu verstanden werden kann – Neos Auferstehung beobachtet. Dadurch entsteht eine weitere Legitimation der Auferstehung, sie wird durch die Zeugenschaft sozusagen bewiesen. Die Beobachtung durch andere schließt aus, dass es sich bloß um eine Vorstellung oder einen Traum

<sup>253</sup> Vgl. *The Matrix* (1999), 2:05:37-2:05:41.

<sup>254</sup> Vgl. ebd., 2:05:45-2:06:50.

der erlösenden Figur handelt. Auffällig ist dabei, dass die erste Zeugin von Neos Auferstehung Trinity ist, die durch ihr Handeln und die Verifizierung Neos als Erlöser durch ihre Liebe zu ihm den Moment der Auferstehung erst einleitet. Ähnlich wie auch im Neuen Testament ist hier also eine Frau die erste Zeugin der Auferstehung.<sup>255</sup>

### 3.4.3 Die Gefolgschaft

Die Erlösungsfigur in der Science Fiction ist, ähnlich wie Jesus, nicht allein auf ihrer Reise. Vielmehr wird sie begleitet von einer Gruppe Anhänger:innen, die sie unterstützen, als Repräsentation für den Rest der Menschheit fungieren und somit die Motivation des Erlösungsfigur für das Publikum präsent halten. Diese Gruppe kann in unterschiedlicher Größe auftreten und sich variabel zusammensetzen.

In *The Matrix* (1999) stellt die Crew der Nebuchadnezzar diese Gruppe dar. Auch wenn sie nicht von der Erlösungsfigur Neo selbst versammelt wurde, hat sie sich doch mit dem Ziel zusammengefunden, den prophezeiten Erlöser zu finden und ihm dann zu folgen. Auch wenn es sich bei der Besatzung nicht um zwölf Menschen handelt, weist sie dennoch Parallelen zu den zwölf Aposteln aus dem Neuen Testament auf, wird jedoch in ihrer Darstellung mit der Vorstellung von Jünger:innen vermischt.

„Apostel (von griech. apóstolos = bevollmächtigter Gesandter), im Wortgebrauch des [Neuen Testaments] die von Jesus erwählten und ausgesandten [Jünger], welche die Botschaft und das Heilshandeln Christi [...] weitertragen. Kriterium ist ihre Augenzeugenschaft.“<sup>256</sup>

Die Rolle der Apostel:innen ist im christlichen Verständnis auf Basis des Neuen Testaments dadurch geprägt, Anhänger:innen von Jesus Christus und Augenzeug:innen seines Lebens und Wirkens sowie seiner Auferstehung gewesen zu sein.<sup>257</sup> G. Evers betont zudem, dass Apostel:innen sich insofern von Jünger:innen unterscheiden, als sie als von Gott ausgewählt und gesandt verstanden werden. Zudem ist der Apostelbegriff<sup>258</sup> im Neuen Testament

---

<sup>255</sup> Vgl. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, Mk 16,1-8 und Joh 20,11-18.

<sup>256</sup> Steinmetz, Karl-Heinz: *Apostel*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 41, hier S. 41.

<sup>257</sup> Vgl. ebd., S. 41.

<sup>258</sup> An dieser Stelle wird bewusst die männliche Form gewählt, da es sich um den Begriff des Neuen Testaments handelt, der ausschließlich an zwölf männliche Apostel gebunden ist.

wesentlich an die „Zwölf“<sup>259</sup> gebunden, die die zwölf Stämme Israels repräsentieren.<sup>260</sup> Zu bedenken ist, dass es sich bei diesen zwölf ausschließlich um männliche Begleiter Jesu handelt, so dass in der Regel von „Aposteln“ die Rede ist.

Der Begriff „Jünger:innen“ hingegen umfasst, so Christian von Somm, alle Schüler:innen Jesu, wenn auch vorrangig die zwölf als Apostel bekannte Männer.<sup>261</sup> Gleichzeitig ist dieser Begriff geprägt von einem Meister:in-Schüler:in-Verhältnis, das einen belehrenden Charakter innehat und impliziert, die Schüler:innen wollten den Meister:innen nacheifern, was ihr Verhalten, ihr Wissen und ihre Talente angeht.<sup>262</sup>

„Dieses Modell legt eine Begrenztheit der möglichen Anzahl von Jüngern nahe. [...] Die Aufgabe der Jünger besteht neben der Versorgung ihres Meisters oft darin, durch Predigt und Bericht ihrer religiösen Erlebnisse weitere Jünger zu werben.“<sup>263</sup>

Eine wesentliche Aufgabe der Jünger:innen – und auch der Apostel:innen<sup>264</sup> – scheint also das Verbreiten der Nachricht derer zu sein, denen sie folgen.

*The Matrix* mischt in Hinblick auf die Crew der Nebuchadnezzar die Vorstellungen von Apostel:innen und Jünger:innen, besonders auffällig zum einen durch die geringere Anzahl, zum anderen durch die Tatsache, dass Neo nicht ausschließlich männlich konnotierte Charaktere folgen.<sup>265</sup> Insofern also entsprechen sie dem Begriff der Jünger:innen, die jedoch ihrerseits nicht den Anspruch erheben, von Neo zu lernen. Viel eher lernt Neo selbst von ihnen, sich in der Matrix zu bewegen, bevor er sein volles Potential ausschöpfen kann.

Auf der anderen Seite jedoch erfüllt die Crew wesentliche Kriterien der Apostel. Sie sind explizit ausgewählt worden, sind Augenzeugen von Neos Auferstehung und seinen Fähigkeiten,<sup>266</sup> und Neo wird zudem von einem seiner engsten Anhänger, Cypher, an seine Gegenspieler verraten,<sup>267</sup> so wie Jesus von Judas verraten worden ist.<sup>268</sup> Nach Neos Auferstehung ist es dann die Crew der Nebuchadnezzar – geführt durch Morpheus – die von

---

<sup>259</sup> Evers, G.: *Apostel - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 57–58, hier S. 57.

<sup>260</sup> Vgl. ebd., S. 57.

<sup>261</sup> Vgl. von Somm, Christian: *Jünger*, in: Metzler Lexikon Religion. Band 2 Haar - Osho-Bewegung, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 145–146, hier: S. 145.

<sup>262</sup> Vgl. ebd., S. 145-146.

<sup>263</sup> Ebd., S. 146.

<sup>264</sup> Vgl. Evers 2007: *Apostel - 2. Christlich*, S. 57.

<sup>265</sup> Vgl. *The Matrix* (1999), z. B. 38:21-38:40.

<sup>266</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.4.2 Die Auferstehung.

<sup>267</sup> Vgl. *The Matrix* (1999), 1:26:18-1:30:49.

<sup>268</sup> Vgl. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, Mt 26,14-16.



seinen Taten berichtet und ihn vor den verbliebenen Menschen als Erlösungsfigur verifiziert.<sup>269</sup> Diese verbleibenden Menschen folgen schließlich Neo und erkennen ihn als Erlösungsfigur an.<sup>270</sup> Sie sind in diesem Fall eindeutig als Jünger:innen zu verstehen, während sich die Crew der Nebuchadnezzar eher – wenn auch nicht eindeutig – den Apostel:innen zuordnen lässt.

Diese Mischung von Jünger:innen und Apostel:innen findet sich in vielen Science Fiction-Filmen mit Erlösungsthematik. Die Gefolgschaft bewegt sich häufig zwischen diesen beiden Kategorien, ist aber dennoch ein Erkennungsmerkmal der Erlösungsfigur. Diese stellt sich oft – wenn auch nicht immer absichtlich oder bewusst – als Anführer:in dieser Gruppe heraus.

Zu bedenken ist jedoch, dass die in dieser Arbeit untersuchten Filme häufig mit oder unmittelbar nach dem Tod und der möglichen Auferstehung der Erlösungsfiguren, beziehungsweise unmittelbar nach der Erlösung selbst, enden, so dass das nachträgliche Wirken der ihnen zugeordneten Gruppe nicht untersucht werden kann. Zudem sind die Handlungszeiträume der Filme in der Regel relativ kurz bemessen, so dass keine langfristige Gefolgschaft aufgebaut, ebenso wie ein ausgeprägtes Meister:innen-Schüler:innen-Verhältnis selten etabliert werden kann. Dennoch findet sich in den Filmen immer wieder eine Gruppe, die sich um die Erlöser:innen bildet, ihnen hilft, sie schützt und ihren Status unter Umständen als solchen anerkennt.

Die Gefolgschaft dient somit als legitimierendes Element für die Erlösungsfigur, ist innerdiegetisch Augenzeuge dessen, was diese zu leisten vermag und verifiziert ihre Handlungen so. Damit stellt sie nicht nur einen Anker für das Publikum dar, das ebenso staunt wie die Filmfiguren, sondern versichert den Zuschauer:innen durch ihre Reaktion, dass das Gesehene innerhalb der diegetischen Welt tatsächlich geschieht und sich schließlich nicht als Traum, Halluzination oder Illusion herausstellt.

Auch darüberhinausgehend hat die Gruppe eine innerdiegetische Funktion. Sie repräsentiert die zu rettende Menschheit, verleiht ihr ein Gesicht und macht die Mission der Erlösungsfigur so greifbarer. Aus diesem Grund findet sich innerhalb der Gruppe oft mindestens ein Mitglied, das unter dem leidet, was die Welt zu zerstören droht. In *The Matrix* betrifft dies alle von Neos Anhänger:innen, die sich im Kampf gegen die verfeindeten Maschinen befinden, ähnlich wie

---

<sup>269</sup> Vgl. *The Matrix Reloaded*, Regie: The Wachowskis, Warner Bros. Pictures, USA 2003, DVD z. B. 16:21-16:44.

<sup>270</sup> Vgl. ebd., z. B. 19:33:20:14.

in den meisten der untersuchten Filme, die eine Welt in katastrophalem Zustand zeigen. Doch auch Einzelfiguren können spezifisch betroffen sein, so wie in *Elysium* (2013), wo ein schwerkrankes Kind Teil der Gruppe ist und das Publikum und die Erlösungsfigur so immer wieder daran erinnert, dass die Menschheit Hilfe braucht und zu großen Teilen unter der Ungerechtigkeit einer Zwei-Klassen-Gesellschaft leiden muss.

### 3.4.4 Die Trinität

Die Trinität, oder Dreieinigkeit, beschreibt „die [christliche] Struktur der Selbsterschließung Gottes als Vater, Sohn und [Heiliger] Geist, die von allen [christlichen] Kirchen als Zentrum ihres Glaubens angesehen wird.“<sup>271</sup> Dabei ist jedoch aus theologischer Sicht relevant, dass es sich bei dieser Struktur nicht um eine Form des Polytheismus handelt, sondern vielmehr um eine Vorstellung, bei der der einzige Gott sich in den Personen Vater, Sohn und Geist manifestiert, die zusammen das göttliche Wesen bilden.<sup>272</sup>

Eine ähnliche Dreiteiligkeit findet sich in den untersuchten Filmen immer wieder um die Erlösungsfigur herum. Die drei markantesten Beispiele dafür sollen hier hervorgehoben werden. Zu bedenken bleibt dabei, dass die drei Figuren oder Handlungselemente dabei nicht zwangsweise als ein großes Ganzes von göttlicher Macht betrachtet werden können, wohl aber ihr gemeinsames Zusammenspiel in der Regel wesentlichen Einfluss auf die angestrebte Erlösung hat. Auch wenn die Erlösungsfigur selbst schlussendlich durch ihr Handeln die Erlösung ermöglicht, sind es doch die anderen beiden Personen oder Handlungselemente, die sie auf dem Weg begleiten, unterstützen und damit unter Umständen ihren Erfolg ermöglichen. Die Erlösungsfiguren entsprechen in diesem Zusammenhang in der Regel der Figur Jesus Christus, der sich ähnlich vom Heiligen Geist und dem Gottvater begleitet sieht, wie es die Erlösungsfiguren durch ihre Begleiter:innen tun.

---

<sup>271</sup> Steinmetz, Karl-Heinz: *Dreifaltigkeit/Dreieinigkeit*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 117, hier S. 117.

<sup>272</sup> Vgl. ebd., S. 117.

## Der Vater, der Sohn und die heilige Matrix – Trinität in der *Matrix*-Quadrologie (1999-2021)

Die Parallele zur Trinität in *The Matrix* (1999) drängt sich bereits im Namen einer der Filmfiguren, Trinity,<sup>273</sup> auf. Es bleibt jedoch fraglich, ob diese tatsächlich Teil der entsprechenden Figurenkonstellation des Films ist oder nur darauf verweist. Während sich im ersten Film der Reihe durchaus argumentieren lässt, Morpheus würde im Sinne der Dreifaltigkeitsparallele dem Vater entsprechen, Neo dem Sohn und Trinity dem Heiligen Geist, der Neo schließlich, durch Trinitys Liebe erfüllt, seine Wiederauferstehung ermöglicht und somit ihn als Erlöser auszeichnet,<sup>274</sup> drängt sich doch vor allem im dritten Film der Reihe der Gedanke auf, der Heilige Geist würde durch die Matrix selbst repräsentiert.

*The Matrix* inszeniert Neo bereits frühzeitig als den erwarteten Erlöser<sup>275</sup> bis hin zu einer offensichtlichen, christlich eingeordneten Benennung des Protagonisten in den ersten Minuten des Films: „My own personal Jesus Christ“.<sup>276</sup> So wird Neo noch in der Matrix von einer anderen Person bezeichnet, lange bevor er sich der Matrix überhaupt bewusst ist. Neo ist der prophezeite Erlöser, derjenige, der sich in *The Matrix: Revolutions* (2003) aufopfert, um die Menschheit zu retten,<sup>277</sup> derjenige, der durch sein Opfer eine Versöhnung zwischen den Menschen und einer höheren Macht herstellen kann.<sup>278</sup> Er stellt somit parallel zu Jesus Christus den Sohn in der *Matrix*-Trinität dar und erfüllt dieselbe Aufgabe.

Der Vater hingegen ist hier metaphorischer zu verstehen. Morpheus ist nicht etwa der biologische Vater Neos. Dennoch ist es Morpheus, der Neo den Weg in die „echte“ Welt, hinaus aus der Matrix, weist,<sup>279</sup> er ist derjenige, der durch sein Handeln einen Prozess in Gang bringt, der Neo dazu bringt, „aufzuwachen“ und die „echte“ Welt zu sehen. Dieser Prozess wird im Film ähnlich einer Geburt inszeniert, die nur aufgrund von Morpheus‘ Handeln überhaupt stattfinden kann.<sup>280</sup> Doch Morpheus‘ Inszenierung als Vater geht über diese Verknüpfung an den Geburtsprozess deutlich hinaus. Es ist vor allem auch das Meister:in-Schüler:in-Verhältnis, das Morpheus und Neo in *The Matrix* teilen. Morpheus ist der Ältere, der Erfahrenere, derjenige, der den noch unwissenden Neo trainiert, immer davon überzeugt, dass sein Schüler

---

<sup>273</sup> Vgl. *The Matrix* (1999), z. B. 3:36-3:37.

<sup>274</sup> Vgl. ebd., 2:03:16-2:04:55.

<sup>275</sup> Vgl. ebd., z. B. 44:48-46:18.

<sup>276</sup> Ebd., 8:41-8:43.

<sup>277</sup> Vgl. *The Matrix Revolutions*, Regie: The Wachowskis, Warner Bros. Pictures, USA 2003, DVD 1:48:10-1:50:13.

<sup>278</sup> Vgl. ebd., 1:50:13-1:51:53.

<sup>279</sup> Vgl. *The Matrix* (1999), 28:06-29:47.

<sup>280</sup> Vgl. ebd., 32:25-35:01.

zu Höherem bestimmt ist.<sup>281</sup> Dabei wirkt Morpheus nahezu allwissend, bis ihn sein Schüler – oder im Sinne der Trinität: sein Sohn – übertrumpfen kann.<sup>282</sup>

Während Vater und Sohn sich hier recht eindeutig zuordnen lassen, gestaltet es sich mit der Parallele zum Heiligen Geist etwas schwieriger. Ähnlich wie im christlichen Glauben kann davon ausgegangen werden, dass der Heilige Geist als solcher nicht an eine Person gebunden ist – anders als es bei dem Sohn und in Teilen dem Vater der Fall zu sein scheint. Der Heilige Geist bezeichnet hingegen eher das allgemein Göttliche, das sich in der Welt manifestiert. Es handelt sich also um eine allgegenwärtige Macht, eine übergeordnete Kraft, die die Lebensrealität der Menschen durchzieht.<sup>283</sup> Im weiteren Verlauf soll der Heilige Geist also als diese Form von übergeordneter, nicht an ein Lebewesen gebundener Macht verstanden werden. Im Falle der *Matrix*-Filme würde sich daraus ergeben, dass nicht Trinity den dritten Aspekt der Trinität darstellt, selbst wenn sie neben Neo und Morpheus durchaus als Protagonistin definiert werden könnte und ihr Name auf diese Rolle hindeutet. Viel eher scheint die von den Maschinen geschaffene Matrix, wenn nicht sogar die kollektive Intelligenz der Maschinen die Rolle des Heiligen Geistes einzunehmen. Obwohl die Maschinen und die Matrix während eines großen Teils der Filme als übergeordnetes Übel verstanden werden können und auch von Morpheus als solches bezeichnet werden, ist dennoch auffällig, dass die erste Beschreibung der Matrix durch Morpheus dem oben formulierten Verständnis des Heiligen Geistes entspricht.

„The Matrix is everywhere. It is all around us. [...] You can feel it when you go to work, when you go to church, when you pay your taxes.“<sup>284</sup>

Die Matrix durchfließt alles, ist Teil der gesamten Welt, die sie geschaffen hat. Und auch wenn sie im Verlauf der Handlung dadurch zum Feind der Menschheit wird,<sup>285</sup> ist in dieser Beschreibung doch eine deutliche Parallele zur Vorstellung des Heiligen Geistes zu erkennen. Zudem muss bedacht werden, dass es schlussendlich zu einer Versöhnung der Maschinen und der Menschheit kommt. Dafür ist Neos Opfer vonnöten,<sup>286</sup> das als Folge der Zusammenarbeit mit den Maschinen eintritt, denn beide können nur gemeinsam den böartigen Agent Smith besiegen.<sup>287</sup> Erst nach diesem gemeinsamen Vorgehen, erst nach Neos Opfer tritt schließlich

---

<sup>281</sup> Vgl. *The Matrix* (1999), z. B. 37:26-43:38 oder 49:13-52:19.

<sup>282</sup> Vgl. ebd., 52:26-53:30.

<sup>283</sup> Vgl. Steinmetz, Karl-Heinz: *Heiliger Geist*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 208, hier S. 208.

<sup>284</sup> *The Matrix* (1999), 27:45-28:06.

<sup>285</sup> Vgl. ebd., z. B. 37:26-43:38.

<sup>286</sup> Vgl. *The Matrix Revolutions* (2003), 1:48:10-1:50:13.

<sup>287</sup> Vgl. ebd., 1:35:42-1:35:54.

Versöhnung und Erlösung ein.<sup>288</sup> Auch ist zu bedenken, dass Neo erst dann seine Rolle als Erlöser einnehmen kann, als er seine Fähigkeit entdeckt, die Matrix nicht nur zu verstehen, sondern sie für sich zu nutzen.<sup>289</sup>

In Neo laufen schließlich die Fäden zusammen, und der Sohn, der die Lehren des Vaters in sich aufnehmen und den Heiligen Geist als Teil seiner selbst akzeptieren kann, wird zu einer Art übermenschlichem, fast göttlichem Wesen, das schließlich die Menschheit erlösen und zu einer Versöhnung zwischen ihr und den Maschinen führen kann. Dass Neos Opfer sogar von einigen der Matrixprogrammen anerkannt worden ist und sie motiviert hat, eine Auferstehung des Protagonisten (des Sohns) zu bewerkstelligen, unterstreicht seine Rolle in der Trinität noch weiter und bietet eine zusätzliche Parallele zum christlichen Jesus.<sup>290</sup>

### Die Mutter, die Tochter und die allwissende KI – Weibliche Trinität in *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)

In *Resident Evil: The Final Chapter* (2016) wird das männlich konnotierte Bild der christlichen Dreieinigkeit umgekehrt. Aus Vater und Sohn werden hier Mutter und Tochter, zumindest im übertragenen Sinne. Die „trinity of bitches“<sup>291</sup>, wie Filmfigur Alexander Isaacs<sup>292</sup> sie herablassen beschreibt, setzt sich aus der Erlösungsfigur Alice, Alicia Marcus<sup>293</sup> und dem Computerprogramm mit dem Namen Red Queen zusammen. Auch ohne den Kommentar Isaacs‘ ist hier eine deutliche Dreieinigkeit zu erkennen. Nicht nur entspricht jede der Figuren einem Teil der Dreieinigkeit, der Film macht zudem auch klar, dass alle drei mehr oder weniger die gleiche Person darstellen.

Ausgehend von Alicia, die in ihrer Kindheit schwer erkrankt und infolgedessen ungewöhnlich schnell alterte, entsteht hier die Trinität. Alicias Vater, ein Wissenschaftler, richtet seine gesamte Forschung darauf aus, seine Tochter zu heilen, entwickelt in diesem Rahmen aber auch das Computerprogramm Red Queen, dem er das körperliche Erscheinungsbild und die Stimme

---

<sup>288</sup> Vgl. *The Matrix Revolutions* (2003), 1:50:13-1:51:53.

<sup>289</sup> Vgl. *The Matrix* (1999), 2:05:03-2:05:45.

<sup>290</sup> Vgl. *Matrix Resurrections*, Regie: Lana Wachowski, Warner Bros. Pictures, USA 2021, DVD, 1:31:24-1:31:57.

<sup>291</sup> *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:17:11-1:17:13.

<sup>292</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Isaacs genannt.

<sup>293</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Alicia genannt.

seiner jungen Tochter verleiht.<sup>294</sup> Alice hingegen stellt sich schließlich als ein Klon heraus, geschaffen aus Alicias DNA.<sup>295</sup>

An dieser Stelle wird deutlich, dass Alicia die Rolle der Mutter in dieser Trinität einnimmt. Ihre DNA schafft Alice, auch wenn sie diese nicht selbst geboren hat. Dadurch entsteht eine Parallele zur jungfräulichen Geburt durch Jesu Mutter Maria, mit der Alicia so verknüpft wird. Maria selbst stellt im christlichen Glauben zwar den weiblichen Gegenpol zum männlich geprägten Gottesbild dar,<sup>296</sup> im Rahmen dieser Betrachtung unterstützt diese Parallele zur christlich geprägten Maria jedoch die Ähnlichkeit mit der Funktion des Gottvaters in der christlichen Trinität und Alicies Funktion als auserwählte Tochter. Alicia ist es schließlich auch, die Alice am Ende des Films darauf hinweist, dass ihr Versuch, die Menschheit zu retten, zwangsläufig mit einer Selbstaufopferung verbunden sein wird, scheint jedoch stumm zu erwarten, dass sie bereit ist, dieses Opfer einzugehen,<sup>297</sup> ähnlich dem Gottvater im Neuen Testament, der seinem Sohn das Opfer nicht erspart.

Alice dagegen entspricht in diesem Zusammenhang der Tochter und der aufopfernden Erlöserin, ähnlich Jesus Christus. Auch wenn hier, anders als in *The Matrix*, keine Meister:innen-Schüler:innen-Beziehung mit einfließt, folgt Alice dennoch Alicias Aufforderung in scheinbar blindem Vertrauen und opfert sich schlussendlich für die Menschheit auf.<sup>298</sup> Dass sie dabei nicht verstirbt, sondern gereinigt von den vom Virus befallenen Körperzellen sozusagen aufersteht, unterstreicht die Ähnlichkeit zur christlichen Jesusvorstellung noch weiter.<sup>299</sup>

Die Red Queen stellt schließlich den Heiligen Geist dar. Während des gesamten Films ist immer wieder erkennbar, dass sie sich auf verschiedene Arten in unterschiedliche Geräte einspeisen und von dort Einfluss auf Alice und die Handlung nehmen kann.<sup>300</sup> Ähnlich dem Heiligen Geist durchzieht also auch sie die Lebensrealität der Filmfiguren wie eine Präsenz höherer Intelligenz. Da ihr Wissen und ihre Informationen die der Filmfiguren zumeist übersteigen, wird der Eindruck der Allwissenheit und Omnipräsenz noch verstärkt.<sup>301</sup>

Nur durch die Zusammenarbeit aller drei Figuren ist es Alice schließlich möglich, das entscheidende Antivirus freizusetzen und die Menschheit zu retten. Dass zudem die Red Queen

---

<sup>294</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:16:32-1:16:42.

<sup>295</sup> Vgl. ebd., 1:15:06-1:16:35.

<sup>296</sup> Vgl. Auffarth, Christoph: *Maria*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 325–326, hier S. 326.

<sup>297</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:19:19-1:19:46.

<sup>298</sup> Vgl. ebd., 1:29:31-1:30:40.

<sup>299</sup> Vgl. ebd., 1:30:44-1:31:33.

<sup>300</sup> Vgl. ebd., z. B. 12:35-14:46.

<sup>301</sup> Vgl. ebd., z. B. 51:12-54:27.

am Ende des Films die Erinnerungen der verstorbenen Alicia in Form einer digitalen Speicherung an Alice weitergibt, lässt Mutter und Tochter zu einer Figur verschmelzen.<sup>302</sup> Durch die technische Komponente, die darin enthalten ist und welche die Red Queen repräsentiert, erscheint es fast, als wäre die zuvor in drei Stränge aufgespaltene Persönlichkeit nun zu einer zusammengesetzten, ähnlich dem Trinitätsgedanken, in welchem alle drei Aspekte ein großes Ganzes bilden.

### Der Vater, der Sohn und die Macht – Trinität in *Star Wars IV-VI* (1977-1983)

Auch wenn sich diese Arbeit der *Star Wars*-Reihe noch einmal in einem gesonderten Kapitel widmet,<sup>303</sup> soll sie an dieser Stelle nicht außenvorgelassen werden, denn auch in den ältesten drei Filmen<sup>304</sup> ist eine entsprechende Dreiteilung zu erkennen. Die Aufteilung in Vater und Sohn ist hier nicht nur eindeutig, sie stellt sogar einen wesentlichen Konflikt der Filmhandlung dar. Hier sind Vater und Sohn einander gegenübergestellt: Anakin Skywalker, bekannt als Darth Vader, steht als Sith auf der dunklen Seite der Macht, während sein Sohn Luke Skywalker<sup>305</sup> als Jedi auf der hellen Seite der Macht kämpft. Die Macht selbst stellt dabei nicht nur die Verbindung zwischen beiden, sondern auch das Äquivalent zum Heiligen Geist dar. Ähnlich diesem durchfließt die Macht alles Lebende, beeinflusst es und kann sowohl von den Jedi als auch von den Sith genutzt werden. Wenn sie sich auf die Macht einlassen und auf sie vertrauen, wird sie ihnen in ihren Vorhaben helfen.

Luke sieht sich während der betrachteten drei Filme mit der Aufgabe konfrontiert, das Gleichgewicht der Macht wieder herzustellen, um sicher zu gehen, dass die dunkle Seite nicht die Überhand gewinnt. Andere Jedi sind davon überzeugt, dass er zu diesem Zweck seinen Vater umbringen muss, wogegen Luke sich mehrfach verweigert.<sup>306</sup> Die Wiederherstellung eines entsprechenden Gleichgewichts wird im Rahmen der Filmhandlung als ein Akt der Erlösung dargestellt, der das Universum von den dunklen Mächten der Sith und ihrer Nutzung der Macht befreien soll.

---

<sup>302</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:32:13-1:32:48.

<sup>303</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6. Erweiterung des Forschungsfeldes: *Star Wars* (1977-2019).

<sup>304</sup> Gemeint sind hier *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (1977), *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* (1980) und *Star Wars: Episode VI – The Return of the Jedi* (1983).

<sup>305</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Luke genannt.

<sup>306</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*, Regie: Richard Marquand, Lucasfilm Ltd und 20th Century Fox, USA 1983, DVD, 47:08-47:28.

Die Herstellung eben jenes Gleichgewichts erfolgt schließlich jedoch nicht durch den von anderen Filmfiguren erwarteten Vaternord. Viel eher ist es die Versöhnung von Vater und Sohn miteinander und der Macht, die zu jener angestrebten Erlösung führt. Lukes Verweigerung dagegen, seinen Vater zu töten, führt dazu, dass auch dieser seinem Sohn kein weiteres Leid zufügen will. Gemeinsam schaffen es die beiden Skywalkers daher, die tatsächliche Wurzel des Übels, den sogenannten Imperator, zu besiegen.<sup>307</sup> Durch die Versöhnung von Vater und Sohn und die Vernichtung des Bösen kehrt das Gleichgewicht der Macht zurück. Vater und Sohn nutzen die Macht dabei gemeinsam und bewusst, um eben jenen Sieg zu erringen. Erst durch die Vereinigung von Vater, Sohn und der Macht ist daher eine Erlösung möglich, nur in ihrer Einheit bilden sie die Kraft, die das Gleichgewicht herstellen und die Galaxie retten kann.

Auch die anderen *Star Wars*-Teile sind geprägt von Vaterfiguren und (Ersatz-)Kindern, durchzogen von Meister:innen-Schüler:innen-Verhältnissen und dem ewigen Streben nach einem Gleichgewicht der Macht. Dabei wird immer wieder verhandelt, dass ein Zusammenwirken von Meister:in (stellvertretend für den Vater), Schüler:in (stellvertretend für den Sohn) und der Macht Großes bewirken kann. Hier treten jedoch auch scheiternde Kombinationen auf (besonders gut zu sehen in *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*).<sup>308</sup> Die hier beschriebene trinitäre Figurenkonstellation trägt allerdings einen – zumindest vorläufigen – Erfolg davon.

### 3.5 Die Marienfigur als Figurentypus der Science Fiction

Im Folgenden soll eine Figurenkonstellation betrachtet werden, die in der Science Fiction immer wieder auftritt und sich aus einer Mutter, einem Kind und einem abwesenden Vater zusammensetzt. Diese Konstellation ist aus neutestamentlicher Sicht religiös aufgeladen, liegt es doch nahe, die Mutter mit der christlichen Maria, das Kind mit Jesus und den abwesenden Vater mit dem Gottvater gleichzusetzen. Zu bedenken ist jedoch, dass Marienfiguren zwar in vergleichbaren Konstellationen auftreten, jedoch nicht ausschließlich an die Mutterschaft des Erlösungskindes gebunden sind. Auch ohne eben jene zieht sich die Figurenkonstellation der Mutter mit Kind durch viele der betrachteten Filme, während gleichzeitig auffällt, dass der Vater des Kindes häufig abwesend ist.

---

<sup>307</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (1983), 1:55:07-1:57:08.

<sup>308</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.1.3 Sündenfall.



Im christlichen Glauben ist Maria vor allem als jungfräuliche Mutter Jesu vertreten, also als „Mutter des im [Ersten Testament] verheißenen Messias“.<sup>309</sup> Dabei ist jedoch zu bedenken, dass sie nach dogmatischer Tradition bereits selbst als frei von Erbschuld gilt und somit überhaupt erst in der Lage sein kann, den Messias zur Welt zu bringen.<sup>310</sup> Gleichzeitig lässt sie sich, wie Christoph Auffarth betont, als weibliches Gegenstück zum männlichen Gottesbild verstehen.<sup>311</sup>

Historisch gesehen haben sich verschiedene Formen der Marienverehrung herausgebildet, die Martin Schmolze damit begründet, Maria erwecke durch ihre Menschlichkeit den Anschein leichter Erreichbarkeit, anders als ihr Sohn, der sich durch seinen Status als Kind Gottes von der Menschheit abhebe.<sup>312</sup> Maria als Figur wird in verschiedenen Kontexten gewürdigt und interpretiert, „wobei je nach Zielsetzung Aspekte wie Jungfrau, Braut, Mutter, Schmerzensmutter, Magd, Unbefleckt Empfangene, Fürsprecherin, Gnadenmittlerin, [...] betont [werden.]“<sup>313</sup> Für das Verständnis der Marienfiguren in dieser Arbeit sind von diesen Aspekten vor allem deren Mutterschaft und ihre Funktion als Gnadenmittlerin entscheidend. Beide treten immer wieder mit Bezug zu den Marienfiguren in Erscheinung – auch ohne direkte Verbindung zu einer kindlichen Erlösungsfigur.

Die Betonung der Mutter als wesentliche Kraft ist allerdings nicht nur im christlichen Glauben in Form von Maria zu finden. Wie Peter J. Bräunlein betont, wird „die soziale und [biologische] Seite des Mutterseins [...] [religionsgeschichtlich] in Gestalt unterschiedlicher Muttergottheiten thematisiert“<sup>314</sup> und ist somit entscheidender Teil vieler religiöser Vorstellungen. Im Zuge dieser Arbeit ist jedoch hauptsächlich die Interpretation der christlichen Marienfigur von Relevanz, auch wenn nicht ausgeschlossen werden kann, dass sich diese aufgrund der Rezeption anderer religiöser Mutterfiguren oder -göttinnen verändert hat oder haben kann.

Die Jungfräulichkeit, die in Zusammenhang mit Maria immer wieder betont wird, spielt jedoch nicht nur bei der christlichen Vorstellung der Mutter Gottes eine Rolle. Auch in der griechischen Mythologie finden sich jungfräuliche Göttinnen. Hier wird die Jungfräulichkeit

---

<sup>309</sup> Hagemann, L.: *Maria - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, 666-668, hier: S. 668.

<sup>310</sup> Vgl. Schmolze, Martin: *Maria*, in: Metzler Lexikon Religion. Band 2 Haar - Osho-Bewegung, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 378–382, hier: S. 380.

<sup>311</sup> Vgl. Auffarth 2006: *Maria*, S. 326.

<sup>312</sup> Vgl. Schmolze 2005: *Maria*, S. 378–380/79.

<sup>313</sup> Ebd., S. 380.

<sup>314</sup> Bräunlein, Peter J.: *Mutter*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 358, hier: S. 358.

allerdings nicht aufgrund von sexueller Keuschheit verehrt, sondern vielmehr aufgrund der damit zusammenhängen Ungebundenheit, die, basierend auf dem lateinischen Wortstamm des Wortes „virgo“, auch mit (männlicher) Stärke und Tugend verbunden werden kann.<sup>315</sup> Obwohl dieser Aspekt in Hinblick auf die christliche Maria nicht betont wird, lässt er sich dennoch in den im Folgenden untersuchten filmischen Marienfiguren immer wieder finden. Ein Ausdruck von Stärke, repräsentiert zum Beispiel durch aktives Handeln im Gegensatz zu passivem Ertragen, und sogar kämpferische Verhaltensmuster sind dort häufig zu erkennen.

Auffällig ist, dass viele der Darstellungen der Marienfiguren in den untersuchten Filmen einen Kontrast zu dem biblischen Bild der Maria bilden. Anders als im Neuen Testament finden sich in den Darstellungen im Film nicht bloß Marienfiguren, die sich – neben ihrer Mutterrolle – durch ein passives Ertragen, durch ein reines Hingeben an Gott und eine derartig gnädige Haltung auszeichnen, sondern die Marienfigur wird häufig mit aktivem, schon kämpferischen Handeln verbunden. Dies mag der Entwicklung der Gesellschaft und dem Einfluss der feministischen Bewegungen geschuldet sein, wohl aber auch der Science Fiction, in der die aktive, starke Frau keine Seltenheit ist, wie Franziska Schößler herausstellt, wenn sie davon spricht, dass in der Science Fiction die unbesiegbare Frau keine ungewöhnliche Figur darstellt.<sup>316</sup>

Mit der Mutter als wiederkehrendem Konzept im Rahmen der Science Fiction setzt sich auch Rikke Schubart auseinander, indem sie die Mutter als Archetypus der Frauenrollen beschreibt. Sie unterteilt diesen Archetypus in zwei Formen: die „traditionally good mother“<sup>317</sup>, die sich ausschließlich auf ihre Mutterrolle beschränkt – der in diesem Fall also auch eine passive, ertragende Haltung zugesprochen werden könnte, wie der neutestamentlichen Maria – und die „schlechte“ Mutter, die ihre traditionelle Rolle als Mutter scheinbar vernachlässigt, um ihrem Beruf oder ihrer Mission nachzugehen:

„[...] she wants to be in a man’s place. To have a job. A career. To do what men do: work. This proves incompatible with being a mother, at least with being a traditionally good mother. The mother must

---

<sup>315</sup> Vgl. MacGregor, Neil: *Leben mit den Göttern. Die Welt der Religionen in Bildern und Objekten*, München: C.H. Beck 2018, S. 278.

<sup>316</sup> Vgl. Schößler, Franziska: *Von kommenden Geschlechtern. Gender- und Genre-Turbulenzen in Science-Fiction-Filmen der 90er Jahre*, in: *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Claudia Liebrand und Ines Steiner (Hg.), Marburg: Schüren 2004, S. 264–284, hier: S. 275–276.

<sup>317</sup> Schubart 2007: *Introduction: Female Heroes in an Age of Ambivalence*, S. 30.

choose between motherhood and career. Her mission is to right wrongs, to turn back time [...] [...] The mother in male film genres [...] is a maternal figure *within* patriarchy – a mother with a child[.]”<sup>318</sup>

Diese aktive, kämpferische Mutterfigur beschreibt Schubart als Vorbild postfeministischer Zeit, deren Transformation sich nicht zwischen männlichen und weiblichen Stereotypen hin und her bewegt, sondern die einen Platz dazwischen einnimmt, indem sie sowohl traditionell weiblich besetzte (wie die Mutterschaft) als auch traditionell männlich besetzte Bereiche (wie die zu erfüllende Mission außerhalb der eigenen Familie) für sich beansprucht.<sup>319</sup>

Auch wenn es also Beispiele in den untersuchten Filmen gibt, in denen Marienfiguren sehr der neutestamentlichen Darstellung entsprechen (wie zum Beispiel Shmi Skywalker in *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999))<sup>320</sup>, schließt eine aktive, kämpferische Haltung der Mutterfigur in der Science Fiction dennoch ihre religiöse Konnotation nicht aus, wie ich im Anschluss beleuchten möchte.

Für die weitere Betrachtung der Marienfigur, die im Folgenden im Fokus stehen wird, ist es wichtig zu beachten, dass diese nicht notwendiger Weise tatsächlich ein biologisches Elternteil des Kindes sein muss, welches sie begleitet, auch wenn dies zuweilen der Fall ist. Auch muss es sich bei dem Kind nicht zwangsläufig um die Erlösungsfigur des Films handeln. Vielmehr scheint die Marienfigur ein Figurentypus zu sein, der sich in Filmen mit Erlösungsthematik finden lässt. Zwar tritt sie häufig in Verbindung mit dem Erlösungskind auf, ist das begleitete Kind jedoch nicht aktiv für die Erlösung verantwortlich, hat es in der Regel einen nachdrücklichen Einfluss auf die tatsächliche Erlösungsfigur des Films, wie man es beispielsweise in *Elysium* (2013) finden kann.<sup>321</sup> Entscheidender für eine Marienfigur scheint es daher zu sein, dass sie der beschriebenen Figurenkonstellation aus Marienfigur, Kind und fehlendem zweiten Elternteil entspricht.

Im Folgenden sollen unterschiedliche Marienfiguren exemplarisch untersucht werden, dabei sowohl solche, die als tatsächliche Elternteile des Erlösungskindes fungieren, aber auch jene, die lediglich die Rolle eines Elternteils einnehmen, ohne es tatsächlich zu sein.

---

<sup>318</sup> Ebd., S. 30.

<sup>319</sup> Vgl. Schubart 2007: *Introduction: Female Heroes in an Age of Ambivalence*, S. 31.

<sup>320</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.1.1 Ein Kind der Macht.

<sup>321</sup> Siehe dazu auch Kapitel 4.2.4 „Everyone has one special thing, Max. One thing that they were destined to do.” – Die sich aufopfernde Erlösungsfigur; Max Da Costa (*Elysium* (2013)).

### 3.5.1 „It’s a miracle, isn’t it?“ – Die leibliche Mutter: Kee (*Children of Men* (2006))

Kee ist die biologische Mutter des Erlösungskindes in *Children of Men* (2006). Dieser Film spielt in einer Welt, in der die Menschheit unmittelbar vor dem Aussterben steht, nachdem alle Frauen unfruchtbar geworden sind. In dieser Welt ist Kee durch ihre Schwangerschaft die Trägerin der Hoffnung, ihr Kind – eine Tochter – die potentielle Erlöserin. Kees Name bietet dabei schon einen subtilen Hinweis auf ihre Funktion innerhalb des Films. Zwar ist die Schreibweise nicht identisch, phonetisch betrachtet besteht jedoch eine verwechselbare Ähnlichkeit zum englischen Wort „key“ (dt. Schlüssel). Mit der Wahl dieses Namens verweist der Film also schon auf Kees entscheidende Rolle innerhalb der Diegese. Sie ist nicht nur Schlüsselement der Erzählung, sie ist der Schlüssel zur Erlösung: der Geburt ihrer Tochter. Kees Charakter wird wesentlich über ihre Schwangerschaft definiert. Ihr Kind oder die Tatsache, dass sie eines erwartet, sind Kernelemente der Erzählung, Auslöser für die Handlung und immer wieder Thema. Dabei werden wiederholt Parallelen zur christlichen Marienvorstellung aufgezeigt, beginnend mit der Enthüllung ihrer Schwangerschaft bis hin zur Geburt ihres Kindes.

Gemeinsam mit dem Protagonisten des Films, Theo Faron,<sup>322</sup> erfährt das Publikum von Kees Schwangerschaft. Während dieser Szene steht die junge Frau inmitten einer Herde Kühe in deren Stall.<sup>323</sup> Umgeben von den Tieren und Melkvorrichtungen drängt sich hier das Bild der Weihnachtsgeschichte auf, in der die schwangere Maria und ihr Mann Josef in einer Scheune bei den Tieren Schutz suchen müssen, weil es sonst keinen Platz mehr für sie gibt. Zwar hat Kee in diesem Fall einen Platz im nahestehenden Haus, jedoch – wie der Film deutlich macht – nicht in England, wo die Handlung beginnt. Sie ist ein Flüchtling und muss befürchten, aus dem Land verwiesen zu werden, in das sie illegal gekommen ist.<sup>324</sup>

---

<sup>322</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Theo genannt.

<sup>323</sup> Vgl. *Children of Men*, Regie: Alfonso Cuarón, Universal Pictures, JPN/UK/USA 2006, DVD, 34:45-35:29.

<sup>324</sup> Vgl. ebd., 14:05-14:10.



Abb. 48-49: Screenshots aus *Children of Men* (2006)

Zwischen den Kühen stehend entledigt sich Kee ihres Kleides, die Kamera zeigt ihren entblößten Rücken und Theos überraschtes Gesicht, während die Tonebene von leiser Streichermusik eingenommen wird, die zuvor lediglich innerdiegetische Geräusche enthielt.<sup>325</sup> Schließlich wird die Musik durch sphärischen Gesang – möglicherweise ein Ave Maria – ergänzt, untermalt von den Geräuschen der Kühe.<sup>326</sup> Das Bild zeigt Kees Bauch, deutlich gewölbt, zwischen den Tieren, während die Kamera zum Gesicht der Frau schwenkt und sie Theo um Hilfe bittet.<sup>327</sup> Seine ersten Worte nach dieser Erkenntnis sind „Jesus Christ“,<sup>328</sup> ein Ausspruch, der im Laufe des Films regelmäßig als Ausdruck der Überraschung genutzt wird. Wiederholt tritt er allerdings in Verbindung mit einer Information über Kees Schwangerschaft oder ihr Kind auf. So wird eine deutliche Parallele zwischen dem (ungeborenen) Kind und dem Erlöser der christlichen Vorstellung gezogen, was wiederum Kees Rolle als Marienfigur untermauert.

Der Vater des Kindes bleibt während der gesamten Handlung unbekannt. Tatsächlich geht der Film sogar mit seiner Parallele zur heiligen Maria so weit, dass er den Gedanken einer jungfräulichen Empfängnis aufbringt.

Theo: „Who’s the father?“

Kee: „Whiffet. I’m a virgin.“<sup>329</sup>

Zwar stellt sich dies wenige Sekunden später als ein Scherz der Schwangeren heraus und Kee erklärt, den Namen des Vaters nicht zu kennen, doch der kurze Moment der Verwunderung in Theos Blick und sein fast schon peinlich berührtes Lachen, das auf ihren Scherz folgt, zeigen,

<sup>325</sup> Vgl. *Children of Men* (2006), 34:45-34:55.

<sup>326</sup> Vgl. ebd., 34:58-35:03.

<sup>327</sup> Vgl. ebd., 35:04-35:09.

<sup>328</sup> Vgl. ebd., 35:22-35:24.

<sup>329</sup> Ebd., 42:09-49:08.

dass der Gedanke nicht völlig abwegig für ihn wirkt<sup>330</sup> und mit ihm auch für das Publikum nicht. Diese scheinbare Plausibilität einer wunderhaften, jungfräulichen Schwangerschaft rührt vor allem aus dem Dialog des Filmes her:

Theo: „She’s pregnant.“

Luke: „Now you know what’s at stake.“

Theo: „But she’s pregnant.“

Luke: „Yeah. I know. It’s a miracle, isn’t it?“<sup>331</sup>

Das grundlegende Wunder einer Schwangerschaft in dieser diegetischen Welt, verbunden mit der Enthüllung im Kuhstall und der dortigen audiovisuellen Inszenierung, bringt so auch die Zuschauer:innen an den Rand der Frage, ob eine jungfräuliche Geburt nicht doch möglich wäre, was Kees Rolle als Marienfigur nur noch glaubwürdiger macht. Ebenso zweifelt das Publikum nicht daran, dass sie das Erlösungskind zur Welt bringen wird.

Der Film kehrt gegen Ende noch einmal zu dem Gedanken der jungen schwangeren Frau zurück, für die es keinen Platz an ihrem Aufenthaltsort gibt und die ihr Kind im Stroh zur Welt bringen muss. Die Geburt findet nicht – wie ursprünglich geplant – im Farmhaus oder aber im Kuhstall statt, sondern in einem Camp für Flüchtlinge, einer Art Ghetto. Dort ist alles verfallen und dreckig und es wird nicht deutlich, ob die Flüchtlinge dort auf unbestimmte Zeit festgehalten werden oder ob sie auf eine Abschiebung warten. Inmitten dieser verfallenen Stadt bringt Kee schließlich ihr Kind zur Welt.<sup>332</sup> Der Raum, in dem dies geschieht, ist spärlich eingerichtet, sie selbst liegt auf einer dreckigen Matratze, fließendes Wasser fehlt, die einzige Lichtquelle stellt eine kleine Lampe dar, die Kee und Theo von hinten beleuchtet. In dem ansonsten dunklen Raum sind nahezu nur Silhouetten zu erkennen, Farben sind kaum auszumachen. Hintergrundmusik fehlt ebenfalls, lediglich innerdiegetische Geräusche, wie Kees Ausrufe und Theos aufmunternde Worte sind zu hören.

Erst als Theo verkündet, der Kopf des Kindes sei zu sehen, setzt im Hintergrund der gleiche, sphärische Gesang ein, der auch die Szene im Kuhstall begleitet hat, kündigt somit an, dass Kee gerade das Erlöserkind gebärt.<sup>333</sup> Unterstützt wird dies auch durch Theos Ausspruch „Oh my God“<sup>334</sup>, als er schließlich das Baby in den Armen hält und etwas nach oben hebt. Dabei

---

<sup>330</sup> Vgl. *Children of Men* (2006), 49:02-49:21.

<sup>331</sup> Vgl. ebd., 35:36-35:49.

<sup>332</sup> Vgl. ebd., 1:11:32-1:12:23.

<sup>333</sup> Vgl. ebd., 1:12:23-1:13:17.

<sup>334</sup> Ebd., 1:12:29-1:12:30.

befindet sich das Neugeborene deutlich im Lichtschein, anders als die anderen beiden Filmfiguren, die nur zum Teil beleuchtet werden, und wird so nicht nur visuell hervorgehoben, sondern auch seine potentielle Heiligkeit impliziert.<sup>335</sup>



Abb. 50-51: Screenshots aus *Children of Men* (2006)

Da Kee sich über weite Teile des Films hinweg nicht für einen Namen für ihr Kind entschieden hat, bezieht sie sich darauf zumeist mit den Worten „my baby“,<sup>336</sup> was die starke Bindung zwischen ihr und ihrem Kind noch weiter unterstützt. Zudem ist ihre Schwangerschaft zentraler Punkt der Handlung und der Grund, warum sie von anderen Filmfiguren geschützt oder verfolgt wird – abgesehen von ihrem Status als Flüchtling. Gleichzeitig besteht immer wieder die Gefahr, jemand könne ihr das Kind wegnehmen wollen, zum Beispiel, um es für politische Zwecke zu nutzen, wie es die Fish – eine Rebellengruppe, die Kee zuerst hilft und sich dann als Gegenspieler herausstellt – tun wollen,<sup>337</sup> oder aber aus persönlichen Gründen. Kee ist daher so besorgt um ihr Kind, dass sie bei ihrer Flucht vor ihren Widersachern davon ausgeht, ihr Kind könne gestohlen werden, sobald sie es aus der Hand gibt.<sup>338</sup> Dieser starke Beschützerinstinkt ist es aber auch, der ihre Handlungen leitet. Sie vertraut Theo, weil ihre verstorbene Vertrauensperson Julian ihr erklärt hat, er wäre der Einzige, der ihr helfen könne<sup>339</sup> und entscheidet sich, mit ihm zu gehen, sobald er darum bittet.<sup>340</sup> Sie ist bereit, sich in das Flüchtlingsghetto zu begeben, um ein Schiff zu erreichen, das für sie und ihr Kind Sicherheit und Freiheit verspricht.<sup>341</sup> Und sie ist fest entschlossen, ihr Kind nicht zu einem politischen Instrument werden zu lassen.<sup>342</sup> Wann immer sie Aussagen in diese Richtung trifft, ist sie entschlossen und zeigt weder Zweifel noch Reue.

<sup>335</sup> Vgl. *Children of Men* (2006), 1:12:35-1:12:42.

<sup>336</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:16:28.

<sup>337</sup> Vgl. ebd., z. B. 36:44-36:54.

<sup>338</sup> Vgl. ebd., 1:16:26-1:16:28.

<sup>339</sup> Vgl. ebd., 35:09-35:36.

<sup>340</sup> Vgl. ebd., 41:18-41:25.

<sup>341</sup> Vgl. ebd., 50:18-50:32.

<sup>342</sup> Vgl. ebd., 36:44-36:54.

Welchen Einfluss das Kind auf seine Mutter hat, dass sie eine untrennbare Einheit bilden und dass von dem ungeborenen Kind überraschende Lebensenergie und Hoffnung ausgehen, macht Kee klar, wenn sie Theo von den Anfängen ihrer Schwangerschaft berichtet. Während sie in ihre Erzählung mit der Erklärung einsteigt, zu Beginn ihrer Schwangerschaft von einer Krankheit ausgegangen zu sein und keine Informationen über den Prozess von natürlicher Fortpflanzung gehabt zu haben, beteuert sie doch, gewusst zu haben, dass sie ein Kind erwarte.<sup>343</sup> Diese Sicherheit, ohne wissenschaftliche Grundlage oder entsprechende Erfahrung, erinnert in gewisser Weise an Vorhersehung. Auch wenn Kee nicht wie Maria in der Bibel ein Engel erscheint, hat sie doch das unumstößliche Wissen ohne erkennbare Quelle, nicht nur ein Kind, sondern *das eine* Kind zu tragen, das erste seit vielen Jahren. Kee schließt ihre Erzählung mit der Feststellung, sie habe sich auf neue Art lebendig gefühlt, als sie sicher war, ihr Kind sei am Leben. Ihre Aussage „And me, too. I am alive!“<sup>344</sup> lässt sich dabei als über die biologische Lebensfähigkeit hinausgehend interpretieren. Sie ist von einem schlichten Überleben zu einem Gefühl der Lebendigkeit gekommen. Nun, da sie weiß, dass sie Mutter eines lebenden Kindes wird, bekommt ihr Leben eine neue Qualität, die sich als Aufgabe oder gar als Sinn des eigenen Lebens interpretieren lassen kann, auch ohne dass sie diese Worte nutzt.

Die Bindung zwischen Kee und ihrem Kind wird schließlich, unmittelbar vor dem Ende des Films, noch einmal von Theo betont. Hier gibt er ihr noch einmal die Anweisung, dem Kind unter allen Umständen nahezubleiben, was auch immer passiert.<sup>345</sup> Damit wird nicht nur deutlich, dass die Gefahr nicht vorüber ist und es immer noch möglich sein kann, dass das Kind für die Zwecke anderer instrumentalisiert wird, es zeigt auch an, dass Kees Rolle als Marienfigur mit der Geburt des Erlösungskindes nicht abgeschlossen ist. Sie bleibt verantwortlich für das Kind und ist seine alleinige Beschützerin, nachdem Theo stirbt.

### **3.5.2 „They didn’t choose me, they chose her.” – Der leibliche Vater: Joseph Cooper (*Interstellar* (2014))**

Bei Joseph Cooper<sup>346</sup> handelt es sich um den Protagonisten und die Marienfigur des Films *Interstellar* (2014). Hier wird deutlich, dass Marienfiguren trotz ihres Namens im

---

<sup>343</sup> Vgl. *Children of Men* (2006), 49:21-49:59.

<sup>344</sup> Ebd., 49:55-49:57.

<sup>345</sup> Vgl. ebd., 1:33:31-1:33:40.

<sup>346</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Cooper genannt.



Zusammenhang dieser Arbeit als Figurentypus zu verstehen sind, der nicht an ein spezifisches Geschlecht gebunden ist. Dass für Cooper jedoch der Name Joseph gewählt wurde, zeigt durch die Ähnlichkeit zum biblischen Josef, Marias Mann und Jesu Ziehvater, bereits an, dass er eine ähnliche Rolle einnehmen wird, wie die anderen in diesem Teil der Arbeit analysierten, zumeist weiblich konnotierten Marienfiguren. Cooper stellt damit eine seltene Ausnahme dar, nicht nur in Hinblick auf diese Arbeit sondern auch im Bereich der filmischen Darstellung dieses Figurentypus.<sup>347</sup>

Bereits der Beginn des Films macht deutlich, dass die Vater-Tochter-Beziehung innerhalb der Handlung eine wesentliche Rolle einnehmen wird. Die erste Szene zeigt eine alte Frau – für das Publikum zu diesem Zeitpunkt noch unbekannt, handelt es sich um die gealterte Murphy Cooper<sup>348</sup> – die von ihrem Vater erzählt.<sup>349</sup> Die folgenden Schnitte zeigen eben jenen Vater – Joseph Cooper – als Piloten, der einen schweren Unfall erlebt und dann in seinem Haus erwacht, scheinbar aus einem Albtraum.<sup>350</sup> Cooper als Protagonist des Films ist derjenige, dessen zeitlicher Kontinuität das Publikum folgt, während für viele andere Filmfiguren Zeit anders fortschreitet. So kann die Szene des Erwachens als erste Szene der diegetischen Gegenwart verstanden werden, in der das erste gesprochene Wort „Dad“<sup>351</sup> ist. Dass also der Beginn der Handlung Murph und ihren Vater gleich mehrfach auf Ebene des Dialogs miteinander verknüpft, legt bereits den Grundstein für die Darstellung ihrer Beziehung.

Cooper wird als alleinstehender Vater inszeniert, dessen Frau vor Jahren verstorben ist.<sup>352</sup> Sein älterer Sohn genießt das Leben auf der Familienfarm und möchte selbst später Farmer werden, Cooper und seine Tochter jedoch haben ein ausgeprägtes wissenschaftliches Interesse und sind beide von der Überzeugung angetrieben, dass es mehr geben muss als das Farmleben.<sup>353</sup> Über diese Fakten etabliert der Film eine starke Bindung von Vater und Tochter, so stark, dass Murph sich schließlich in Coopers Auto schleicht, um mit ihm zusammen eine Reise zu einem unbekanntem Ort anzutreten, dessen Koordinaten ihnen ihr „Geist“ vermittelt hat.<sup>354</sup> Eben jener Geist spielt immer wieder eine Rolle und bleibt lange Zeit ein unbekanntes Phänomen, das zwar

---

<sup>347</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.5.5 Genderdarstellung der Marienfiguren.

<sup>348</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Murph genannt.

<sup>349</sup> Vgl. *Interstellar*, Regie: Christopher Nolan, Warner Bros. Entertainment, UK/USA 2014, DVD, 1:12-1:21.

<sup>350</sup> Vgl. ebd., 1:21-1:45.

<sup>351</sup> Ebd., 1:45.

<sup>352</sup> Vgl. ebd., 4:49-4:55.

<sup>353</sup> Vgl. ebd., 12:31-12:54 und 15:17-16:23.

<sup>354</sup> Vgl. ebd., 21:10-22:19.

immer wieder betitelt, aber nicht aufgelöst wird. Dem Geist scheint mehr Wissen zur Verfügung zu stehen als Cooper oder Murph, er vermittelt dem Mädchen Nachrichten, die sie zum Beispiel als Aufforderung entschlüsselt, Cooper solle nicht auf eine Mission in den Weltraum aufbrechen, für die ihn die NASA einstellt.<sup>355</sup>

Cooper jedoch entscheidet sich, die Reise anzutreten, ohne seiner Tochter die wahren Beweggründe zu nennen. Er begibt sich auf eine Mission, um einen neuen Lebensraum für die Menschheit zu finden, wissend, dass sie auf der Erde nicht mehr überleben kann.<sup>356</sup> Doch dieses Wissen teilt er nicht mit seiner Tochter und nimmt lieber ihre Wut in Kauf, wie er später den anderen Mitgliedern der Mission erklärt:

„When you become a parent, one thing becomes really clear. And that is that you want to make sure that you children feel safe.“<sup>357</sup>

Ähnlich wie in diesem Fall argumentiert Cooper mehrfach aus seiner Rolle als Vater heraus, rechtfertigt seine Entscheidungen mit seiner Elternschaft und wird auch von anderen Charakteren immer wieder als Vater herausgestellt. So bezeichnet Dr. Mann Coopers Vaterschaft sogar als eine seiner größten Stärken, wenn es darum geht, zu überleben: „Take you for example. A father with a survival instinct that extends to your kids.“<sup>358</sup>

Coopers Rolle als Vater macht ihn also zu einem idealen Mitglied der Expedition, weil es ihm nicht nur um sein eigenes Überleben geht, sondern vor allem um das seiner Kinder. Zu ihnen zurückzukehren, ist sein persönliches Ziel, genau wie der Wunsch, an ihrem Leben teilzuhaben. Dies wird durch die Videonachrichten gezeigt, die seine Familie ihm schickt und die ihm erkennbar wichtig sind. Nachdem Cooper aufgrund unvorhersehbarer Ereignisse einen anderen Fortlauf der Zeit erlebt als seine Familie, kehrt er zum Raumschiff zurück um festzustellen, dass er über zwanzig Jahre des Lebens seiner Kinder verpasst hat. Ohne sich mit dieser Tatsache genauer auseinanderzusetzen, ist sein vorrangiges Ziel, alle Videonachrichten anzuschauen, die sich in dieser Zeit angehäuft haben. Weinend betrachtet er alle Ereignisse, die er bisher verpasst hat und von denen hauptsächlich sein Sohn berichtet, der schließlich aufgibt, Kontakt zu suchen. Verzweifelt legt Cooper eine Hand an den Bildschirm, wie in einem Versuch, den Kontakt physisch wiederherzustellen.<sup>359</sup>

---

<sup>355</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 36:35-37:47.

<sup>356</sup> Vgl. ebd., 28:05-28:25.

<sup>357</sup> Ebd., 1:13:13-1:13:23.

<sup>358</sup> Ebd., 1:46:02-1:46:11.

<sup>359</sup> Vgl. ebd., 1:15:31-1:19:24.

Die Trennung von seiner Familie ist für Cooper erkennbar die größte Herausforderung. Wiederholt bezieht er sich auf die Menschen auf der Erde, er weint, wenn er seine Familie verlässt oder ihre Nachrichten ansieht<sup>360</sup> und er argumentiert immer wieder mit ihrer Sicherheit, selbst wenn andere Mitglieder der Mission ihn dafür anklagen:

Doyle: „You can’t just think about your family. Now you have to think bigger.”

Cooper: „I am thinking about my family and millions of other families, okay?”<sup>361</sup>

Dialoge wie dieser zeigen mehrfach Coopers persönliche, emotionale Bindung nicht nur an die Mission, sondern auch an die Menschheit, repräsentiert durch seine Familie, die er jedoch immer wieder als Beispiel für die Menschen der Erde heranzieht. Dadurch hebt er sich deutlich von den anderen Wissenschaftler:innen ab, die zumeist lediglich den wissenschaftlichen Erfolg der Missionen im Blick zu haben scheinen. Dadurch wird sowohl seine Rolle als Vater hervorgehoben als auch seine allgemeine Fürsorge und Menschenliebe.

Auch wenn Cooper der Vater von zwei Kindern ist, ist es doch seine Beziehung zu seiner Tochter, die immer wieder im Fokus steht. Wie bereits beschrieben, setzt schon der Anfang des Films dahingehend einen Grundstein, doch seine Beziehung zu Murph ist schließlich auch der Schlüssel zur Erlösung. Bereits vor seiner Abreise zitiert Cooper gegenüber seiner Tochter seine verstorbene Frau:

„She said: now we’re just here to be memories for our kids. And I think that now I understand what she meant. Once you’re a parent, you’re the ghost of your children’s future.”<sup>362</sup>

Was zuerst hauptsächlich darauf zu verweisen scheint, dass das Leben von Eltern ausschließlich durch ihre Kinder geprägt ist und alles, was sie tun, die Zukunft eben jener Kinder wesentlich bestimmt, ist jedoch nicht nur ein Verweis auf Coopers Rolle als Vater. Tatsächlich legt der Film hier eine weitere Spur zur großen Erkenntnis am Ende der Handlung. Dort nämlich wird die Bedeutsamkeit der Beziehung zwischen Vater und Tochter auf ein höheres Level gehoben, wenn sich herausstellt, dass Cooper tatsächlich der Geist ist, den Murph als Kind in ihrem Zimmer vermutet.

---

<sup>360</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 40:30-40:32 und 53:13-53:38.

<sup>361</sup> Ebd., 1:00:52-1:00:58.

<sup>362</sup> Ebd., 36:15-36:34.

Nachdem Cooper durch ein schwarzes Loch gestürzt ist, findet er sich in einem würfelartigen Gebilde wieder, das ausschließlich aus verschiedenen Versionen von Murphs Kinderzimmer zusammengesetzt zu sein scheint.<sup>363</sup> In diesem unwirklichen Raum erkennt Cooper schließlich, dass dieser nicht nur von höher entwickelten Menschen aus der Zukunft geschaffen wurde, sondern auch, dass Cooper selbst zu keinem Zeitpunkt der Handlung erwählt war, die Menschheit zu retten. Vielmehr besteht seine Rolle darin, Murph zu unterstützen, die sich hier nicht nur als Erlöserin, sondern gleichzeitig auch als Erlösungskind herausstellt.<sup>364</sup> Sie ist erwählt worden, bereits als Kind die wesentlichen Informationen übermittelt zu bekommen, um mit diesen als Erwachsene schließlich die Menschheit retten zu können.<sup>365</sup> Zu dieser Erkenntnis kommt Cooper und begreift, dass seine Rolle als Vater, sein enger Bezug zu seiner Tochter genau das ist, was ihn an diesen Punkt gebracht hat und was schließlich Murph ermöglichen wird, die Menschheit zu retten:

Cooper: „They have access to infinite time and space, but they’re not bound by anything! They can’t find a specific place in time. They can’t communicate. That’s why I’m here. I’m gonna find a way to tell Murph, just like I found this moment.”

TARS: „How, Cooper?”

Cooper: „Love, TARS, love. It’s just like Brand said. My connection with Murph, it is quantifiable. It’s the key!”<sup>366</sup>

Die Vaterschaft zum Erlösungskind beziehungsweise zur Erlöserin und die damit verbundene Liebe wird hier als wesentliches Instrument der Erlösung dargestellt, aber auch als zentrales Element von Coopers Charakter. Doch nicht nur auf Ebene des Dialogs wird eine starke Verbindung der beiden dargestellt, die Zeit und Raum überdauert. Nachdem Murph unter Tränen erkannt hat, dass ihr Vater ihr „Geist“ war, tritt sie weinend an ihr Bücherregal heran, auf dessen anderer Seite in einer anderen Zeit und einem anderen Raum Cooper ebenfalls weinend seine Tochter beobachtet. Das Bücherregal repräsentiert an dieser Stelle die Trennung zwischen beiden Welten, in denen sich Vater und Tochter aufhalten, und doch lässt sich ihre Verbindung nicht auflösen.<sup>367</sup>

---

<sup>363</sup> Siehe dazu auch Kapitel 5.2 „Love, TARS, love.“ – *Interstellar* (2014).

<sup>364</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 2:21:11-2:27:51.

<sup>365</sup> Vgl. ebd., 2:23:45-2:23:55.

<sup>366</sup> Ebd., 2:24:05-2:24:26.

<sup>367</sup> Vgl. ebd., 2:20:37-2:20:46.



Abb. 52-53: Screenshots aus *Interstellar* (2014)

Cooper erwacht schließlich auf einer Raumstation und erfährt, dass seine Tochter die Daten, die er ihr übersendet hat, nicht nur entschlüsseln konnte, sondern dass sie damit die gesamte Menschheit gerettet hat.<sup>368</sup> Vater und Tochter begegnen sich schließlich in einem Krankenzimmer wieder, sie mittlerweile in hohem Alter und dem Sterben nah, er körperlich kaum älter als zum Zeitpunkt seines Aufbruchs auf die Mission.<sup>369</sup> Sich an den Händen haltend und vor Glück weinend, genießen sie ihr Wiedersehen. Hier zeigt Murph, dass ihr Glaube an ihren Vater unerschütterlich geblieben ist. Nicht nur trägt sie immer noch die Uhr, mit deren Hilfe Cooper ihr die Informationen übermittelt hat, sie erklärt ihm auch unter Tränen, dass sie nie an seiner Rückkehr gezweifelt habe.<sup>370</sup> Auf die Frage nach dem Warum erklärt sie: „Because my dad promised me.“<sup>371</sup> Auch hier betont der Film noch einmal, dass die Liebe zwischen Vater und Tochter nicht nur über Zeit und Raum, sondern auch über jeden Zweifel erhaben ist.



Abb. 54-55: Screenshots aus *Interstellar* (2014)

Der Film endet schließlich mit einem Voiceover von Murph, die ihren Vater fortschickt, auf eine neue Mission.<sup>372</sup> Er hat seine Rolle als Geist und als Vater erfüllt, Murph sieht sich dem

<sup>368</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 2:29:39-2:30:21.

<sup>369</sup> Vgl. ebd., 2:33:26-2:35:27.

<sup>370</sup> Vgl. ebd., 2:34:18-1:2:34:42.

<sup>371</sup> Ebd., 2:34:35-2:34:40.

<sup>372</sup> Ebd., 2:35:00-2:37:14.

Sterben nahe und gibt ihn in gewisser Weise von seiner Funktion als Vater – und als Marienfigur – frei, indem sie ihm eine neue Aufgabe zuteilt: Dr. Amelia Brand, die einzige andere Überlebende seiner Mission, zu finden und zu retten.

### **3.5.3 „I’m not her mother, if that’s what you are asking.” – Die Ziehmutter des Erlösungskindes: Helen (*Waterworld* (1995))**

Anders als im Falle der beiden vorangegangenen Charaktere handelt es sich bei Helen in *Waterworld* (1995) nicht um ein biologisches Elternteil des Erlösungskindes Enola.<sup>373</sup> Vielmehr nimmt sie die Rolle einer Ziehmutter für das Kind ein, wie das Publikum jedoch erst im Laufe des Films erfährt.

Besonders in den ersten Szenen des Films treten Helen und Enola als eine gewisse Einheit auf, sind zumeist gemeinsam zu sehen und beide sprechen in der Regel von einem „we“ oder „us“,<sup>374</sup> nicht aber von sich allein, wenn es darum geht, ihre Heimat zu verlassen. Frühzeitig macht der Film auf diese Art klar, dass beide zusammengehören, während gleichzeitig auf Ebene des Dialogs ein Hinweis gegeben wird, dass es sich bei Helen nicht um Enolas leibliche Mutter handelt, das Kind spricht sie nämlich dauerhaft beim Vornamen an.<sup>375</sup> Auch wenn dies natürlich eine leibliche Mutterschaft nicht ausschließt, ist es bereits ein erster, subtiler Hinweis auf die gewählte und im übertragenen Sinne jungfräuliche Mutterschaft.

Bereits die erste gezeigte Interaktion zwischen Helen und Enola ist eine sowohl liebevolle als auch in gewisser Weise erzieherische. Während Helen ihrer Arbeit als Verkäuferin nachgeht, betritt Enola den provisorischen Laden, um ein Stück Kohle aus einem Ofen zu entnehmen. Helen reagiert direkt, erinnert sie daran, dass sie sich nicht einfach bedienen darf und zurück in einen angrenzenden Raum gehen soll, legt ihr jedoch gleichzeitig liebevoll und beschützend eine Hand auf den Rücken, wobei sie bewusst Enolas Tattoo überdeckt, das bereits Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat.<sup>376</sup>

Solche mütterlich-fürsorglich erscheinenden Gesten ziehen sich durch den ganzen Film. Helen greift Enola an der Hand, um sie bei sich zu behalten, während beide versuchen, ein

---

<sup>373</sup> Siehe dazu auch Kapitel 4.2.1 „A child shall lead you.“ – Die kindliche Erlösungsfigur: Enola (*Waterworld* (1999)).

<sup>374</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), z. B. 30:16-30:18.

<sup>375</sup> Vgl. ebd., z. B. 50:12-50:39.

<sup>376</sup> Vgl. ebd., 15:05-15:18.

aufsteigendes Luftschiff noch zu erreichen,<sup>377</sup> sie ergreift für das Mädchen Partei und nimmt sie in Schutz,<sup>378</sup> gleichzeitig scheint Helen die einzige zu sein, auf deren Anweisungen Enola hört.<sup>379</sup>

Dass Helens oberste Priorität darin besteht, ihre Ziehtochter zu schützen, wird rasch deutlich. Nachdem es ihr nicht möglich war, das Luftschiff zu erreichen, ist sie bereit, den namenlosen Mariner zu befreien, wenn er Enola und sie vor einem Angriff der verfeindeten Smoker rettet.<sup>380</sup> Sie fängt Enola auf, als diese während der Flucht von der Oberkante des Stadttors stürzt und gibt dafür ihren eigenen, sicheren Halt auf, um eine Hand nach dem Kind auszustrecken. Trotz Anweisung des Mariners weigert sie sich, Enola loszulassen und ihre Sicherheit zu riskieren.<sup>381</sup> Als der Gruppe schließlich die Flucht gelingt, zeigt sich erneut deutlich, dass Enolas Schutz für Helen höchsten Stellenwert hat. Als der Mariner das Kind über Bord werfen will, verhandelt und argumentiert Helen, bietet an, selbst nichts von dem Trinkwasser zu verbrauchen, versucht dann erst ihren Schmuck und dann ihren Körper als Zahlungsmittel einzusetzen, bis sie schließlich verzweifelt zu drohen beginnt. Zwar bleiben ihre Versuche vom Mariner unbeachtet, es gelingt ihr jedoch mit ihrer Beharrlichkeit, sowohl sich selbst als auch Enola einen Platz auf dem Schiff zu sichern.<sup>382</sup>



Abb. 56-57: Screenshots aus *Waterworld* (1995)

Diesen für sie überlebenswichtigen Platz auf dem Schiff riskiert sie jedoch erneut, um Enola zu schützen. Nachdem der Mariner das Kind nach einem Streit über Bord geworfen hat, springt Helen ohne zu zögern hinterher, um das Mädchen, das nicht schwimmen kann, zu retten.<sup>383</sup> Dass sie in diesem Moment beide mitten auf dem Meer dem Tod ausgeliefert sind, wenn der

---

<sup>377</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 30:03-30:12.

<sup>378</sup> Vgl. ebd., z. B. 48:48-48:54.

<sup>379</sup> Vgl. ebd., z. B. 15:05-15:18.

<sup>380</sup> Vgl. ebd., 31:06-31:08.

<sup>381</sup> Vgl. ebd., 33:56-34:24.

<sup>382</sup> Vgl. ebd., 40:06-43:23.

<sup>383</sup> Vgl. ebd., 50:06-51:00.

Mariner nicht anhält und sie auf sein Boot zurückkehren können, scheint sie entweder hinzunehmen oder nicht einmal zu bedenken. Enola zu schützen ist nach wie vor ihre oberste Priorität.

All diese Momente vermitteln ein mütterliches Verhältnis zwischen Helen und Enola, das darin gipfelt, dass die beiden im letzten Bild des Films zu sehen sind, Enola an Helen geschmiegt, die sie tröstlich im Arm hält, während sie dem Mariner hinterherblicken, der das sichere Land verlässt und sich wieder aufs Wasser begibt.<sup>384</sup>



Abb. 58-59: Screenshots aus *Waterworld* (1995)

Das Publikum erfährt jedoch, dass es sich bei Helen nicht um Enolas Mutter handelt, wie sie selbst explizit erklärt:

Mariner: „You don't look much like her.”

Helen: „Well, I'm not her mother if that's what you're asking.”

Mariner: „You act like it.”<sup>385</sup>

An dieser Stelle macht der Film in seinem Dialog deutlich klar, wie er Helen verstanden sehen will. Die biologische Mutterschaft ist zweitrangig, entscheidend ist Helens Verhalten gegenüber ihrer Ziehtochter. Wie bereits erwähnt, findet sich hier eine potentielle Parallele zur jungfräulichen Mutterschaft, die noch dadurch unterstrichen wird, dass es sich bei Enola um das Erlösungskind des Films handelt. Auch die deutliche Parallele zum Ersten Testament im Auffinden des Kindes – nämlich in einem Korb auf dem Wasser treibend – unterstreicht den religiösen Anklang der Figurenkonstellation.<sup>386</sup>

Helens Blick auf das Kind betont ebenfalls den religiösen Charakter. Zwar wird mehrfach im Film erwähnt, dass eine undefinierte Gruppe an Menschen davon überzeugt sei, das Tattoo auf

<sup>384</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 2:01:20-2:01:31.

<sup>385</sup> Ebd., 1:08:50-1:08:58.

<sup>386</sup> Vgl. ebd., 1:16:53-1:17:19.



Enolas Rücken sei eine Karte nach Dryland, aber Helen erklärt auch, dass Enola innerhalb der Gesellschaft einen eher schwierigen Stand hatte, bevor sie gemeinsam mit dem Mariner flohen:

Helen: „People on the atoll though she was a...”

Mariner: „Freak?”

Helen: „[...] I just thought she was special.”<sup>387</sup>

Nicht nur zeigt sich in dieser Aussage die ungebrochene Liebe Helens zu Enola, die sie nicht als seltsam oder gar als Freak ansehen will, sondern dieser Aussage wohnt auch eine Prophetie inne, denn Enola stellt sich tatsächlich als etwas Besonderes heraus. Sie ist die physische Trägerin der Karte zur Erlösung, ihre Existenz ist es, die die Menschheit erretten wird. Hervorzuheben ist an dieser Stelle jedoch, dass Helen sich nicht explizit auf das Tattoo bezieht, sondern in Enola das Besondere sieht, nicht etwa in der Zeichnung auf ihrem Rücken, so wie eine Mutter das Besondere in ihrem Kind sieht, nicht nur in dessen äußerer Erscheinung.

Helen wird im Laufe des Films deutlich immer wieder als Mutter für Enola hervorgehoben, ohne dass eine leibliche Mutterschaft besteht. Ihr starker Bezug zum Erlösungskind, die im übertragenen Sinne jungfräuliche Mutterschaft und auch die entstehende Liebesbeziehung zum Ersatzvater, dem Mariner,<sup>388</sup> der Enola beschützt, sich für sie in Gefahr begibt<sup>389</sup> und ihr zum Beispiel das Schwimmen beibringt,<sup>390</sup> zeichnen sie dabei als Marienfigur aus. Helen ist somit ein deutliches Beispiel für Marienfiguren, die in keinem tatsächlichen Verwandtschaftsbezug zum Erlösungskind stehen.

### **3.5.4 „God told me. He has a plan.” – Die Ziehmutter: Anna Montez (*I am Legend* (2007))**

Auch die Marienfigur in *I am Legend* (2007) ist mit dem Kind, welches sie begleitet, nicht verwandt. Zudem greift hier der Sonderfall, dass das Kind keinen aktiven Beitrag zur Erlösung leistet, wohl aber die Marienfigur in gewisser Weise.

---

<sup>387</sup> *Waterworld* (1995), 1:09:13-1:09:24.

<sup>388</sup> Vgl. ebd., 1:28:48-1:29:56.

<sup>389</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:36:16-1:37:20.

<sup>390</sup> Vgl. ebd., 1:10:07-1:11:55.

Die Marienfigur dieses Films, Anna Montez,<sup>391</sup> tritt erst im letzten Drittel der Handlung auf und wird von einem Jungen mit dem Namen Ethan begleitet. Zum Zeitpunkt ihres Eintritts in die Handlung hat der Protagonist Dr. Robert Neville<sup>392</sup> seine Suche nach anderen Überlebenden oder einem Heilmittel gegen den Virus, der die Menschen in sogenannte Darkseeker verwandelt, scheinbar aufgegeben und befindet sich in einem aussichtslosen Kampf gegen die mutierten Wesen. Unmittelbar bevor diese Neville jedoch erreichen können, kündigt ein helles Licht die Ankunft weiterer Personen an. Aus diesem Lichtschein heraus tritt die Silhouette einer Person, die zuerst nicht weiter erkennbar ist, Neville aber offensichtlich befreit.<sup>393</sup>

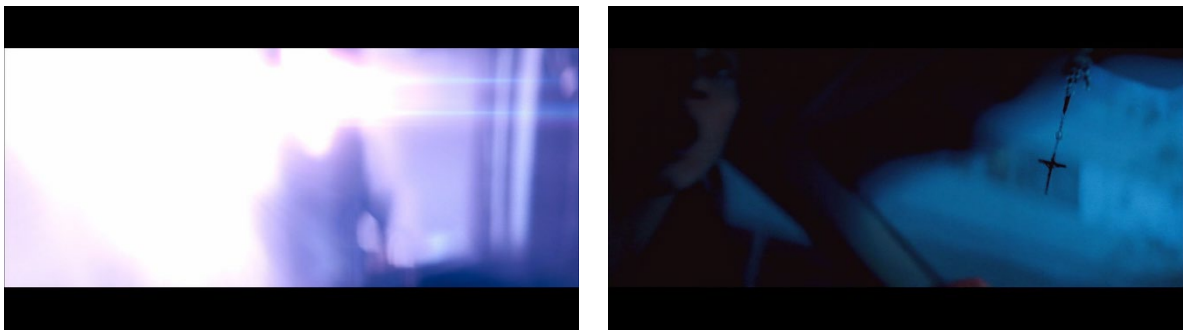


Abb. 60-61: Screenshots aus *I am Legend* (2007)

Das nächste Bild, das klar zu erkennen ist, ist ein Rosenkranz, der am Rückspiegel eines fahrenden Autos hängt und leicht hin und her schwingt, während verzerrt und scheinbar weit weg eine Stimme zu hören ist, die Neville auffordert, bei Bewusstsein zu bleiben und schließlich nach seinem Heimatort fragt.<sup>394</sup> Bei dieser Person handelt es sich um Anna, wie der Film später klarmacht.

Ihr Eintritt in die Handlung wird eindrucksvoll inszeniert. Dadurch, dass sie aus einem gleißend hellen Licht tritt, wirkt sie mehr wie eine Erscheinung als wie ein echter Mensch. Ihr Gesicht ist auch in der folgenden Szene nur verzerrt zu erkennen, ihre Stimme unklar, was ihr einen außerweltlichen Anschein gibt, als müssten Stimme und Bild einen größeren Raum überbrücken, während diese verzerrte Wahrnehmung innerdiegetisch auf Nevilles Verletzungen und seine Sicht auf die Situation zurückzuführen ist. Gleichzeitig handelt es sich bei Anna um den ersten lebendigen Menschen, den der Protagonist seit drei Jahren gesehen oder gesprochen hat. Es ist also nicht unwahrscheinlich, dass sie auch ihm eher wie eine Erscheinung oder ein Trugbild seiner Fantasie vorkommt. Visuell wird Annas Auftreten vor

<sup>391</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anna genannt.

<sup>392</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Neville genannt.

<sup>393</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 59:45-1:00:01.

<sup>394</sup> Vgl. ebd., 1:00:10-1:00:13.

allem mit dem Rosenkranz verbunden, den Neville in ihrem Auto sieht, was den Eindruck einer religiösen Erscheinung, einer engelsgleichen Figur oder einer von Gott gesandten Retterin unterstreicht.

Kurz darauf verliert Neville das Bewusstsein und dem Publikum wird in einer Rückblende der Abschied von seiner Frau und seiner Tochter bis hin zu deren plötzlichen Unfalltod gezeigt.<sup>395</sup> Nachdem Neville erwacht, stellt er jedoch fest, dass seine Wunden versorgt sind und Anna in der Küche für alle drei Überlebenden Frühstück zubereitet.<sup>396</sup> Durch die visuelle Verknüpfung zu einer Szene mit Mutter und Kind nimmt das Publikum hier automatisch an, dass es sich bei Anna und Ethan um die gleiche Konstellation handelt, auch wenn beide dies zu keinem Zeitpunkt formulieren. Tatsächlich handelt es sich bei Anna und Ethan nämlich nicht um Mutter und Sohn, wie die veröffentlichte Kinoversion jedoch nicht klarstellt. Das Ende der alternativen Filmfassung sowie der zum Film erschienenen Graphic Novel machen dies hingegen deutlich. Während Anna Ethan im alternativen Ende des Films als einen Jungen auflistet, der mit ihr reist, nicht etwa als ihren Sohn,<sup>397</sup> zeigt der zum Film erschienene Graphic Novel in einer kurzen Geschichte, wie Ethan seine Familie verliert.<sup>398</sup> Wann und wie genau Ethan und Anna schließlich zusammenfinden, bleibt unklar.<sup>399</sup>

Dennoch wird Anna als sehr fürsorglich in Bezug auf Ethan gezeigt und er scheint ihr zu vertrauen. So versteckt er sich halb hinter ihr, als Neville wütend wird,<sup>400</sup> sie hält ihn immer wieder schützend im Arm<sup>401</sup> und auch nachdem die akute Gefahr durch die Darkseeker abgewandt scheint, legt sie eine Hand an seinen Rücken, um ihm Fürsorge zu signalisieren und gleichzeitig sicher zu gehen, dass er in ihrer Nähe bleibt.<sup>402</sup> Auch Annas erster Gedanke, als Nevilles Haus von Darkseekern angegriffen wird, gilt Ethan, zu dem sie umgehend eilt, anstatt sich selbst in Sicherheit zu bringen.<sup>403</sup> Obwohl sie nicht seine biologische Mutter ist, entsteht so dennoch ein Eindruck einer fürsorglichen Mutterfigur.

---

<sup>395</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:01:00-1:01:20.

<sup>396</sup> Vgl. ebd., 1:03:36-1:04:23.

<sup>397</sup> Vgl. *I am Legend - Alternative Fassung*, Regie: Francis Lawrence, Warner Bros. Pictures, USA 2007, DVD, 1:30:45-1:30:58.

<sup>398</sup> Vgl. Niles, Steve; Sienkiewicz, Bill: *Losing Voice: Ethan's Story*, in: *I Am Legend: Awakening. Book 1*, Dawn Thomas (Hg.), New York: DC/Vertigo 2007, S. 1–10.

<sup>399</sup> Auch wenn ich mich in dieser Arbeit hinsichtlich der Analyse auf das Ende der im Kino gezeigten Version beschränke, halte ich diese Zusatzinformation dennoch für wichtig, da sie zeigt, dass Marienfiguren in verschiedenen Formen auftreten können, bei denen Verwandtschaft oder kindliche Erlösungsfiguren nicht vorrangig sind.

<sup>400</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:05:26-1:06:06.

<sup>401</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:21:03-1:21:19.

<sup>402</sup> Vgl. ebd., 1:27:03-1:27:06.

<sup>403</sup> Vgl. ebd., 1:17:21-1:17:26.

Vor diesem Hintergrund ist zu bedenken, dass sich beide Charaktere zwischen den Handlungen von Graphic Novel und Kinofilm begegnen, nachdem Ethan seine Familie verloren hat. Dadurch entsteht nicht nur eine Wahlfamilie, sondern auch eine von Sexualität losgelöste Mutterschaft, bei der Anna sich Ethan annimmt, ohne ihn selbst geboren zu haben. Zwar bringt die christliche Maria Jesus tatsächlich zur Welt, hier fehlt jedoch auch der biologische Aspekt der Zeugung. Obwohl zu keinem Zeitpunkt klar wird, ob Anna selbst Kinder gehabt hat, entsteht durch das freiwillige Annehmen eines anderen Kindes dennoch eine indirekte Parallele zur jungfräulichen beziehungsweise unbefleckten Mutterschaft des Neuen Testaments, ähnlich wie es im vorangegangenen Kapitel schon bei Helen festgestellt wurde.

Anna stellt zudem eine Brücke zwischen christlichem Glauben und Nevilles wissenschaftlicher Sicht auf die Welt dar, indem sie ihren eigenen Glauben an Gott immer wieder betont und unter anderem die These aufstellt, es sei göttliche Fügung, dass Ethan und sie nach New York fahren und dort eine Nachricht von Neville hören, den sie daraufhin aufsuchten und retten konnten:

Anna: „But something told me to turn on the radio. Something told me to come here.”

Neville: „My voice told you to come here, Anna.”

Anna: „You were trying to kill yourself last night. [...] I got here just in time to save your life. You think it's a coincidence? [...] He must have sent me here for a reason. Neville, the world is quieter now. You just have to listen. If we listen, we can hear God's plan.”<sup>404</sup>

Neville widerspricht Annas Aussagen vehement, führt immer wieder wissenschaftliche Fakten an, die ihn mehr überzeugen als ihr christlich geprägter Glaube<sup>405</sup> und schließt seine Argumentation sogar mit den Worten „There is no God“.<sup>406</sup> Dennoch haben ihre Worte offensichtlich einen Einfluss auf Neville, denn am Ende des Films übergibt er Anna das Heilmittel, bevor er sich selbst aufopfert, begleitet von den Worten „I am listening“.<sup>407</sup> Er ist nun überzeugt, wie er formuliert, dass Anna ihn gefunden hat, um das Gegenmittel zu einer Kolonie Überlebender zu bringen und von dort aus die Menschheit heilen zu können.<sup>408</sup> Dadurch, dass er ihre Worte nutzt, zeigt er, dass er doch an einen höheren Plan glaubt. In Verbindung mit ihrem eigenen Glauben stellt sie so wie die christliche Maria ein menschliches (weibliches) Gegenstück zum männlichen Gottesbild dar.<sup>409</sup> Eine weitere Parallele zur

---

<sup>404</sup> *I am Legend* (2007), 1:15:29-1:16:00.

<sup>405</sup> Vgl. ebd., 1:16:03-1:16:57.

<sup>406</sup> Ebd., 1:16:56-1:16:57.

<sup>407</sup> Siehe dazu auch Kapitel 5.1 „We are his legacy. This is his legend.“ – *I am Legend* (2007).

<sup>408</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:24:48-1:24:57.

<sup>409</sup> Vgl. Auffarth 2006: *Maria*, S. 326.

christlichen Maria wird dadurch hergestellt, dass Neville Anna bewusst das Heilmittel in die Hand gibt. Sie wird somit zur physischen Trägerin des Mittels zu Erlösung, so wie die christliche Maria physische Trägerin eines ungeborenen Kindes ist, das schließlich selbst den Schlüssel zur Erlösung darstellt.

Sowohl während der Diskussion über die Existenz Gottes als auch während Nevilles Aufopferung trägt Anna ein weißes Oberteil.<sup>410</sup> Weiß als Farbe der Reinheit und des Lichts kann hier als eine visuelle Darstellung ihrer Reinheit verstanden werden, nicht nur in Hinblick auf die bereits besprochene „jungfräuliche“ Mutterschaft, sondern auch in Hinblick auf ihren Glauben. Sie ist es, die den Glauben, die Erleuchtung, zu Neville bringen kann, ihre reine Seele ist es, die ihn überzeugt und damit schließlich sie und potentiell die Menschheit rettet.

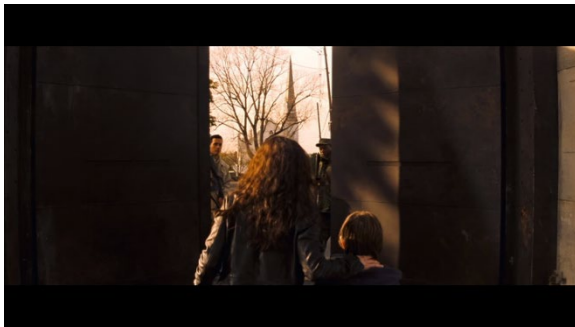


Abb. 62-63: Screenshots aus *I am Legend* (2007)

Dass Anna eine spezifische Verbindung zwischen Wissenschaft und Glaube herstellt, wird zudem auch am Ende des Films deutlich. Nachdem Neville das Heilmittel für die Darkseeker entwickelt und sich aufgeopfert hat, um Ethan und Anna die Flucht mit eben diesem Heilmittel zu ermöglichen, erreichen die beiden eine letzte menschliche Siedlung.<sup>411</sup> Während Annas Stimme im Off-Kommentar Nevilles Opfer würdigt und die Bedeutung seines wissenschaftlichen Durchbruchs für die Menschheit betont, betreten beide die Siedlung, in deren Mitte eine große, weiße Kirche zu sehen ist, die in der letzten Einstellung, in der die Kamera immer weiter weg zoomt und dabei mehr und mehr von der eingezäunten Siedlung zeigt, weiterhin im visuellen Zentrum bleibt und heraussticht.<sup>412</sup> Durch den Off-Kommentar wird so Annas Stimme, die von Nevilles Opfer und seinem wissenschaftlichen Durchbruch erzählt, mit dem Anblick der Kirche, die den christlichen Glauben und damit die Erlösungsvorstellung symbolisiert, automatisch verknüpft.

<sup>410</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:14:37-1:24:57.

<sup>411</sup> Vgl. ebd., 1:26:00-1:27:20.

<sup>412</sup> Vgl. ebd., 1:27:20-1:27:56.

### 3.5.5 Genderdarstellung der Marienfiguren

Konträr zu der implizierten Annahme durch den biblischen Hintergrund oder den weiblich konnotierten Namen der Marienfiguren hat die beispielhafte Analyse gezeigt, dass dieser Figurentypus nicht an ein Geschlecht gebunden ist, sondern sich durch andere Aspekte ausweist, wie den Bezug zum Kind, den abwesenden zweiten Elternteil und die beschützende Haltung.

Entgegen der christlichen Maria jedoch finden sich hier durchaus kämpferische, aktive Charaktere, die sich nicht dadurch auszeichnen, harte Prüfung zu ertragen und das sie begleitende Kind zu unterstützen, sondern die aktiv handeln. So trifft Kee entschlossen Entscheidungen,<sup>413</sup> Helen bedroht den Mariner, um Enola zu schützen,<sup>414</sup> Joseph Cooper<sup>415</sup> reist in den Weltraum<sup>416</sup> und Anna Montez<sup>417</sup> zieht eine Waffe, sobald sie Ethan in Gefahr sieht.<sup>418</sup>

Das Geschlecht der Figur spielt dabei scheinbar immer weniger eine Rolle, je aktueller der Film ist. So sieht sich Helen noch gezwungen, ihren entblößten und damit ausgestellt weiblichen Körper als Währung einzusetzen, um Sicherheit für Enola zu erkaufen, doch weder Annas noch Coopers Geschlecht spielen eine wesentliche Rolle. Eine Ausnahme stellt Kee da, deren Weiblichkeit insofern ständig im Vordergrund steht, als sie den größten Teil des Films über schwanger ist. Ihr weiblicher, schwangerer Körper wird dabei mehr als einmal ausgestellt, sowohl nackt<sup>419</sup> als auch mit Kleidung, die sie so an ihren Körper drückt, dass der deutlich gewölbte Bauch gut zu erkennen ist.<sup>420</sup> Generell aber wird der geschlechtlich geprägte Körper der Marienfiguren in Filmen neueren Datums kaum ausgestellt. Die Figuren entkleiden sich selten, tragen zudem häufig Kleidung, die androgyne Körperformen suggerieren. So gibt es zum Beispiel keinen Unterschied in der Darstellung der Raumanzüge von Cooper oder seiner Kollegin Dr. Amelia Brand,<sup>421</sup> Helens lange Haare werden kurzgeschnitten<sup>422</sup> und Anna ist einen großen Teil der Handlung über in einem weiten Oberteil gekleidet, das ihre Körperform verschleiert.<sup>423</sup>

---

<sup>413</sup> Vgl. *Children of Men* (2006), z. B. 41:18-41:25.

<sup>414</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 42:58-43:23.

<sup>415</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Cooper genannt.

<sup>416</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 40:30-40:40.

<sup>417</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anna genannt.

<sup>418</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:05:26-1:06:21.

<sup>419</sup> Vgl. *Children of Men* (2006), 34:45-35:29.

<sup>420</sup> Vgl. ebd., z. B. 46:42-46:45.

<sup>421</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 45:45-47:02.

<sup>422</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 55:19-55:36.

<sup>423</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:14:37-1:24:37.

Diese Aspekte deuten noch einmal darauf hin, dass der Figurentypus der Marienfigur als nicht geschlechtsgebunden zu betrachten ist. Nach Stefan Hirschauer findet so ein Prozess des „undoing gender“<sup>424</sup> statt. In diesem Zusammenhang wird das Geschlecht gesehen, aber nicht weiter hervorgehoben oder kommentiert.<sup>425</sup> Eine Ausnahme dazu stellt zweifelsohne Kee da, deren Geschlecht durch ihre Schwangerschaft und den Fokus auf diese innerhalb der Filmhandlung dauerhaft präsent ist.

Dennoch sind Differenzen erkennbar, denn zumeist ist die Marienfigur weiteren Filmfiguren gegenübergestellt, die das fehlende Elternteil für das zu ihnen gehörige Kind ersetzen oder die sie zumindest begleiten. Häufig handelt es sich dabei um die Protagonist:innen der Filme. Oft stellen diese dann das Gegenstück der binären Geschlechtstypologie dar, so dass ein heteronormatives Familienbild aus Vater, Mutter und Kind entsteht. Vor allem die männlich konnotierten Protagonisten erfüllen in solchen Fällen das traditionelle Bild des kämpferischen Beschützers, wie sich in *I am Legend* (2007) beispielhaft zeigen lässt. Hier reagieren Anna und Robert Neville<sup>426</sup> grundlegend unterschiedlich auf den Angriff der Darkseeker. Während Annas erster Gedanke dem Schutz des Kindes gilt und sie zu ihm eilt, beginnt Neville umgehend, das Haus zu verbarrikadieren und zum Angriff überzugehen.<sup>427</sup> Solche Szenen finden sich auch bei den anderen untersuchten Beispielen, in denen die Marienfigur weiblich konnotiert ist. So ist es der Mariner in *Waterworld* (1995), der sich in Gefahr begibt, um Enola zu retten, während Helen noch um Hilfe bittet<sup>428</sup> oder aber Theo Faron, der den Verfolger in *Children of Men* (2006) angreift, während Kee, ihr Kind schützend im Arm, flieht.<sup>429</sup>

In *Interstellar* (2014) hingegen bleiben vergleichbare Szenen aus. Zu keinem Zeitpunkt orientiert sich Cooper zu seinem Kind oder bittet um Hilfe, während Brand – die sein Gegenstück in der heteronormativen Familienkonstellation bildet – eine aggressive Angriffshaltung einnimmt. Dies mag auf eine Differenz in der Genderdarstellung hindeuten, gleichzeitig ist jedoch zu bedenken, dass Murphy Cooper<sup>430</sup> selbst als Protagonistin sowohl das Erlösungskind als auch das weibliche Gegenstück zu Cooper darstellt, indem sie signifikant schneller altert als er. Durch diese Betrachtungsweise wird zwar Coopers Verhalten nicht verändert – auch wenn sich argumentieren lässt, dass die gesamte Mission, die er antritt, zum

---

<sup>424</sup> Hirschauer 1994: *Die soziale Fortpflanzung der Zweigeschlechtlichkeit*, S. 678.

<sup>425</sup> Vgl. ebd., S. 678.

<sup>426</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Neville genannt.

<sup>427</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:17:21-1:21:33.

<sup>428</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 1:33:01-1:34:55.

<sup>429</sup> Vgl. *Children of Men* (2006), 1:16:24-1:16:57.

<sup>430</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Murph genannt.

Schutz seiner Kinder gedacht ist – wohl aber die Konnotation des weiblichen Gegenstücks. Während Brand nämlich von aggressiver, aktiver oder beschützender Haltung zumeist absieht, wird Murph anders dargestellt: Wut und Trotz sind Charakteristika, die ihr schon als Kind eingeschrieben werden,<sup>431</sup> Entschlossenheit ist ihr wesentlicher Antrieb als erwachsene Frau und sie schreckt nicht vor dem Angriff zurück, um ihre Angehörigen zu schützen. Anstatt sich beispielsweise mit der Entscheidung ihres Bruders abzufinden, mit seiner Familie auf der eigenen Farm zu bleiben, steckt sie gegen Ende des Films seine Felder in Brand, um auf eigene Faust ihre Schwägerin und ihren Neffen an einen vermeintlich sichereren Ort zu bringen.<sup>432</sup>

Auch wenn die Marienfiguren häufig einen ausgleichenden Gegensatz zu den Protagonist:innen darstellen und sich innerhalb des heteronormativen Familienbildes bewegen, kann ihnen keine reine Passivität unterstellt werden. Vielmehr stellen sie eine auf die grundlegenden Eigenschaften der weiblichen Actionheldin reduzierte Version eben jenes Figurentypus‘ dar, dem gleichzeitig ein religiöser Unterton zugeordnet wird. Für die weibliche Actionheldin, beginnend mit Ellen Ripley (*Alien*-Reihe 1979-1997) und Sarah Connor (*Terminator*-Reihe 1984-2019), ist in der Betrachtung entscheidend, dass sie nicht bloß männliche Attribute für sich annimmt, sondern dass sie diese mit ihren weiblichen Attributen verbindet, was im Film häufig durch unterschiedliche Handlungsstränge mit unterschiedlichem Fokus dargestellt wird.<sup>433</sup> Marienfiguren sind jedoch zumeist nicht Protagonist:innen der jeweiligen Filmhandlung, so dass ihnen selten mehrere Handlungsstränge zur Verfügung stehen. Sie verbinden daher oft den aktiv konnotierten, zuweilen aggressiven Aspekt der männlichen Charakterattribute mit dem zumeist weiblich konnotierten Aspekt der Mutter- beziehungsweise Elternschaft. Durch diese Verbindung beider Geschlechterattribute und die in neueren Filmen zumeist ausbleibende sexualisierte Darstellung der jeweiligen Körper wird die Marienfigur zu einem genderunabhängigen Figurentypus, zu einer Symbolfigur, die sich nicht durch die weibliche Mutterschaft auszeichnet, sondern durch den Bezug zum Kind und die Rolle innerhalb der Erzählung sowie den religiös konnotierten Einfluss. Dieser stellt sich in Nächstenliebe, Fürsorge und einer gewissen Heiligkeit dar, die in unterschiedlicher Stärke vertreten sind. Zumeist agieren Marienfiguren als Unterstützer:innen der Erlösungsfiguren, ermöglichen zuweilen deren aktives Handeln, um zu einer Erlösung zu kommen, sind jedoch selbst nicht in der Lage, eben jenen erlösenden Moment herbeizuführen. Entgegen der

---

<sup>431</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 36:15-38:33.

<sup>432</sup> Vgl. ebd., 1:53:45-1:57:03.

<sup>433</sup> Siehe dazu auch Kapitel 4.2.6 Genderdarstellung der Erlösungsfiguren.



biblischen Maria zeichnen sie sich jedoch nicht nur durch ein passives Ertragen, ein stummes Bitten und einen reinen Fokus auf ihre Mutter- oder Vaterschaft aus, sondern entsprechen durch ihren aktiven Handlungsanteil einem Verständnis von Elternschaft, bei dem lediglich der Prozess der Geburt noch an biologische Voraussetzungen gebunden zu sein scheint. Auffällig ist jedoch, dass die charakterliche Entwicklung der Figuren durch ihre Funktion motiviert ist, wenn sie überhaupt eintritt, was selten genug der Fall ist. Sie treten somit als Individuum häufig hinter ihre tatsächliche Rolle als Marienfigur zurück, verkörpern sie in allen zuvor beschriebenen Aspekten, und bilden so, ähnlich wie die Erlösungsfigur einen symbolischen Figurentypus in der christlich konnotierten Erlösungserzählung.

## **4. Darstellung der Erlösungsfiguren im Science Fiction-Film**

Im folgenden Kapitel sollen die audiovisuelle Darstellung und Inszenierung der Erlösungsfiguren genauer betrachtet werden. Dabei werden sowohl unbewegte Aufnahmen in Form von Filmpostern in Betracht gezogen als auch die Darstellung innerhalb des Bewegtbildes. Rücksicht wird dabei sowohl auf die Diegese genommen als auch auf die audiovisuelle Inszenierung. Aus dieser exemplarischen Analyse unterschiedlicher Figuren ergibt sich dann eine Definition verschiedener Ausprägungen der Erlösungsfigur sowie eine Betrachtung der Genderdifferenzen innerhalb der Darstellung. Dabei werden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede innerhalb der Inszenierung betrachtet und zusammengefasst.

### **4.1 Filmposter**

Den ersten Blick auf die Erlösungsfiguren erhält das Publikum meist schon dadurch, wie ein Film beworben wird. Dabei sind nicht nur die Filmtrailer von großer Relevanz, in denen ein erster Eindruck vermittelt werden soll, auch Filmplakate und DVD-Cover spielen in dieser Hinsicht eine wichtige Rolle.<sup>434</sup> Beide erfüllen dieselbe Funktion zu unterschiedlichen Zeitpunkten der Distribution, nämlich das schnelle, einfache Bewerben des Films.

---

<sup>434</sup> Sowohl Filmposter als auch DVD-Cover beinhalten meist dieselben Bilder, letztere verzichten jedoch in der Regel auf Daten des Kinostarts und tragen stattdessen in Deutschland die Altersempfehlung der FSK. Zudem muss beachtet werden, dass die Anordnung einiger Bildelemente, vor allem die Platzierung des Titels, sich zuweilen unterscheidet. Auch kann es zu unterschiedlichen Versionen und regionalen Unterschieden kommen.

Anders als bei einem Filmtrailer, für den mehrere Minuten auf Seiten der Rezipient:innen aufgewandt werden müssen, um ihn anzusehen, sollen Filmplakate und DVD-Cover auf einen Blick einen Eindruck von dem vermitteln, was den Film ausmacht. Entsprechend sollen nun einige Filmplakate genauer untersucht werden. Dafür werden spezifisch jene ausgewählt, die zu Filmen gehören, in welchen Protagonist:in und Erlösungsfigur übereinstimmen. Das ist insofern relevant, als Filme in der Regel mit ihren Protagonist:innen auf den Plakaten beworben werden. Während auch andere Filmfiguren abgebildet sein können, stehen häufig die Protagonist:innen im Zentrum des Bildes und bedingen somit den Aufbau.

Betrachtet man die Filmposter, die ihre Erlösungsfiguren ins Zentrum stellen, fällt auf, dass es zwei wiederkehrende Muster im Bildaufbau gibt, die im Folgenden beide an jeweils drei Exemplaren genauer untersucht werden sollen. Dabei muss bedacht werden, dass die meisten Filme mit verschiedenen Filmpostern beworben werden und die Darstellung sich international verändern kann. Hier wird jedoch jeweils nur eines der Poster genauer analysiert.

#### 4.1.1 Held:innen der zerstörten Welt



Abb. 64: Filmposter zu *Edge of Tomorrow* (2014)

Betrachtet man das Filmposter von *Edge of Tomorrow* (2014),<sup>435</sup> fällt auf, dass die beiden Protagonist:innen im Bildzentrum positioniert sind, während hinter ihnen die Welt buchstäblich brennt. Dass dies von kriegerischen Auseinandersetzungen herrührt, lässt sich schon dadurch erkennen, dass im oberen Drittel des Bildes ein Luftkampf abgebildet ist. Die dadurch bedingt abstürzenden Flugzeuge erinnern durch ihre brennende Darstellung an Kometen, die auf die Erde stürzen, wodurch eine Verknüpfung zur Darstellung apokalyptischer Szenarien entsteht. Dass es sich um die Erde, genauer gesagt um die dem Publikum bekannte Welt handelt, zeigt ein Triumphbogen – vermutlich der Arc de

Triomphe in Paris – der halb verdeckt durch die Beine des Protagonisten zu erkennen ist. Gleichzeitig werden die Protagonist:innen von einer nicht eindeutigen Lichtquelle hinter ihnen angestrahlt, vermutlich entstammt der Schein der brennenden Welt, in der sie sich befinden. Dadurch entsteht der Eindruck, sie selbst würden leuchten und das Licht von ihnen ausgehen. Beide Protagonist:innen tragen große, im Bild sehr präzente Waffen bei sich und sind zudem in futuristisch anmutenden Anzügen gekleidet, die durch große Mengen verarbeiteten Metalls an Rüstungen erinnern. Damit wird verdeutlicht, dass im Film nicht etwa eine Naturkatastrophe die Erde zu zerstören droht, sondern eine kriegerische Auseinandersetzung herrscht, die bereits der angesprochene Luftkampf im Hintergrund anzeigt. Zudem sind auf der rechten Seite auch weitere Personen in Rüstungen zu erkennen. Dies deutet ebenfalls darauf hin, dass die herabstürzenden Feuerschweife im Hintergrund des Bildes nicht brennende Kometen, sondern zerstörte Flugzeuge darstellen.

<sup>435</sup> Warner Bros. Pictures: *Edge of Tomorrow - Live. Die. Repeat* (2014), Filmposter, Abb. 64.

Auffällig an diesem Plakat ist die Tatsache, dass der Titel des Filmes im unteren Viertel des Plakates angesiedelt ist und somit nicht direkt ins Auge fällt. Im Zentrum des Bildes jedoch, im visuellen Vordergrund zu den Protagonist:innen, stehen die Worte „Live. Die. Repeat.“, die in der Vermarktung als Untertitel des Filmes fungieren. Dass diese drei Worte jedoch im visuellen Zentrum stehen, gibt ihnen eine besondere Bedeutung. Durch ihre Platzierung werden sie noch vor dem eigentlichen Titel gelesen, und während der Filmtitel, die Namen der Schauspieler:innen und weitere Angaben zu beteiligten Personen und Kinostart auf Höhe der Füße der abgebildeten Menschen zu lesen sind, steht der Untertitel in direktem visuellen Zusammenhang mit den Protagonist:innen. Übersetzt man diesen Untertitel nun, ergibt sich im Deutschen „Lebe. Sterbe. Wiederhole [es].“, eine Wortabfolge, die eindeutig auf die Auferstehungsschleife in der Erzählung des Films hinweist und so die Tatsache bereits auf dem Plakat ausstellt, dass die Protagonist:innen in irgendeiner Form eine Auferstehung im Film erleben werden.

Betrachtet man den eigentlichen Filmtitel näher, fällt zudem auf, dass das Wort „tomorrow“ also „morgen“ in roter Farbe abgebildet ist, anders der Rest des Titels oder der Untertitel. Durch diese visuelle Betonung wird auch diesem Wort eine besondere Bedeutung zugemessen und angedeutet, dass der Fokus im Film auf das gerichtet sein wird, was kommt, also auf eine Vision der Zukunft. Damit ist jedoch nicht bloß ein Rückschluss auf das Zukunfts-Setting der Handlung zu machen, das für die Science Fiction üblich ist, sondern es deutet im Zusammenhang mit der visuellen Darstellung einer zerstörten und scheinbar im Krieg befindlichen Welt eher darauf hin, dass im Film um eine Zukunft der Menschheit gekämpft werden muss. Dies in Zusammenhang mit den im Zentrum stehenden, bewaffneten und dadurch eindeutig kriegerisch konnotierten Protagonist:innen stellt diese bereits als potentielle Erlösungsfiguren aus.

Ein deutlicher Hinweis darauf, dass schließlich Tom Cruise im Film die Rolle der erlösenden Figur übernehmen wird, gibt seine Platzierung auf dem Plakat. Denn auch wenn beide Protagonist:innen im Bildzentrum stehen, ist er deutlich in den Vordergrund gerückt und nimmt allein durch seine Körperhaltung einen größeren Teil des Raumes ein. Diese Anordnung nimmt visuell vorweg, dass beide Figuren zu unterschiedlichen Zeitpunkten der Filmhandlung die Chance hatten, die erlösende Kraft zu sein, doch während im Film Rita Vrataski (gespielt von Emily Blunt) scheitert, ist es William Cage (verkörpert durch Tom Cruise), der die Menschheit schließlich erlösen kann.

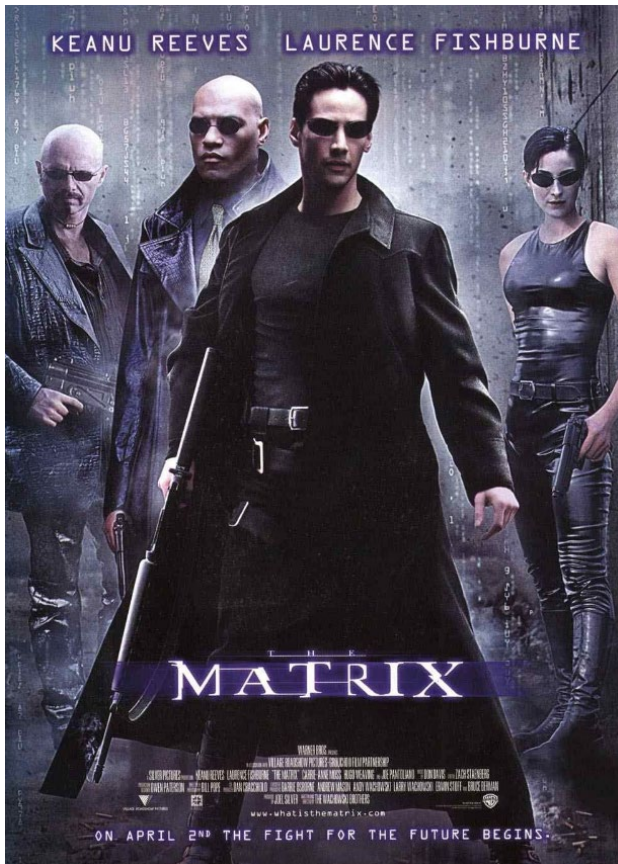


Abb. 65: Filmplakat zu *The Matrix* (1999)

Einen ähnlichen Aufbau weist das Kinoplatat von *The Matrix* (1999)<sup>436</sup> auf. Auch hier stehen die Protagonist:innen im Zentrum des Bildes und nehmen einen Großteil davon ein. Der Titel des Films ist, ähnlich wie bei *Edge of Tomorrow*, im unteren Drittel des Bildes angesiedelt, hier jedoch ist eine ergänzende Textzeile tatsächlich erst an der unteren Kante des Bildes gedruckt.

Das visuelle Zentrum nimmt auch auf diesem Plakat die Erlösungsfigur selbst ein, die deutlich vor den anderen Protagonist:innen platziert ist. Im Gegensatz zu dem zuvor besprochenen Plakat wird hier nicht die gesamte Gruppe von hinten beleuchtet, sondern

ausschließlich der Protagonist Neo, von dem ein weißes Leuchten auszugehen scheint. Dies hebt ihn eindeutig von den anderen Figuren ab und stellt ihn so visuell auf dem Plakat als „The One“, wie er im Film bezeichnet wird, also als erlösende Kraft aus.

Auch auf diesem Filmplakat muss der Hintergrund betrachtet werden. Ähnlich wie bei *Edge of Tomorrow* lässt sich im unteren Bilddrittel eine Hinweis auf eine trostlose oder zerstörte Welt finden. Aufgerissener Beton stellt den Boden dar, auf dem die Protagonist:innen stehen. Darauf verteilt sind Patronenhülsen zu sehen. Die Protagonist:innen tragen deutlich sichtbar Waffen bei sich, so dass sich der Eindruck von kämpferischen Auseinandersetzungen aufdrängt. Einen großen Teil des Hintergrundes nimmt jedoch ein bläuliches Licht ein, vor dem weiße Zeichen in vertikalen Spalten angeordnet sind. Auf den ersten Blick erinnert dies an herabfallenden Regen, der Boden selbst wirkt nass und so liegt die Assoziation nahe. Bei genauerer Betrachtung und unter Berücksichtigung der Filmhandlung ist jedoch davon auszugehen, dass es sich dabei um den fortlaufenden Programmcode der Matrix handelt. Dadurch weist das Plakat nicht bloß auf eine zerstörte, sondern auf eine von Maschinen kontrollierte Welt hin. Der

<sup>436</sup> Warner Bros. Pictures: *The Matrix* (1999), Filmplakat, Abb. 65.

Code regnet nicht auf den Boden herab, sondern mit dem Code wird die Scheinwelt aufgebaut, in der sich die Protagonist:innen dem Kampf gegen eben jene Maschinen stellen müssen.

Dieser Kampf gegen die Maschinen, gegen den Code der Matrix und für die Menschheit wird nicht nur durch die Waffen visuell angekündigt, die die Protagonist:innen in den Händen halten, sondern der Satz, der sich am unteren Rand des Bildes finden lässt, ist dahingehend unmissverständlich. „On April 2nd the fight for the future begins“ beinhaltet zuerst einmal den Kinostart des Films und wirkt so eher wie eine reine Information. Entscheidend ist jedoch, wie diese Information vermittelt wird, denn die Worte „fight“ und „future“ sind hier von wesentlicher Bedeutung. „Kampf“ und „Zukunft“ werden zu den Schlüsselwörtern, die mit dem, was zu sehen ist, verbunden werden. Der Kampf für die Zukunft gibt also den kriegertisch dargestellten Protagonist:innen eine Aufgabe. Es ist offensichtlich, dass die abgebildeten Figuren jene sind, die im Film für eine Zukunft kämpfen werden. Damit wird ebenfalls deutlich, dass die Handlung in einem Setting stattfinden wird, in welchem die Zukunft (der Menschheit) nicht mehr selbstverständlich ist. Vielmehr zeigt schon das Filmplakat durch die Darstellung der Figuren und diesen Satz, dass eine erlösende oder zumindest rettende Kraft vonnöten sein wird, um eine Zukunft zu sichern. Durch die Darstellung, spezifisch durch die Lichtgebung und Platzierung auf dem Plakat, wird gleichzeitig verdeutlicht, dass Neo diese Kraft darstellen wird.



Abb. 66: Filmplakat zu *I am Legend* (2007)

Die beiden bisher betrachteten Beispiele haben verdeutlicht, dass Beleuchtung, Textauswahl und Platzierung der Bildelemente für die hier vorgenommene Untersuchung von hoher Signifikanz sind. Jedoch müssen die Protagonist:innen nicht immer wie in den ersten beiden Beispielen den größten Teil des Bildes einnehmen und können sich trotzdem als wesentlich präsentieren. Ein Beispiel dafür ist das Filmplakat zu *I am Legend* (2007).<sup>437</sup> Hier ist der Protagonist deutlich kleiner dargestellt und sein Kopf befindet sich sogar knapp unterhalb des Bildmittelpunktes. Dennoch springt er den Betrachter:innen sofort ins Auge, denn die im Hintergrund untergehende Sonne – oder ein Lichtkegel ohne näher

spezifizierte Herkunft – bildet einen Kranz um den Kopf des Protagonisten, der an eine schimmernde Aura erinnert. So entsteht hier der Eindruck eines Heiligenscheins oder zumindest des Heraustretens aus dem Licht durch den Protagonisten.

Die deutlich kleinere Darstellung des Protagonisten betont zudem die Einsamkeit und die Resignation, die im Film eine wesentliche Rolle spielen und mit denen der Protagonist sich auseinandersetzen muss. Dies unterscheidet den ersten Teil des Films und auch die Gestaltung des Plakats deutlich von den anderen Filmen, in denen die Protagonist:innen immer von einer Gruppe begleitet werden und einen großen Teil der Handlung über nicht allein gegen die Gegner antreten müssen. Diese Einordnung in Gruppen wurde auch auf den beiden vorangegangenen Postern bereits deutlich gemacht. Dort stehen die Protagonist:innen nicht allein, sondern immer in Verbindung zu mindestens einer weiteren Filmfigur.

Der Bildhintergrund gestaltet sich auf dem Poster zu *I am Legend* jedoch in gewisser Weise ähnlich wie bei den anderen beiden Plakaten. Auch hier eröffnet sich den Betrachter:innen das Bild einer zerstörten Welt. Während jedoch bei *Edge of Tomorrow* und *The Matrix* kriegerische

<sup>437</sup> Warner Bros. Pictures: *I Am Legend* (2007), Filmplakat, Abb. 66.

Auseinandersetzungen zu vermuten sind, wird auf diesem Plakat weniger deutlich, was die bekannte Welt oder spezifisch die Stadt, in der sich der Protagonist bewegt – die sich aufgrund der Überreste der Brooklyn Bridge leicht als New York identifizieren lässt – zerstört hat. Die direkte Auseinandersetzung scheint bereits in der Vergangenheit des Films zu liegen, wie durch die Vegetation verdeutlicht wird, die sich an den zerstörten städtischen Strukturen angesiedelt hat. Dennoch ist nicht von einer friedlichen Situation auszugehen, denn der Protagonist trägt ein Gewehr bei sich und der Hund neben ihm sieht sich wachsam um. So wird auch hier eine kriegerische oder zumindest unsichere Welt dargestellt, die sich signifikant von der unterscheidet, die den Betrachter:innen bekannt ist, gleichzeitig jedoch genug Parallelen aufweist, um sie als apokalyptische Version der bekannten Welt zu charakterisieren.

Der Titel des Films ist auch auf diesem Poster am unteren Ende des Bildes platziert, durch seine Formatierung geht er allerdings scheinbar vom abgebildeten Protagonisten aus oder läuft auf diesen zu, je nachdem aus welcher Richtung man ihn betrachten will. Damit wird eine direkte Verbindung zwischen dem Protagonisten und den Worten „I am legend“ hergestellt. Diese Selbstbezeichnung wird als von ihm kommend wahrgenommen und zeichnet ihn so als legendär, also auch als potentielle Erlösungsfigur aus.

Die weiteren Sätze, die auf dem Plakat abgedruckt sind, sind an dieser Stelle weniger eindeutig als auf den beiden vorherigen Plakaten. „The last man on earth ist not alone.“ Dieser Satz weist darauf hin, dass in dem Film neben dem Protagonisten noch andere Figuren auftreten werden. Gleichzeitig bestätigt er die Vermutung, dass der Konflikt, der die bekannte Welt zerstört hat, noch nicht beendet und der Anschein der Apokalypse und Einsamkeit ein falscher ist. Es bleibt dabei allerdings unklar, ob andere Lebewesen als positiv oder als Gefahr zu werten sind. Deutlich blasser ist im Hintergrund eine mehrfache Wiederholung an Sätzen zu erkennen, welche Robert Neville im Film als Nachricht sendet, um weitere Überlebende zu finden. Auch dies verweist darauf, dass die Menschheit womöglich kurz vor dem Aussterben steht, auch wenn die bedrohende Kraft auf dem Plakat nicht zu erkennen ist. Die Suche nach anderen Überlebenden und die Hoffnung darauf, diese zu finden, wird als Hauptmotivation des Protagonisten ausgestellt, indem diese Nachricht in das Licht übergeht, das seinen Kopf umschließt. Er ist auf der Suche nach weiteren Menschen und wird diese aus dem nicht weiter definierten Schicksal der zerstörten Welt erlösen, darauf zumindest deutet das Plakat hin.

Vergleicht man diese drei exemplarisch ausgewählten Plakate, fällt auf, dass sich einige Bildmotive wiederholen. Die Lichtquelle befindet sich in der Regel hinter den Erlösungsfiguren und gibt ihnen so den Anschein, entweder selbst zu leuchten oder aus dem Licht zu treten.



Dadurch werden sie visuell hervorgehoben und, zum Beispiel durch den Anschein eines Heiligenscheins, als besonders, womöglich sogar als höhere Macht und in metaphorischer Weise erleuchtet dargestellt.

Diese Form der Plakatdarstellung beinhaltet zudem oft den Verweis auf kämpferische Auseinandersetzungen. Hier wird nicht gegen Naturkatastrophen um das Überleben gekämpft, sondern mit Waffen gegen personifizierte, sterbliche Gegner. Die zerstörte Welt im Hintergrund stellt damit zusammenhängend ebenfalls ein wesentliches Merkmal dieser Plakatgestaltung dar.

Daraus ergibt sich, dass diese Plakatanordnung vor allem für Filme interessant ist, in denen die Erlösungsfiguren in aktiven Auseinandersetzungen kämpferischer Art involviert sind und sich in einer dystopischen oder (post-)apokalyptischen Welt befinden. Es gilt nicht, ein Unheil abzuwenden, bevor es eintritt, sondern das Ziel ist, physische Gegner zu besiegen und damit die Menschheit zu retten, die anscheinend kurz vor ihrem Ende steht. Die Bedrohung liegt für die Filmfiguren nicht in der Zukunft, sondern die Katastrophe ist für sie bereits eingetreten.

#### **4.1.2 Die Engel der Erlösung**

Signifikant anders gestaltet sich die zweite typische Darstellung von Erlösungsfiguren auf den Plakaten von Science Fiction-Filmen, die nicht den heldenhaften Aspekt der Figuren herausstellt, sondern sie als engelhafte Gestalten und Vertreter:innen der Erlösung inszeniert.

G. Evers beschreibt Engel vor allem als Vermittler zwischen göttlichem Handeln und menschlicher Existenz, zum Beispiel, indem sie als Boten fungieren.<sup>438</sup> Trotz ihrer religiösen Aufladung finden sich Engel, so Gregor Ahn, in vielen außerreligiösen Kontexten, so auch im Film und würden dabei „zu Chiffren der Menschlichkeit umgedeutet, zu Symbolfiguren für die irdische Sinn- und Orientierungssuche[.]“<sup>439</sup> Sie werden also im popkulturellen Kontext umgedeutet und ihrer ursprünglichen Frömmigkeit entlehnt. Interessant ist dabei, dass die heute gängige Form der Darstellung nicht den ursprünglichen biblischen Beschreibungen entspricht:

---

<sup>438</sup> Vgl. Evers, G.: *Engel - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 192–194, hier: S. 192-193.

<sup>439</sup> Anh, Gregor: *Engel*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 127, hier: S. 127.

„Entgegen späterer Ikonographie wurden sie nicht mit Flügeln vorgestellt, obwohl sie sich fliegend fortbewegen konnten. [...] Sie erscheinen meist in Menschengestalt, strahlend von Licht und Herrlichkeit[.]“<sup>440</sup>

Die bekannte Darstellung von Engeln als geflügelte, menschenähnliche Wesen entstammt erst der frühchristlichen Bildkunst, wie Ahn betont,<sup>441</sup> und entstand aus der Verbindung der biblischen Beschreibung „mit der [griechisch-hellenistischen] Ikonographie geflügelter Gottheiten[.]“<sup>442</sup> Es ist diese Mischung aus bildlicher, geflügelter Darstellung und einer Verbindung mit dem Licht, die sich auch im popkulturellen Kontext immer wieder finden lässt.



Abb. 67: Filmposter zu *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)

Betrachtet man das Filmplakat zu *Resident Evil: The Final Chapter* (2016),<sup>443</sup> lassen sich deutliche Ähnlichkeiten zu den bisher besprochenen Plakaten finden. Auch auf diesem ist die Protagonistin in der Mitte des Bildes zu erkennen, während andere Filmfiguren in ihrem Hintergrund angeordnet sind. Der Filmtitel ist auf diesem Plakat ebenfalls im unteren Drittel des Bildes angesiedelt, und auch diese Protagonistin ist sichtlich bewaffnet.

Trotzdem unterscheidet sich die Darstellung deutlich. Während sich die Protagonistin im Vordergrund des Bildes befindet, sind andere Filmfiguren, Monster und Anzeichen einer zerstörten

Welt hinter ihr so platziert, dass sie die Form von Flügeln einnehmen, die sich hinter ihren Schultern ausbreiten. Zudem ist hinter ihrem Kopf ein Logo zu erkennen, welches die

<sup>440</sup> Berlejung, Angelika: *Engel*, in: *Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament* (HGANT), Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 157–159, hier: S. 158.

<sup>441</sup> Vgl. Ahn 2006: *Engel*, S. 127.

<sup>442</sup> Ebd., S. 127.

<sup>443</sup> Sony Pictures: *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), Filmposter, Abb. 67.

Protagonistin zu großen Teilen verdeckt. Hier ist eher der Umriss sichtbar, der sich ähnlich einem Kreis um ihren Kopf zu legen scheint. Dadurch entsteht hier, vergleichbar mit dem Plakat zu *I am Legend*,<sup>444</sup> der Eindruck eines Heiligenscheins. Zusammen mit den flügelartig angeordneten anderen Bildelementen entsteht so eine visuelle Parallele zu Engelsdarstellungen, wodurch die Protagonistin als übermenschlich und fast schon heilig dargestellt wird.

Anders als in gängigen Engelsdarstellungen sind auf diesem Poster jedoch kaum weiche Formen zu finden, sogar der normalerweise runde Heiligenschein weist Ecken auf. Dies deutet auf die Imperfektion der Protagonistin als Erlöser:in hin und zeigt bereits an, dass sie nicht als solche geboren oder auserwählt ist, sondern sich schließlich durch eine bewusste Entscheidung in diese Rolle begibt.

Innerhalb der flügelartig angeordneten Bildmotive lassen sich zerstörte Hochhäuser und monströse Kreaturen erkennen, die den Zusammenbruch der bekannten Welt und die Bedrohung durch fremdartige Wesen zeigen. Die aus der Unterseite der „Flügel“ herausragenden Hände sind in Richtung der Protagonistin gestreckt und wirken, als wollen sie nach ihr greifen, wodurch sie sich mit den zombieartigen Wesen in Verbindung bringen lassen, gegen die im Film gekämpft werden muss. Zwar entrinnt die Protagonistin diesen immer wieder, muss jedoch am Ende des Films feststellen, dass sie von einem ähnlichen Virus betroffen ist wie jene Wesen und steht so zwischen Menschheit und den „Zombies“. Auch dies wird durch die nach ihr ausgestreckten Hände deutlich, die zudem durch die Unterseite der Flügel, an der sie platziert sind, einen Gedanken von Unterwelt aufwerfen. Dieser wird verstärkt durch die sichtbaren Feuer innerhalb der Flügel. Durch diesen Gedanken von Unterwelt oder visuelle Parallelen zur Vorstellung des Fegefeuers wird diesen Händen zusätzlich ein flehender Gestus eingeschrieben, und das Ausstrecken der Finger in Richtung der Protagonistin zeichnet sie dadurch erneut als potentielle Erlösungsfigur und Retterin aus Leid und Elend aus.

Zudem drängt sich hier auch die Assoziation mit einem Teil des christlichen Glaubensbekenntnisses auf:

„Ich glaube an [...] Jesus Christus,  
seinen eingeborenen Sohn, unseren Herrn,  
[...] gekreuzigt, gestorben und begraben,  
hinabgestiegen in das Reich des Todes,  
am dritten Tage auferstanden von den Toten,  
aufgefahren in den Himmel[.]“<sup>445</sup>

---

<sup>444</sup> Siehe dazu Kapitel 4.1.1 Held:innen der zerstörten Welt.

<sup>445</sup> Bistum Münster 2013: *Gotteslob*, S. 20.

Im christlichen Glaubensbekenntnis wird Jesu Abstieg ins Totenreich sowie seine Auferstehung betont. Auch die Protagonistin in *Resident Evil: The Final Chapter* befindet sich während der Handlung in einem Reich, das von den Toten – in diesem Fall zombieartigen Wesen – dominiert wird und kann schließlich aus diesem Reich auferstehen und damit die Menschheit erlösen. Die Parallele zur christlichen Erlösungsfigur Jesus wird dadurch verdeutlicht.

Die drei in die Mitte gedruckten Worte „evil comes home“ verweisen ebenfalls auf apokalyptische Zustände, denn „das Böse“ hat die Heimat der Menschen erreicht und sie somit, meiner vorangegangenen Interpretation folgend, zu einer Welt der Toten gemacht. Das Wort „evil“ ist hier vorrangig ein Verweis auf den Titel der Filmserie, betont jedoch zudem die Gut-Böse-Dichotomie, die sich in Erlösungsvorstellungen häufig finden lässt. Die Menschheit muss von dem „Bösen“ oder Schlechten erlöst werden, dafür braucht es eine „gute“ Kraft, in diesem Fall die Protagonistin. Ihre Bewaffnung und die Platzierung des Wortes „evil“ zeigen dabei, dass sie dieses Böse bekämpfen wird.

Der Titel des Films ist ebenfalls zu betrachten. Während „Resident Evil“ die gesamte Film- und Videospieldreihe einschließt, auf welcher die Filme basieren, ist der zweite Zeile „The Final Chapter“ interessant, deren Bedeutung ebenfalls durch die rote Farbe betont wird, in der sie abgedruckt wurde. Dieser Teil des Titels weist auf das Ende der Filmreihe hin und deutet an, dass es zu einem Ende des Konfliktes kommen wird, der während der vorherigen Filme aufgebaut wurde. Dies weist nicht nur auf apokalyptische Situationen hin, nach denen die bekannte Welt endet und ein neuer Zustand erreicht werden kann, sondern auch darauf, dass – in Verbindung mit der engelhaften Darstellung der Protagonistin – eine Erlösung zu erhoffen ist.

Auch auf diesem Plakat ist kein direkter Lichtschein hinter der Protagonistin zu erkennen, es lassen sich jedoch Lichtquellen innerhalb der flügelartigen Bildanordnung finden. Diese erinnern mehr an ein zerstörendes Feuer als an einen positiv konnotierten Lichtschein. Ebenfalls sind Flammen am Körper der Protagonistin zu erkennen. Gemeinsam mit der düsteren Farbgebung wird hier erneut eine Assoziation zu Vorstellungen von Hölle oder Fegefeuer geschaffen, die durch die flehend ausgestreckten Hände noch akzentuiert wird. Die apokalyptischen Umstände der Filmwelt werden dadurch weiter unterstrichen und betonen die Notwendigkeit einer Erlösung. Zudem hebt der Kontrast zwischen den eher negativ konnotierten Bildelementen und der positiv besetzten Form des Engels, in der sie angeordnet sind, die unvermeidbare Entscheidung der Protagonistin hervor. Sie ist nicht von vornherein die ideale Erlöserin, sondern muss ihren Weg in diese Rolle erst finden. Außerdem wird hier bereits angedeutet, dass in ihrer Genetik ein Widerspruch zu finden ist, zwischen einem

gesunden Menschen und erkrankten Zellen, die sie zum Ende des Films hin zu einem potentiellen Opfer zwingt.



Abb. 68: Filmposter zu *The Hunger Games: Mockingjay Part I* (2014)

Feuer und dunkle Farben spielen auch bei der Gestaltung des Filmplakates von *The Hunger Games: Mockingjay Part I* (2014)<sup>446</sup> eine wesentliche Rolle. Die Darstellung ist geprägt von im Hintergrund lodernden Flammen, vor denen die Protagonistin zu sehen ist. Zudem ist hinter ihr eine im Film immer wieder auftretende Brosche in starker Vergrößerung zu erkennen.

Die Brosche im Film ist so gestaltet, dass sich ein Spotttöpel in einem Ring befindet. In dieser Darstellung hat der Vogel die Flügel ausgebreitet und lediglich der äußere Ring, die Flügel und ein Teil des Schnabels sind zu sehen, alles andere wird von der Protagonistin verdeckt. Dadurch entsteht der Eindruck, die ausgebreiteten Flügel würden zum

Körper der Protagonistin gehören, nicht etwa zu der Brosche, und stellen so – ähnlich wie im Falle des *Resident Evil: The Final Chapter*-Plakats – eine Assoziation zu Engelsdarstellungen her. Anders als im vorangegangenen Beispiel ist hier keine eindeutige Darstellung eines metaphorischen Heiligenscheins zu erkennen, die runde, durch das Feuer erleuchtete Form des Broschenrings erweckt aber eine ähnliche Assoziation, umschließt jedoch nicht nur den Kopf, sondern einen großen Teil des abgebildeten Körpers.

Auch die hier abgebildete Protagonistin ist bewaffnet, die Waffen sind jedoch weniger stark ausgestellt als in den bisher betrachteten Fällen. Der Bogen in ihrer Hand ist in Teilen von ihrem Arm verdeckt und lässt sich erst bei genauerer Betrachtung erkennen, die Pfeile, die vermutlich

<sup>446</sup> Lionsgate Films: *The Hunger Games: Mockingjay - Part 1* (2014), Filmposter, Abb. 68.

in einem Köcher auf ihrem Rücken angeordnet sind, sind zwar präsenter, werden jedoch auch zum Teil von ihrem Kopf und ihren Haaren verdeckt. Ihre Bewaffnung wirkt dadurch eher warnend als kämpferisch, das Feuer erweckt einen stärkeren Anschein von Bedrohung als Pfeil und Bogen. Sie ist zudem in einer Rüstung gekleidet, die ebenfalls auf eine Bereitschaft zum Kampf hindeutet.

Der Titel des Films ist auch auf diesem Poster im unteren Drittel zu finden. Hier handelt es sich ebenfalls um einen zusammengesetzten Teil einer Filmreihe, so dass „The Hunger Games“ vor jedem Titel der Reihe steht. Der entscheidende Teil ist daher das Wort „Mockingjay“,<sup>447</sup> welches signifikant größer gedruckt ist als die anderen und sich so als wesentlich auszeichnet. Da der Hintergrund im unteren Bilddrittel sehr dunkel gehalten ist, und hauptsächlich der Titel und das Erscheinungsdatum des Films ins Auge springen, wirkt es fast so, als würde die Protagonistin, deren Beine in der Dunkelheit zu verschwinden scheinen, aus dem Filmtitel herauswachsen. Dadurch entsteht eine direkte Verbindung zwischen ihr und dem Wort „Mockingjay“, dem Titel, welcher der Filmfigur im Rahmen der Handlung gegeben wird, um sie als Symbol der Revolution zu betiteln.<sup>448</sup> Das Wort „Mockingjay“ wird dadurch direkt mit dem Streben nach Erlösung von der Unterdrückung einer gegnerischen Macht verknüpft und zeichnet die Protagonistin so schon auf dem Plakat als Erlöserin aus.

Der zusätzlich abgedruckte Satz „The courage of one will change the world“ fällt weniger auf und muss bewusst gelesen werden, da seine Farbgebung sehr dunkel ist und er sich somit weniger deutlich vom Hintergrund abhebt. Dennoch nimmt dieser Satz die erlösende Funktion der Protagonistin offensichtlicher vorweg als es das Wort „Mockingjay“ tut, das erst im Laufe der Filmhandlung mit höherer Bedeutung aufgeladen wird. Der Zusatz stellt deutlich dar, dass eine Einzelperson eine Veränderung bringen kann und wird, die sich an dieser Stelle mit einer Erlösung aus den apokalyptischen Umständen der in der Reihe dargestellten Filmwelt gleichsetzen lässt. Dadurch, dass auf diesem Plakat keine weitere Filmfigur zu sehen ist, wird auch deutlich, dass es sich um die Protagonistin handeln muss und dass ihr Vorgehen wesentlichen Einfluss auf die Entwicklung der Filmwelt nehmen wird. Gemeinsam mit der engelsähnlichen Darstellungsform wird sie so als Erlöserin charakterisiert.

---

<sup>447</sup> Der Zusatz „Part I“ muss an dieser Stelle nicht weiter betrachtet werden und ist lediglich der Tatsache geschuldet, dass die Buchvorlage aus drei Bänden, die Filmreihe jedoch aus vier Teilen besteht und das dritte Buch in zwei Filme aufgeteilt hat.

<sup>448</sup> Siehe dazu auch Kapitel 4.2.5 „The girl on fire“ – Die auferstehende Erlösungsfigur: Katniss Everdeen (*The Hunger Games*-Franchise (2012-2015)).

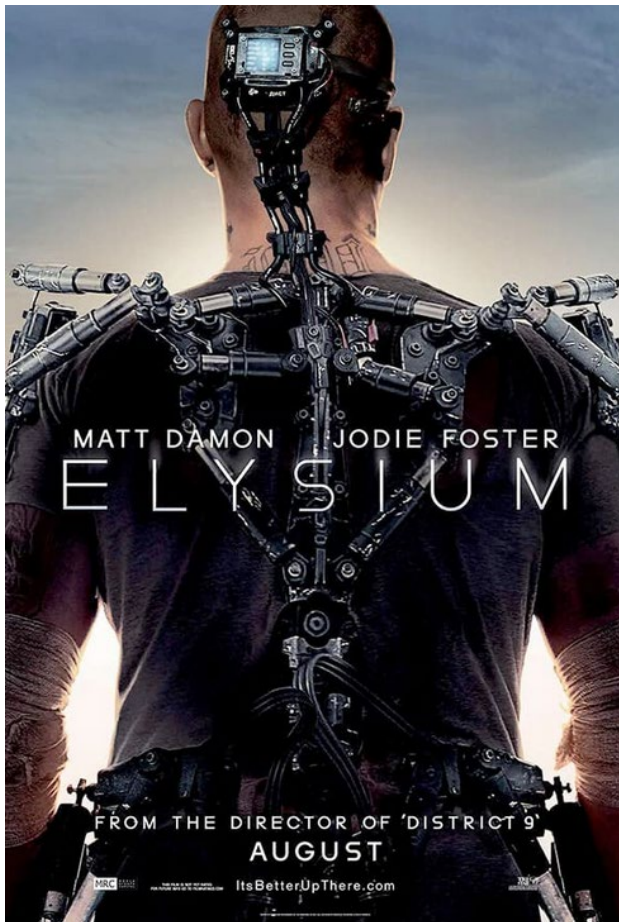


Abb. 69: Filmplakat zu *Elysium* (2013)

Einen vergleichbaren, wenn auch in den Details sehr andersartigen Aufbau als bei den letzten beiden Plakaten findet man beim Filmplakat zu *Elysium* (2013).<sup>449</sup> Auch hier nimmt der Körper des Protagonisten einen großen Teil des Bildes ein, anders als bei allen anderen bisher betrachteten Plakaten ist jedoch sein Gesicht von den Betrachter:innen abgewendet, und nur sein Rücken und sein Hinterkopf sind zu sehen.

Auf diesem Rücken befindet sich das im Film angebrachte Exo-Suit (eine futuristisch aussehende Zusammensetzung aus Metall, Gelenken und Kabeln), der sich entlang der Wirbelsäule des Protagonisten und über seine Schultern hinweg erstreckt. Durch

die Auffächerung der metallischen Elemente auf Höhe der Schultern entsteht auch hier ein Eindruck von mechanischen Flügeln, die dem Rücken des Protagonisten entspringen. Zudem scheint der Protagonist selbst einer Lichtquelle entgegenzublicken, so dass er aus Sicht der Betrachter:innen aus dem Hintergrund angestrahlt wird. Hier bleibt zwar die Abbildung eines vermeintlichen Heiligenscheins aus, aber es tritt ein ähnlicher Effekt ein wie bei den eingangs beschriebenen Plakaten, in denen das scheinbare Leuchten der Protagonist:innen sie als in irgendeiner Form übernatürlich, speziell oder erleuchtet darstellt.

Das Poster ist minimalistisch gehalten. Neben der rückwärtigen Ansicht des Protagonisten sind nur wenige Worte und Distributionshinweise abgebildet, letztere in deutlich geringerem Ausmaß als bei den anderen Filmen und zudem sehr klein aufgedruckt. Der Titel des Films (sowie die Namen der beiden Hauptdarsteller:innen) ist dabei, anders als bei allen anderen besprochenen Plakaten, mittig aufgedruckt. Der Titel „Elysium“ weist bereits auf eine Erlösungsthematik hin, auf den Wunsch nach einem besseren Aufenthaltsort, entsprechend dem mythologischen Ort Elysium, dem Aufenthaltsort der Seligen in der griechischen

<sup>449</sup> Sony Pictures: *Elysium* (2013), Filmplakat, Abb. 69.

Mythologie.<sup>450</sup> Dass dieses Wort nun explizit über den Rücken des Protagonisten und parallel zu den „Flügeln“ verlaufend angeordnet ist, stellt eine direkte Verbindung zwischen ihm und diesem erlösenden Ort her. In Verbindung mit dem flügelartig angeordneten Exo-Suit entsteht zudem der Eindruck, dass er derjenige sein wird, der Elysium erreicht. Anders als auf vielen der anderen Filmplakate ist hier jedoch die Gruppe, die es zu retten gilt, nirgendwo angedeutet. Weder in den abgedruckten Worten, noch als Bild ist ein Verweis auf weitere Menschen selbst zu finden. Zudem sind keine Zusätze zum Filmtitel auf dem Plakat auszumachen, lediglich ein Erscheinungsmonat und ein Hinweis auf den Regisseur, der dabei nicht einmal namentlich genannt wird. Stattdessen wird auf eine vorherige Arbeit verwiesen, einen anderen Science Fiction-Film, in dem zwar auch eine Reise zu einem vermeintlich besseren Ort eine wesentliche, die Erlösungsthematik hingegen keine signifikante Rolle spielt.

Was sich jedoch auf dem Plakat entdecken lässt, ist der Link zu einer Website. „ItsBetterUpThere.com“ ist heute nicht mehr zugreifbar.<sup>451</sup> Der Name allein stellt jedoch schon einen weiteren Verweis auf den erlösenden Ort im Film her, denn dort ist Elysium nicht wie in der griechischen Mythologie ein Ort in der Unterwelt, sondern vielmehr eine Raumstation, die aus Sicht der Erdenbevölkerung über ihr kreist. Dadurch wird das soziale Gefälle, das zwischen Elysium und der Erde herrscht, ebenfalls betont, denn Elysium ist die Heimat der reichen Bevölkerung. Zudem entsteht vor dem Hintergrund christlich-religiöser Vorstellungen auch eine Parallele zum paradiesischen Himmelreich, welches sich aus Sicht der Erdenbevölkerung „oben“, also im Himmel befindet, ähnlich wie die Raumstation Elysium.

Auch wenn der Protagonist nach vorne und nicht nach oben sieht, wird er trotzdem mit dieser im Namen der Website integrierten Satz in Verbindung gebracht und sein Streben nach einem nicht weiter definierten „besser“ dadurch unterstrichen, dass dieser Satz auf dem Plakat auf seinem Körper abgedruckt ist. Der Wunsch nach Erlösung und Besserung ist also auf diesem Plakat sehr präsent und immer in Verbindung mit dem Protagonisten zu sehen, selbst wenn das, wovon erlöst werden soll, nicht weiter dargestellt wird. Der Lichtschein und die Flügelsymbolik stellen den Protagonisten dennoch deutlich als erlösende Kraft aus, selbst wenn die dystopischen Zustände nicht abgebildet werden.

Gleichzeitig ist zu bedenken, dass hier auch ein subtiler Verweis auf die Filmhandlung vorgenommen wird, denn während der meisten Zeit der Handlung ist das Ziel des Protagonisten

---

<sup>450</sup> Vgl. Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG Mannheim: *Duden - die deutsche Rechtschreibung*, Mannheim: Dudenverlag 2009, S. 364.

<sup>451</sup> Vielmehr wird man im Jahr 2022 nach Eingabe der Adresse auf eine Plattform für Fußballwetten weitergeleitet, der Inhalt der ursprünglichen Website des Films kann also nicht mehr mit in die Analyse einbezogen werden.



Max Da Costa hauptsächlich, selbst Elysium zu erreichen. Erst am Ende des Films tritt für ihn die Erkenntnis ein, dass das Leben vieler wertvoller ist als sein eigenes, so dass er bereit ist, sich für die Erdenbevölkerung aufzuopfern. Diese Singularität wird schon im Poster aufgegriffen, doch hier verweist die Darstellung als „Engel“ bereits auf seine schlussendliche Funktion als erlösende Figur, die er sowohl im metaphorischen Himmel als auch physisch erhoben auf der Raumstation Elysium erfüllt.

Auch wenn sich diese beiden Arten der Darstellung in vielen Details unterscheiden, lassen sich doch Überschneidungen finden. Auf allen untersuchten Plakaten nehmen die Protagonist:innen, spezifisch die Erlöser:innen einen großen Teil des Raumes ein, dominieren das Plakat visuell. Zudem liegt in allen betrachteten Fällen die Lichtquelle aus Sicht der Betrachter:innen hinter den Erlösungsfiguren, so dass der Anschein entsteht, sie würden aus dem Licht treten, es würde aus ihnen heraus scheinen oder sie würden ihm entgegen blicken. Licht ist dabei in der Regel positiv konnotiert und in Zusammenhang mit der Darstellung christlicher Bildnisse häufig mit dem Göttlichen oder Übernatürlichen verbunden.

Zudem lässt sich aber auch ein wesentlicher Unterschied zum christlichen Erlösungsgedanken in der Darstellung finden, denn die Erlösungsfiguren auf den betrachteten Plakaten sind alle mehr oder weniger eindeutig bewaffnet oder in Rüstung gekleidet – die einzige Ausnahme wäre das Exoskelett auf dem *Elysium*-Plakat, das jedoch im Film ebenfalls wie eine Waffe verstanden werden kann. Dadurch zeigen schon die Plakate, dass Erlösung in den jeweiligen Filmwelten nicht durch ein Ertragen oder ein moralisches Verhalten erreicht werden kann, nicht lediglich durch ein hinnehmendes Aufopfern, sondern dass Erlösung erkämpft werden muss. Zudem finden sich auf vielen Plakaten Betonungen der Zukunft, die darauf hindeuten, dass eine Veränderung vorgenommen werden wird, zudem aber in Verbindung mit dem kämpferischen Unterton vieler Plakate auch, dass die Zukunft nicht selbstverständlich ist. Häufig wird darauf verwiesen, dass der Kampf die einzige Alternative für die Menschheit darstellt und dass ihr Fortbestehen, sowie eine bessere Welt durch kriegerische Auseinandersetzungen gesichert werden müssen.

Diese wiederkehrenden Parallelen in der visuellen Darstellung verweisen noch einmal auf den symbolischen Charakter der Erlösungsfiguren, deren Individualität zum Teil hinter eine spezifische Darstellungsform und gewünschte Interpretation im Sinne der Erlösungserzählung zurücktritt oder von dieser überlagert wird.

## 4.2 Die Erlösungsfigur im Film

Um nun genauer zu betrachten, wie Erlösungsfiguren in ihren jeweiligen Filmen dargestellt werden, sowohl hinsichtlich diegetischer Einflüsse, als auch bezüglich filmischer Mittel der Inszenierung, sollen im Folgenden fünf repräsentative Erlösungsfiguren genauer untersucht werden. Dabei wird ihre Entwicklung im Rahmen der Filmhandlung genauso berücksichtigt wie die Bezeichnung und Bewertung durch andere Filmfiguren, die zuvor bereits untersuchten Aspekte wie Figurenkonstellationen und Parallelen zu christlichen Vorstellungen, aber auch die audiovisuellen Aspekte wie Farbe, Musik, Licht und Kameraeinstellungen. Jedes Beispiel repräsentiert eine spezifische Ausprägung des Figurentypus der Erlösungsfigur.

### 4.2.1 „A child shall lead you.“ – Die kindliche Erlösungsfigur: Enola (*Waterworld* (1995))

Enolas Beitrag zur Erlösung im Film *Waterworld* (1995) besteht vor allem in ihrer puren Existenz. Während die Erde scheinbar vollkommen von Wasser bedeckt ist und die Menschheit sich auf Schiffe und schwimmende Städte gerettet hat, trägt das junge Mädchen Enola eine Tätowierung auf dem Rücken, die angeblich eine Karte nach Dryland darstellen soll, dem innerhalb der Diegese mehrfach als potentielle Legende dargestellten letzten Fleck bewohnbaren Landes.<sup>452</sup> Enola wird daher innerhalb der Diegese als potentielle Erlösungsfigur ausgestellt, selbst wenn ihr eigens Handeln dabei kaum eine Rolle spielt.

Enolas Vergangenheit und ihre Reise weisen zudem signifikante Parallelen zur ersttestamentlichen Figur Mose auf. Ähnlich wie dieser war sie, so erzählt ihre Ziehmutter Helen, in einem Korb auf dem Wasser ausgesetzt und dort gefunden worden<sup>453</sup> und ähnlich wie Mose ist es Enola, die ihre Gefolgschaft in das gelobte Land führt, welches sie am Ende des Films explizit als ihr Zuhause bezeichnet.<sup>454</sup>

Zudem wird sie von einer anderen Filmfigur, dem Antagonisten Deacon, bewusst in einen religiösen Kontext gerückt. Während er sich vor seiner eigenen Gefolgschaft als Retter und von einer höheren Macht auserwählt charakterisiert – wobei deutlich ist, dass er dies nicht selbst

---

<sup>452</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 13:22-13:30.

<sup>453</sup> Vgl. ebd., 1:16:35-1:17:19.

<sup>454</sup> Vgl. ebd., 1:56:42-1:57:07.

glaubt, sondern es lediglich als Mittel nutzt, um sich eine treue Gefolgschaft aufzubauen<sup>455</sup> – verkündet er, eben jene höhere Macht habe ihm in Form einer Prophezeiung Enolas Ankunft angekündigt, die nun die Menschheit retten soll:

„And he said to me. A child will lead you. A child. [...] The instrument of our salvation! Our guide in the wild. Our beacon in the darkness. [...] She has shown me the path! And before the holy-most moment is upon us, let's sacrifice one to old Saint Joe.”<sup>456</sup>

Während dieser Ansprache wird Enola in die Luft gehoben und ihr entblößter Rücken der diegetischen Zuhörer:innenschaft als das ultimative Zeichen der Erlösung präsentiert. Enola wird dadurch nicht nur visuell erhöht und über die moralisch verwerflich dargestellten Smoker, wie die Gruppe innerhalb der Diegese bezeichnet wird, erhoben, das Tattoo auf ihrem Rücken wird explizit als Weg zur Erlösung charakterisiert und sie somit zur Trägerin eben jener Erlösungshoffnung. Die Worte Deacons beziehen sich ebenfalls auf „das Kind“, in diesem Fall Enola, nicht etwa auf ihre Tätowierung. Damit wird der Gedanke der Erlösung klar mit ihr und nicht mit dem Bild auf ihrem Rücken in Verbindung gebracht.



Abb. 70-71: Screenshots aus *Waterworld* (1995)

Dass sie jedoch innerhalb der Diegese als eine Art prophezeite Erlöserin verstanden wird, wird für das Publikum bereits deutlich, bevor Enola das erste Mal auftritt. Bevor sie als Charakter in Erscheinung tritt oder der namenlose Protagonist, genannt Mariner, ihr begegnet, sprechen zwei andere Filmfiguren über sie, ohne ihren Namen zu nennen.

„She got inkings on her back. I seen her. They say if you read the marks on the child, they'll lead ya all the way to Dryland.”<sup>457</sup>

<sup>455</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 1:44:19-1:44:26.

<sup>456</sup> Vgl. ebd., 1:42:22-1:43:03.

<sup>457</sup> Ebd., 13:22-13:30.

Diese Aussage wird schließlich eindeutig mit Enola verknüpft, als sie das erste Mal auftritt und der Charakter, der von dem Kind mit dem Bild auf dem Rücken erzählt hat, Enola explizit als dieses identifiziert.<sup>458</sup> Dass er jedoch mit dieser Überzeugung nicht allein ist, wird immer wieder im Film thematisiert. So vermutet Gregor, es handle sich um eine Karte, die er nur nicht lesen kann und auch Helen bestätigt: „People say it’s the way to Dryland.“<sup>459</sup>

Filmisch wird Enola wiederholt mit der Farbe Grün verknüpft, die im Kontext der diegetischen Welt einen starken Kontrast zu dem alles umgebenden Wasser und den rostigen, dreckigen schwimmenden Städten und Schiffen darstellt. Grün steht in diesem Zusammenhang für gesunde Vegetation, stellvertretend für das ersehnte Land, auf dem die Menschheit sich erneut ansiedeln kann. Dabei manifestiert sich die Farbe zumeist in Pflanzen, wird nur sporadisch im Film eingesetzt und steht dabei, bis auf wenige Ausnahmen, in Verbindung mit Enola.

Der Mariner begegnet Enola das erste Mal, als er ihrer Ziehmutter eine Pflanze abkauft,<sup>460</sup> die in der diegetischen Welt aufgrund von fehlender Erde und mangelndem Süßwasser als besonders wertvoll verstanden werden kann. Auch wenn Enola hier in keiner direkten Verbindung zur Pflanze steht, symbolisieren beide doch das Gleiche: die Pflanze ist Zeichen von Leben, Vegetation und Nahrung, Enolas Tattoo soll den Weg zu eben jenen Dingen darstellen.

Deutlicher wird ihrer Verbindung zu der Farbe jedoch in der Wahl ihres liebsten Stiftes, den sie wiederholt mehr oder weniger freiwillig vom Mariner erhält und mit dem sie zumeist Pflanzen auf diverse Unterlagen malt.<sup>461</sup> Es ist auch der grüne Stift, den der Mariner ihr schließlich symbolisch überlässt, um eine engere Verbindung zwischen ihnen zu verdeutlichen.<sup>462</sup> Enola wählt immer wieder diese Farbe, sie repräsentiert also im Filmkontext nicht nur die Vegetation in Dryland, sondern auch Enolas starke Bindung daran. Die von ihr gemalten Bilder werden gleichzeitig als fast schon prophetische Visionen dargestellt. Während Helen erklärt, Enola würde alles malen, was sie sieht,<sup>463</sup> sind die Dinge, die sie tatsächlich malt, für ihre Umwelt zum Teil fremd. Tiere, die normalerweise das Festland bewohnen oder verschiedene Blumen und Pflanzen sind in *Waterworld*<sup>464</sup> wenn überhaupt als ferne Erinnerung zu betrachten.

---

<sup>458</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 15:05-15:17.

<sup>459</sup> Ebd., 1:16:55-1:16:57.

<sup>460</sup> Vgl. ebd., 15:30-16:02.

<sup>461</sup> Vgl. ebd., z. B. 42:05-42:07.

<sup>462</sup> Vgl. ebd., 1:09:27-1:09:42.

<sup>463</sup> Vgl. ebd., 1:09:06-1:09:10.

<sup>464</sup> Der Name *Waterworld* bezeichnet an dieser Stelle den von Wasser überfluteten Teil der Erde und ist von dem kursiv gedruckten Titel des Films zu unterscheiden.

Während Helens Aussage also bereits darauf hindeutet, dass Enola Dryland gesehen haben und sich daran erinnern muss, kommentiert Gregor ihre Zeichnungen auf andere Art: „Helen, look. Look at the prodigal child’s latest vision.“<sup>465</sup>

Diese Aussage beinhaltet deutlich mehr religiöse Konnotationen, als es auf den ersten Blick den Anschein haben mag. Hier wird bereits vorweggenommen, dass Enola nicht Helens Tochter ist, sie ist ein verlorenes Kind, das ihre Heimat verlassen hat – ähnlich Moses in einem Weidenkorb, wie bereits herausgestellt. Dass ihre Zeichnung als Vision bezeichnet wird, gibt ihnen einen religiösen und übermenschlichen Anklang. Zwar stellt sie dies nicht zwangsweise als Erlöserin dar, wohl aber als Prophetin. Dass auch Deacon später von einer Vision spricht, in der er Dryland gesehen und Enola als Instrument der Erlösung erkannt haben will, deutet darauf hin, dass in der Welt von *Waterworld* der Glaube an eine übermenschliche Macht, die mit den Menschen interagiert und ihnen den Weg weist, vertreten ist. Ob es sich dabei um eine christlich geprägte Vorstellung handelt, wird nicht weiter thematisiert.

Hier muss allerdings das Gleichnis vom verlorenen Sohn<sup>466</sup> aus dem Lukasevangelium angeführt werden.<sup>467</sup> Während das Gleichnis von einem jungen Mann erzählt, der in die Welt zieht, sein Vermögen unbedacht ausgibt und schließlich reumütig zu seinem Vater zurückkehrt, der ihn mit offenen Armen empfängt, muss für die Parallele zum Film ein wenig größer gedacht werden. Enola hat ihre Heimat – Dryland – verlassen, aber versündigt hat nicht sie sich, sondern die Menschheit, die durch rücksichtslosen Umgang mit der Natur eine Katastrophe ausgelöst hat. Enola führt die Menschen schließlich zurück dorthin, woher sie stammen: an Land. Und dort werden sie zwar nicht von Enolas Eltern, doch aber von der Möglichkeit zu überleben empfangen, ohne dass sie befürchten müssen, verstoßen zu werden. Im Lukasevangelium heißt es „denn dein Bruder war tot und lebt wieder; er war verloren und ist wiedergefunden worden.“<sup>468</sup> Dies lässt sich im Rahmen der Filmhandlung auf die Menschheit übertragen, die am Rande der Auslöschung steht<sup>469</sup> und schließlich, geführt durch Enola, ihr Überleben sichern kann.

Enolas Funktion ist somit erfüllt, als sie und ihre Begleiter:innen Dryland erreichen, wobei hier endgültig bestätigt wird, dass sie mit dem Land in Verbindung steht. Nicht nur die grüne Farbe ist hierbei ein deutlicher Indikator, auch summt und singt Enola immer wieder eine Melodie,

---

<sup>465</sup> *Waterworld* (1995), 20:23-20:26.

<sup>466</sup> In der Theologie auch als Gleichnis vom liebenden Vater bezeichnet.

<sup>467</sup> Vgl. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, Lk. 15:11-32.

<sup>468</sup> Ebd., Lk. 15:32.

<sup>469</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 16:45-16:50.

die sich schließlich als die Melodie einer alten Spieluhr herausstellt, die die Überlebenden in einer Hütte in Dryland finden.<sup>470</sup> Nachdem Enola diese Melodie der Spieluhr, die sie mit vollkommener Selbstverständlichkeit aufzieht, zuordnen kann, stellt sie fest: „I am home.“<sup>471</sup> Dabei steht sie im Bildzentrum, während ihre Begleiter:innen im Hintergrund zu sehen sind. Repräsentativ für die von ihr geretteten Menschen stellt sie also das Erreichen des Ziels, nicht nur Drylands, sondern einer Heimat, heraus.



Abb. 72-73: Screenshots aus *Waterworld* (1995)

Während des Films ist Enolas Tattoo immer wieder in Nahaufnahme zu sehen ist.<sup>472</sup> So wird deutlich, dass vor allem das auf ihrer Haut verewigte Bild sie zur Erlöserin macht, nicht ihre Handlungen. In Dryland angekommen, entdecken die Protagonist:innen außerdem ähnliche Zeichnungen, die womöglich als Vorlage verstanden werden können.<sup>473</sup> So wird erneut betont, dass Enola mit dem Ziel ausgesandt wurde, Menschen nach Dryland zurückzubringen und so zu retten.

Enola erscheint im Film immer wieder kindlich, naiv und zum Teil erschreckend unwissend. So lebt sie in einer von Wasser überfluteten Welt, hat aber nie gelernt zu schwimmen.<sup>474</sup> Dieses Fehlen an Wissen ist jedoch gleichzeitig ein Verweis darauf, dass Enola nicht nach *Waterworld* gehört. Dass sie in einer überfluteten Welt nicht schwimmen kann, deutet darauf hin, dass diese Fähigkeit für sie nicht von Bedeutung ist, weil sie aus einer Welt stammt, in der Schwimmen nicht vonnöten war – nämlich Dryland.

<sup>470</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 1:56:42-1:57:07.

<sup>471</sup> Vgl. ebd., 1:57:06-1:57:07.

<sup>472</sup> Vgl. ebd., z. B. 20:05-20:08.

<sup>473</sup> Vgl. ebd., 1:56:32-1:56:36.

<sup>474</sup> Vgl. ebd., 50:06-51:00.

Es ist dennoch nicht ihr eigenes, aktives Wissen, das zur Erlösung führt. Vielmehr ist ihr unterbewusstes Wissen von Bedeutung, auch wenn sich dies erst rückblickend erschließt. Ihre Zeichnungen und die wiederkehrende Melodie, die sie summt, zeigen schließlich, dass sie von der Existenz Drylands wusste und nicht nur darauf hoffte. Zwar konnte sie sich an diesen Ort nicht mehr bewusst erinnern und auch das Tattoo auf ihrem Rücken nicht entschlüsseln oder gar sicher deuten, doch ein unterbewusstes Wissen über den Ort in Form von vergessenen Erinnerungen wird wiederholt thematisiert.

Trotz der Tatsache, dass sie sich eigentlich nicht mehr an Dryland erinnert, wird Enola als hoffnungsvoll gezeigt, indem sie den Glauben an einen rettenden Ort und auch an den Mariner zu keinem Zeitpunkt aufgibt. Sie vertritt starke moralische Werte und zeigt keine Angst, sondern ist eher bemüht, andere zu belehren, die ihr Unrecht tun, zum Beispiel indem sie den Mariner darauf hinweist, wie er mit einer Entschuldigung umzugehen habe.<sup>475</sup>

Enolas Name bezeichnet gleichzeitig ihren einzigartigen Status. Liest man ihn rückwärts, so ergibt sich das englische Wort „alone“. Enola ist also allein, die alleinige Trägerin des Wissens, die einzige Überlebende der ursprünglich auf Dryland existierenden Menschheit, wie sich später zeigt. Doch obwohl sie allein ist, ist sie nicht einsam. Ähnlich Jesus Christus ist sie ständig begleitet von Beschützer:innen und Freund:innen, zum Beispiel von ihrer Ziehmutter Helen.<sup>476</sup> Zudem entwickelt Enola in gewisser Weise eine Gefolgschaft, die sich zwar immer wieder zerschlägt, aber schlussendlich doch dazu führt, dass mit ihr noch vier weitere Filmfiguren Dryland erreichen.<sup>477</sup> Diese Gruppe schützt und begleitet sie in verschiedenen Situationen. Ein Vater fehlt jedoch, selbst wenn der Mariner die schützende und lehrende Funktion einnimmt oder sich diese vielmehr mit Enolas Ziehmutter Helen teilt.

Dennoch führt schließlich nicht Enolas Handeln zur Erlösung, anders als es die Parallelen zu christlichen Erlösungsfiguren wie Jesus Christus oder Moses vermuten lassen. Vielmehr ist es ihre bloße Existenz, die schließlich den Schlüssel zur Erlösung darstellt. Ebenso ist es nicht Enola, die die Zeichen auf ihrem Rücken richtig zu deuten weiß, auch diese Aufgabe übernehmen andere Charaktere.<sup>478</sup> Nicht Enola findet also den Weg, sie führt nur mithilfe der

---

<sup>475</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 55:40-55:48.

<sup>476</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.5.3 „I'm not her mother, if that's what you are asking.“ – Die Ziehmutter des Erlösungskindes: Helen (*Waterworld* (1995)).

<sup>477</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 1:55:16-1:56:04.

<sup>478</sup> Vgl. ebd., 1:53:40-1:53:55.

Karte auf ihrem Rücken andere zur Erkenntnis und damit in das symbolische gelobte Land. Sie repräsentiert einen sehr spezifischen Typus der Erlösungsfiguren: die kindliche Erlösungsfigur.

Als kindliche Erlösungsfigur lassen sich solche Filmfiguren verstehen, denen wesentliche Fähigkeiten oder ein wesentliches Wissen zugesprochen wird, mit denen/mit dem die Katastrophe abgewendet werden kann – auch wenn diese zuweilen erst weit in der Zukunft liegt und oft nicht mehr Teil der tatsächlichen Filmhandlung ist.<sup>479</sup>

Kindliche Erlösungsfiguren sind in der Regel noch so jung, dass sie die Pubertät nicht erreicht haben, sie zeichnen sich häufig durch eine gewisse Naivität und ein hohes moralisches Verständnis aus, werden als unschuldig und gutherzig dargestellt. Zu beachten ist, dass häufig die Existenz und das Überleben der kindlichen Erlösungsfiguren im Fokus stehen, nicht etwa ihre tatsächlichen Fähigkeiten, ihr Wissen oder ihre eigene Zielsetzung, wie am Beispiel von Enola gezeigt. Oft in Verbindung mit einer Prophezeiung wird diesen Kindern eine Übermenschlichkeit oder eine spezifische Bestimmung zugesprochen, die nicht zwangsweise im Film klar gezeigt wird oder tatsächlich in Kraft tritt. Da sie also nicht immer die Erlösung herbeiführen, wird ihre Rolle vornehmlich auf diegetischer Ebene verhandelt, mit Prophezeiungen unterstützt und von anderen, zumeist erwachsenen Filmfiguren betont. Die Kinder selbst werden in der Regel nicht in auffallend anderer Weise inszeniert als andere Filmfiguren.

Zwar erfüllt Enola, wie in der Analyse betrachtet, ihre Aufgabe als Erlöserin und wird mehrfach über die Köpfe anderer Figuren erhoben, so dass ihr Status visualisiert wird, in vielen Fällen bleibt jedoch offen, ob die kindlichen Erlösungsfiguren ihre Aufgabe tatsächlich erfüllen können. So entscheidet sich in Filmreihen wie *Star Wars* (1977-2019) oder *Terminator* (1984-2019) erst im Erwachsenenalter der kindlichen Erlösungsfiguren, ob sie Erfolg haben oder scheitern und auch in *Interstellar* (2014) erfüllt die kindliche Erlösungsfigur ihre Aufgabe erst als erwachsene Frau. Da sich also der Erfolg der Erlösungsfiguren häufig erst im Moment der Erlösung herausstellt und dieser für viele kindliche Erlösungsfiguren ausbleibt, muss sich an dieser Stelle mehr auf die Diegese und die Betitelung durch andere Filmfiguren konzentriert werden, als auf eine tatsächliche visuelle Inszenierung.

Zu bemerken ist, dass kindliche Erlösungsfiguren in Begleitung auftreten. Zumeist lässt sich eine Mutter- beziehungsweise Marienfigur<sup>480</sup> erkennen, die das Erlösungskind betreut, ihm den

---

<sup>479</sup> Bekannte Beispiele für diese Form des Erlösungskindes wären John Connor in *Terminator 2: Judgement Day* (1991) und Anakin Skywalker in *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999).

<sup>480</sup> Siehe dazu Kapitel 3.5 Die Marienfigur als Figurentypus der Science Fiction.



Weg weist und es schützt, während auffällig oft ein Vater abwesend ist. Diese Familienkonstellation stellt eine deutliche Parallele zur Jesusfigur dar. Auch Jesus wird in seiner Kindheit durch Maria begleitet, sein göttlicher Vater bleibt hingegen ohne irdische Gestalt. Die Filme führen in aller Regel einen „Ersatzvater“ ein (hier ist eine Parallele zu Josef aus dem Neuen Testament zu ziehen), der Mutter und Kind schützt und begleitet, allerdings nicht der tatsächliche Vater ist.

#### **4.2.2 „It’s not a weapon, it’s a gift.” – Die Intelligenz der übermenschlichen Erlösungsfigur: Louise Banks (*Arrival* (2016))**

Die Handlung des Films *Arrival* (2016) folgt der Wissenschaftlerin Dr. Louise Banks,<sup>481</sup> die gleichzeitig als Protagonistin und Erlösungsfigur der dargestellten Welt fungiert. Nachdem an zwölf Stellen auf der Erde Raumschiffe gelandet sind, wird Louise vom Militär engagiert, um die Sprache der fremden Wesen zu entschlüsseln und Kommunikation mit ihnen zu ermöglichen.<sup>482</sup>

Schon der Anfang des Films bereitet auf die Lösung des Konflikts vor, an der Louise signifikant beteiligt sein wird. Während einer Frequenz lose zusammenhängender Bilder wird Louise als Mutter gezeigt, die ihre Tochter aufwachsen und schließlich an einer Krankheit sterben sieht. Dabei wirken Bildabfolge und Dialog fragmentiert, unruhig, die Bilder sind häufig dunkel, der Inhalt schwer erkennbar, und durch aneinandergereihte starke Nahaufnahmen bleibt das Publikum orientierungslos zurück. Diese Sequenz wirkt wie eine Abfolge von Flashbacks, während Louises Stimme in einem Off- Kommentar erklärt:

„I used to think this was the beginning of your story. Memory is a strange thing. It doesn’t work like I thought it did. We are so bound by time, by it’s order. [...] But now I’m not so sure I believe in beginnings and endings. There are days that define your story beyond your life. Like the day they arrived.”<sup>483</sup>

Während dieser Narration ist Louises Stimme ruhig und leise, konterkariert damit in gewisser Weise die visuelle Unruhe der Bildabfolge und zeigt somit, dass sie sich in dem scheinbaren Chaos zurechtfindet. Gleichzeitig wird ein Bezug zwischen Erinnerungen (engl. memory) und

---

<sup>481</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Louise genannt.

<sup>482</sup> Vgl. *Arrival*, Regie: Denis Villeneuve, Paramount Pictures, USA 2016, DVD, 10:55-18:40.

<sup>483</sup> Ebd., 1:30-4:05.

der Bildabfolge hergestellt, was im weiteren Verlauf des Films eine falsche Fährte für das Publikum legt. Diesem wird zu Beginn des Films suggeriert, diese Einstiegssequenz würde Louises Vergangenheit zusammenfassen und somit einen Prolog bis zum alles verändernden Eintreffen der Aliens darstellen.

Eine merkliche audio-visuelle Unruhe zieht sich durch die gesamte erste Hälfte des Films. Hier wird hauptsächlich mit halbnahen und nahen Aufnahmen gearbeitet, establishing shots bleiben häufig aus, der Ton ist so gemischt, dass Hintergrundgeräusche zuweilen den Dialog fast überlagern, mindestens aber genauso laut sind.<sup>484</sup> Diese Aspekte spiegeln Louises Überforderung mit der Situation wider, ihre Orientierungslosigkeit auf der Militärbasis und die für sie daraus entstehende Nervosität wird für das Publikum spürbar. Unterstützt wird dieses Gefühl von mehreren Einstellungen, die Louises zitternde Hände zeigen, bevor sie den Aliens gegenübertritt.<sup>485</sup>

Im Laufe des Films jedoch gewinnt sie mehr und mehr an Sicherheit, besonders dann, wenn sie sich in einem Bereich bewegt, in welchem sie sich offensichtlich kompetent und heimisch fühlt. Wann immer sie über ihr Fachgebiet spricht, tritt sie entschlossen und selbstsicher auf, lässt sich von der Autorität der Militärs nicht einschüchtern und beharrt auf ihrem Standpunkt. Ihre Argumentation ist dabei in der Regel so schlüssig und überzeugend, dass sie ihren Willen durchsetzen kann.<sup>486</sup> Dem Publikum erscheint sie daher nicht als schwach oder allgemein unsicher, sondern als intelligent und fokussiert, sobald sie ihre Kompetenzen nutzen kann. Es entsteht der Eindruck eines Fisches an Land. Louises wissenschaftliches Vorgehen kollidiert wiederholt mit militärischen Verhaltensweisen und Strategien, was besonders deutlich wird, sobald die anderen Nationen den Kontakt abbrechen und nicht mehr international zusammenarbeiten, vor allem aber keine Informationen mehr teilen wollen. Während das Militär der Anweisung folgt, ebenfalls den Kontakt abubrechen, bemüht sich Louise, in der letzten Sekunde noch Informationen an die anderen Wissenschaftler:innen weiterzugeben.<sup>487</sup> Es wird daher deutlich, dass ihr Interesse ein wissenschaftlich-kommunikatives ist. Für sie ist es interessant, die Aliens zu verstehen und von ihrem Wissen zu profitieren, es geht ihr nicht um Macht oder kriegerische Auseinandersetzungen.

---

<sup>484</sup> Vgl. *Arrival* (2016), z. B. 18:41-23:16.

<sup>485</sup> Vgl. ebd., z. B. 34:26-34:30.

<sup>486</sup> Vgl. ebd., z. B. 40:42-41:40.

<sup>487</sup> Vgl. ebd., 1:04:22-1:06:32.

Louises wissenschaftliche Arbeit stellt den Kern der Handlung dar und wird immer wieder durchbrochen von kurzen Sequenzen, die dem Publikum vor dem Hintergrund der Eingangsannahme, Louise habe ein Kind verloren, als Erinnerungen erscheinen. Je mehr Louise über die Sprache der Heptapods, wie die Aliens genannt werden, lernt, desto häufiger treten die vermeintlichen Erinnerungssequenzen auf, desto länger werden sie. Louise reagiert darauf jedes Mal scheinbar erschüttert, was das Publikum weiter zu der Annahme verleitet, sie würde mit traumatischen Erinnerungen ringen.<sup>488</sup>

Gleichzeitig lernen Louise und ihr wissenschaftliches Team immer mehr über die Sprache der Heptapods, wobei Fragen aufkommen, die sich schließlich sowohl als die Kernfragen als auch als die Lösung des Problems herausstellen:

„How do they communicate? Here, Louise is putting us all to shame. The first breakthrough was to discover that there’s no correlation between what a heptapod says and what a heptapod writes. [...] It conveys meaning. It doesn’t represent sound. [...] We have our friends in Pakistan to thank for their study on how heptapods write. Because unlike speech, a logogram has no forward or backward direction. Linguists call that “nonlinear orthography”, which raises the question, “Is this how they think?”<sup>489</sup>

Zwar wird hier klargestellt, dass nicht nur Louise Erkenntnisse über die Sprache der Heptapods gewinnt, es wird jedoch deutlich, dass sie Vorreiterin in dieser Hinsicht ist. Ähnlich wie sie die erste ist, die es schafft, eine tatsächliche Kommunikation mit den Heptapods aufzubauen und ihnen eine Schriftsprache zu entlocken,<sup>490</sup> ist sie es, die wesentliche Erkenntnisse liefert, auf deren Basis weiter aufgebaut werden kann. Dass sie schließlich diejenige ist, die nicht nur das Geheimnis um die Sprache der Aliens entschlüsseln, sondern damit auch die Menschheit und potentiell die Heptapods erlösen können, prophezeit sie selbst, ohne zu wissen, dass das, was sie als Gefühl bezeichnet, womöglich ein unbewusstes Wissen über die Zukunft ist: „I feel like everything that happens in there comes down to the two of us.“<sup>491</sup> Tatsächlich inkludiert sie an dieser Stelle Ian Donnelly<sup>492</sup> in ihrer Aussage und nimmt damit ebenfalls vorweg, dass auch seine Erkenntnisse wesentlich zum Verstehen der verschlüsselten Nachricht der Heptapods beitragen werden.

---

<sup>488</sup> Vgl. *Arrival* (2016), z. B. 56:41-57:53.

<sup>489</sup> Ebd., 51:43-53:01.

<sup>490</sup> Vgl. ebd., 36:36-36:43.

<sup>491</sup> Ebd., 54:53-54:59.

<sup>492</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Ian genannt.

Dass die zunehmend länger werdenden vermeintlichen Erinnerungssequenzen in Zusammenhang mit dem Erlernen der Heptapodsprache stehen, wird ebenfalls in einem Dialog auf wissenschaftlicher Basis erklärt:

Ian: „You know, I was doing some reading about this idea that if you immerse yourself into a foreign language, that you can actually rewire your brain.”

Louise: „Yeah. The Sapir-Whorf Hypothesis. [...] It’s the theory that the language you speak determines how you think [...]”

Ian: „Yeah. It affects how you see everything. [...] I’m curious, are you dreaming in their language?”

Louise: „I may have had a few dreams, but [...] I don’t think that that makes me unfit to do this job.”<sup>493</sup>

In einem darauffolgenden Bild zeigt sich, dass Louise nun einen Heptapod vor sich sieht, der mit ihr zu sprechen versucht. So stellt sich die Frage, ob sie träumt oder ob es sich um eine Illusion handelt. Vor dem Hintergrund der implizierten Anschuldigung, Louise könne ihrer Aufgabe nicht gewachsen sein (eine Frage, die sie sich scheinbar selbst stellt, obwohl sie sich gleichzeitig innerhalb der Szene verpflichtet sieht, sich gegenüber einem Mann zu rechtfertigen), wird für das Publikum unklar, ob es sich bei Louise um eine zuverlässige Erzählerin handelt oder ob sie womöglich den Verstand verliert.

Louise aber beharrt schließlich auf ihren Fähigkeiten und schafft es so, den Heptapods nicht nur zu entlocken, dass sie der Menschheit eine „Waffe“ anbieten wollen, sie lässt sich davon auch nicht einschüchtern, ergreift Partei für die Aliens und ist überzeugt, dass es sich um ein Missverständnis handelt.<sup>494</sup> Ihr Glaube an die Heptapods wird schließlich belohnt, zuerst, indem diese sie und Ian vor einer Explosion retten. Anstatt sich selbst zu schützen, versuchen die Heptapods bis zur letzten Sekunde, Louise ihre Nachricht zu übermitteln, bevor sie die beiden Wissenschaftler:innen mit Hilfe einer nicht definierten Kraft aus ihrem Raumschiff stoßen und die Explosion im Inneren einschließen.<sup>495</sup> An dieser Stelle zeigt der Film visuell unmissverständlich, dass das Schicksal der Menschheit auf den Schultern von Louise und Ian liegt, dass ihnen die Rolle potentieller Erlöser:innen zugeschrieben wird. Dies geschieht durch die Herstellung einer visuellen Parallele zu Kreuzigungsdarstellungen. Die Körper der beiden Wissenschaftler:innen schweben in einem dunklen Tunnel, den Rücken zur Lichtquelle, die sie

---

<sup>493</sup> *Arrival* (2016), 59:26-1:00:11.

<sup>494</sup> Vgl. ebd., 1:04:22-1:06:32.

<sup>495</sup> Vgl. ebd., 1:08:19-1:13:02.



Abb. 74: Screenshot aus *Arrival* (2016)

von hinten anstrahlt und nur noch als Silhouetten erscheinen lässt. Dabei sind ihre Arme vom Körper weggestreckt, und bilden die Form eines Kreuzes.<sup>496</sup>

Eine auf dieses Erlebnis folgende Vision verleitet Louise schließlich dazu, sich erneut dem Raumschiff zu nähern,<sup>497</sup>

nachdem Ian und sie verstanden haben, dass es sich bei den Aliens nicht um ihre Feinde handelt, sondern dass sie – so Louises These – bezwecken wollen, dass die Menschheit zusammenarbeitet, um das Geheimnis um die vermeintliche „Waffe“ zu entschlüsseln.<sup>498</sup>

Louise betritt das Raumschiff dieses Mal über eine für sie gesandte Kapsel und wird damit in den Himmel gehoben.<sup>499</sup> Dies unterstreicht ihre Einzigartigkeit und den Eindruck, sie könne von den Heptapods oder gar einer höheren Macht für ihre Aufgabe ausgewählt sein. Während die Szenen im Raumschiff zumeist auf der Seite der Menschen eher dunkel gehalten waren,<sup>500</sup> betritt Louise nun einen hellen Raum, der mit weißem Nebel gefüllt ist. Sie ist nicht mehr – wie zuvor – durch eine Barriere von den Heptapods getrennt, sondern steht auf ihrer Seite der Abgrenzung.<sup>501</sup> Sie sind keine oppositiven Kräfte mehr, sondern gleichgestellt. Diese Gleichstellung war zuvor angedeutet worden, als es Louise möglich war, auf der Barriere die Schrift der Heptapods nachzuahmen, jetzt jedoch steht sie dem einen Heptapod, der die Explosion überlebt hat, gegenüber und kann direkt mit ihm kommunizieren.



Abb. 75-76: Screenshots aus *Arrival* (2016)

<sup>496</sup> Vgl. *Arrival* (2016), 1:13:02-1:13:07.

<sup>497</sup> Vgl. ebd., 1:21:02-1:21:37.

<sup>498</sup> Vgl. ebd., 1:17:05-1:21:02.

<sup>499</sup> Vgl. ebd., 1:22:44-1:23:20.

<sup>500</sup> Vgl. ebd., z. B. 42:58-45:25.

<sup>501</sup> Vgl. ebd., 1:23:25-1:28:36.

Auffällig ist, dass die audiovisuelle Darstellung dieses Raumes sich signifikant von der Bild- und Tonsprache der vorherigen Szenen unterscheidet. Alles in diesem neuen Handlungsraum ist hell und weiß, mit Ausnahme des Heptapods und seiner Schrift. Immer wieder zeigen establishing shots an, dass Louise nun auf der anderen Seite der Barriere steht, es ist möglich, den gesamten Heptapod zu sehen und die Kamerabewegungen sind fließend anstatt fragmentierte Bilder zu liefern.<sup>502</sup> Gleichzeitig ist der Ton gedämpft und weniger klar, verliert sämtliche schrillen Qualitäten, die zum Beispiel Sirenen oder Durchsagen in der Militärbasis immer wieder hervorbringen.

Der Heptapod erklärt Louise, dass sie bereits im Besitz der „Waffe“ sei und dass die Aliens der Menschheit eben jene zur Verfügung stellen wollen, weil sie selbst in der Zukunft die Hilfe der Menschheit benötigen werden.<sup>503</sup> Louises Verwirrung über die Tatsache, dass die Aliens die Zukunft zu kennen scheinen, führt zu einer weiteren Abfolge von scheinbaren Erinnerungen. Jetzt jedoch wird für das Publikum aufgeklärt, dass Louise diese nicht als ihre Erinnerungen betrachtet und das Kind nicht als ihre Tochter erkennt.<sup>504</sup> Auch die Antwort darauf liefert der Heptapod ihr: „Louise sees future[.] Weapon opens time[.]“<sup>505</sup>

Nachdem Louise das Raumschiff wieder verlassen hat, erkennt sie, dass sie mittlerweile in der Lage ist, die Sprache der Heptapods zu verstehen und dass ihre vermeintlichen Erinnerungen vielmehr Visionen ihrer eigenen Zukunft darstellen.<sup>506</sup> Die Heptapods haben ihr keine Waffe übergeben, sondern, wie sie erklärt, ihr ein Geschenk gemacht, indem sie ihr die Möglichkeit gaben, die Sprache zu erlernen. Verzweifelt versucht sie darauffolgend, den Autoritäten zu erklären, was diese Sprache ermöglicht:

„If you learn it, when you really learn it, you begin to perceive time the way they do. So you can see what’s to come. But time, it isn’t the same for them. It’s non-linear.“<sup>507</sup>

Zur gleichen Zeit wird die Militärbasis evakuiert. China und andere Nationen haben gedroht, die auf ihrem Land befindlichen Raumschiffe anzugreifen und es wird befürchtet, dass es zu einem Krieg kommen wird. Louise erkennt jedoch, dass sie diejenige ist, die dies verhindern, damit die Menschheit vor Unheil schützen und auf lange Sicht die Aufgabe der Aliens erfüllen

---

<sup>502</sup> Vgl. *Arrival* (2016), 1:23:43-1:25:22.

<sup>503</sup> Vgl. ebd., 1:26:21-1:27:05.

<sup>504</sup> Vgl. ebd., 1:27:18-1:28:36.

<sup>505</sup> Ebd., 1:27:51-1:28:04.

<sup>506</sup> Vgl. ebd., 1:29:25-1:33:50.

<sup>507</sup> Ebd., 1:33:57-1:34:10.

kann, die Sprache zu lehren und der Menschheit die Möglichkeit zu geben, die Heptapods eines Tages zu retten. Eine lange Vision zeigt ein Gespräch von Louise mit dem Anführer Chinas, General Shang, der ihr erklärt, sie sei diejenige gewesen, die ihn von seinem Vorhaben abgebracht habe.<sup>508</sup> Dabei erläutert er ihr genau, wie sie dies erreicht hat, er gibt ihr sogar die Worte vor, die ihn umgestimmt haben sollen. Während diese Szene ruhig und in warmen Farben gehalten ist, wird sie immer wieder unterbrochen von Bildern der filmischen Gegenwart, in denen Louise sich über die Militärbasis bewegt. Die Farben hier sind dunkel, geprägt von militärischem Grün und kaltem Blau, die Tonspur weist die dem Publikum fast schon vertrauten Überlagerungen von Dialogen und innerdiegetischen Geräuschen auf, die Kameraführung ist unruhig, die Schnitte schnell. So wird nicht nur der Kontrast zwischen den beiden Erzählebenen deutlich spürbar, der Film zeigt auch den Unterschied zwischen der zu erlösenden Welt – repräsentiert durch die Militärbasis, die sich auf einen Krieg vorbereitet – und der erlösten Welt – dargestellt durch den Empfang, nachdem Louise den Krieg abgewendet hat.

Vor Soldaten fliehend, ruft Louise mit Hilfe des Satellitentelefonats den General an, der ihr in ihrer Vision der Zukunft in einer Nahaufnahme seine Telefonnummer auf seinem Handy zeigt und ihr kurz darauf die Worte zuflüstert, mit denen Louise ihn umstimmen kann. General Changs Stimme ist dabei nicht die ganze Zeit zu hören, die Worte werden für das Publikum erst wahrnehmbar, wenn Louise sie auf der Militärbasis hektisch wiederholt. Ihre Stimme überlagert dabei auch den Ton in ihrer Vision und verbindet so beide Handlungsebenen miteinander.



Abb. 77-80: Screenshots aus *Arrival* (2016)

<sup>508</sup> Vgl. *Arrival* (2016), 1:34:59-1:39:22.

In dieser Szene wird erneut der Beitrag ihres Begleiters Ian deutlich, der sich in blindem Vertrauen zu ihr zwischen Louise und die sich nähernden Soldaten stellt, um ihr mehr Zeit für das Telefonat zu geben.<sup>509</sup> Entsprechend dem Konzept der Gefolgschaft ermöglicht er also die Erlösung, ohne sie selbst einzuleiten.<sup>510</sup>

Untermalt wird die Szene von einem bedrohlichen Soundtrack, der sich steigert, bis Louise ihr Telefonat beendet und für einen Moment Stille einkehrt. Der Soundtrack verstummt und das Bild blendet zu Schwarz, um dann zu einem Zusammenschnitt von Nachrichtenübertragungen zurückzukehren, der zeigt, dass ein Krieg zwischen den Nationen oder gegen die Heptapods abgewendet ist.<sup>511</sup> Louise erfüllt so ihre von einer höher entwickelten Macht (den Heptapods) aufgetragene Rolle.

Bemerkenswert ist, dass Louise, anders als viele andere Erlösungsfiguren, während der gesamten Handlung auf jegliche Gewalt verzichtet. Ihre Waffe der Wahl ist die Sprache. Dabei ist auffällig, dass sie diese in einer Publikation tatsächlich als Waffe beschreibt, ähnlich wie es die Heptapods schließlich tun.<sup>512</sup> Gleichzeitig ist ihr vorrangiges Ziel, Gewalt zu vermeiden und Kommunikation zu fördern, nicht nur mit den Heptapods, sondern auch mit den anderen Nationen. Die tatsächliche Erlösung der Heptapods von ihrer scheinbar grausamen Zukunft, der sie zu entgehen versuchen, indem sie sich die Menschheit zu Verbündeten machen, zeigt der Film nicht. Da die Raumschiffe die Erde nicht nur verlassen, sondern sich in Rauch auflösen, bleibt zu vermuten, dass Louise den Grundstein für die Rettung der Heptapods gelegt hat. Obwohl sie selbst nicht mehr als aktive Erlöserin tätig werden kann, ist sie doch die Grundlage eben jener Erlösung.

Auch wenn sie sich selbst schließlich in potentielle Gefahr begibt, indem sie ohne die entsprechende Autorisierung mit General Shang kommuniziert, ist Louise keinesfalls eine aufopfernde Erlösungsfigur. Vielmehr ist sie als eine übermenschliche Erlösungsfigur zu verstehen, die die Erlösung schließlich durch ihre Fähigkeiten herbeiführt, nicht etwa durch ein potentielles Opfer.

Die übermenschliche Erlösungsfigur zeichnet sich dadurch aus, dass sie Fähigkeiten oder Wissen besitzt, das dem Publikum bekannten menschlichen Eigenschaften signifikant

---

<sup>509</sup> Vgl. *Arrival* (2016), 1:38:38-1:39:15.

<sup>510</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.4.3 Die Gefolgschaft.

<sup>511</sup> Vgl. ebd., 1:39:29-1:40:09.

<sup>512</sup> Vgl. ebd., 15:43-15:51.



übersteigt und möglicherweise seinem Verständnis von naturwissenschaftlichen Gesetzen widerspricht. Dabei kann es sich sowohl um physische als auch um kognitive Fähigkeiten handeln.<sup>513</sup> Übermenschliche Erlösungsfiguren lassen sich daher vor allem im Comic und darauf basierenden Filmen finden, dort in Form von Superheld:innen. In diesem Genre sammeln sich zahlreiche Beispiele für übermenschliche Kräfte durch das Einbinden von Aliens (zum Beispiel *Superman*), radioaktiver Verstrahlung (wie bei *Spiderman* oder *The Flash*) oder Genmutation (hier lassen sich vor allem die *X-Men* anführen). Doch auch wenn all diese sogenannten „Originstories“ von Superheld:innen eine Form von übermenschlichen Fähigkeiten zu enthalten scheinen, ist dieser Typus von Erlösungs- oder Heldenfiguren<sup>514</sup> nicht auf Comics begrenzt.

Auch Figuren außerhalb dieses Subgenres der Comicverfilmung können besondere Fähigkeiten erlangen – häufig durch den Kontakt mit Aliens (wie unter anderem im hier besprochenen Fall). Diese Fähigkeiten definieren die Einzigartigkeit der Erlösungsfigur und heben sie so nicht nur von anderen Filmfiguren ab, sondern machen sie zu der einzigen Figur, die die Erlösung herbeiführen kann.

Im Falle von *Arrival* ist es Louises übermenschliches Wissen, das sie zur Erlösungsfigur macht. Die Sprache, die sie von den Heptapods lernt, gibt ihr die Fähigkeit, Zeit anders wahrzunehmen, nämlich nicht mehr ausschließlich linear. Inszeniert wird dies durch die wiederkehrenden Visionen, die die Haupthandlung durchbrechen.

Eine Ausstellung der Körperlichkeit der Erlösungsfigur sowie eine Darstellung kämpferischer Aktivität bleiben aus, wie in vielen Fällen der übermenschlichen Erlösungsfigur, die sich durch ihr Wissen oder ihre kognitiven Fähigkeiten auszeichnet.<sup>515</sup> Damit stellt Louise beispielhaft eine der zwei Spielarten der übermenschlichen Erlösungsfiguren dar. Sie erlangt ihre Fähigkeit durch eigenes Arbeiten, sie erlernt das, was sie zur Erlösung braucht. Eine übermenschliche Erlösungsfigur kann ihre Fähigkeit allerdings auch ohne eigenes Zutun erlangen, wie im folgenden Kapitel untersucht wird.

---

<sup>513</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.3.2 Die Einzigartigkeit.

<sup>514</sup> Wichtig ist an dieser Stelle zu bedenken, dass nicht alle Superheld:innen mit übermenschlichen Kräften automatisch als Erlösungsfiguren zu verstehen sind. Tatsächlich fallen Superheld:innen in der Regel eher in die Kategorie „Held:in“, wie der Name schon vermuten lässt, auch wenn in den modernen Verfilmungen der letzten Jahre immer wieder Erlösungsmomente auftreten.

<sup>515</sup> Siehe dazu auch Kapitel 4.2.6 Genderdarstellung der Erlösungsfiguren.

### 4.2.3 „Through readiness and discipline we are masters of our fate.” – Die übermenschlichen Fähigkeiten der Erlösungsfigur: William Cage (*Edge of Tomorrow* (2014))

William Cage<sup>516</sup> wird in *Edge of Tomorrow* (2014) nicht als Erlöser geboren oder ausgesandt, wie es zum Beispiel bei Enola in *Waterworld* der Fall ist, sondern er gerät eher zufällig und ungeplant in eine Situation, die ihm die Möglichkeit gibt, die Menschheit schließlich von den sogenannten Mimics, einer außerirdischen Lebensform, zu erlösen und so das Aussterben der Menschheit zu verhindern.

Zu Beginn des Films wird Cage als wichtiges Mitglied der Presseabteilung des US-Militärs eingeführt, der schließlich selbst an die Front im Krieg gegen die außerirdischen Mimics geschickt werden soll, um von dort zu berichten und ein besseres Licht auf den Krieg zu werfen.<sup>517</sup> Um diesem Schicksal zu entgehen, greift Cage auf mehrere Mittel zurück, die ihn dabei deutlich charakterisieren: zuerst versucht er sich lediglich mit einem Scherz und einem charmanten Lächeln herauszureden. Als er damit scheitert, entscheidet er sich, seinem Vorgesetzten zu drohen,<sup>518</sup> und schlussendlich greift er sogar auf einen physischen Fluchtversuch zurück, um der Verhaftung durch andere Militärs zu entgehen.<sup>519</sup> Cage wird so in den ersten Minuten des Films als jemand charakterisiert, dem alle Mittel recht sind, um vor Verantwortung oder gar Gefahr zu fliehen. Selbst als er die Militärbasis erreicht hat, von der aus er in den Krieg geschickt werden soll, versucht er weiterhin, seine Vorgesetzten davon zu überzeugen, es handle sich um ein Missverständnis.<sup>520</sup>

Cage wird in den ersten zwanzig Minuten des Films nicht als Held oder gar als Erlöser inszeniert, viel eher als ein charmanter aber kämpferisch unfähiger Mann, der sich sein Leben lang mit Worten aus der Verantwortung gezogen hat. Dennoch ist dieser Teil des Films von versteckten Prophezeiungen gespickt, die der Charakterisierung Cages durch andere Filmfiguren entgegenstehen und bereits darauf hindeuten, wie sich sein Schicksal gestalten oder sein Charakter verändern wird. So verkündet Sergeant Farrell sowohl „[...] you are a coward

---

<sup>516</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Cage genannt.

<sup>517</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow*, Regie: Doug Liman, Warner Bros. Pictures, USA 2014, DVD, 2:33-4:48.

<sup>518</sup> Vgl. ebd., 4:05-7:47.

<sup>519</sup> Vgl. ebd., 7:48-8:05.

<sup>520</sup> Vgl. ebd., 11:00-13:23.

and a liar, putting your life above theirs”<sup>521</sup> als auch „Battle is the great redeemer”<sup>522</sup> und weist Cage damit darauf hin, dass der bevorstehende Kampf für ihn eine Veränderung bringen wird. Wichtig zu nennen ist ebenfalls die von Sergeant Farrell an seine Soldaten weitergegebene Weisheit „Through readiness and dicipline, we are masters of our fate.“<sup>523</sup> Hier wird die indirekte Prophezeiung für Cage das erste Mal besonders deutlich. Was zuerst bloß wie eine Weisheit klingt, um Soldaten die Notwendigkeit ihrer Ausbildung zu verdeutlichen, stellt sich im Laufe des Filmes als Cages Schlüssel nicht nur zu seinem eigenen Schicksal, sondern zu dem der Menschheit heraus. Durch seine in der Folge erlangte Fähigkeit, den gleichen Tag wieder und wieder zu durchleben, ist es ihm möglich, sich auf alle Vorkommnisse vorzubereiten, und während dieser Zeit entwickelt er eine merkliche Disziplin. Beides führt schließlich zur tatsächlichen Erlösung. Doch auch Cages Tod wird wieder und wieder in der Zeitschleife in Form eines böartigen Scherzes vorhergesagt: „[T]here is something wrong with your suit. [...] There’s a dead guy in it.”<sup>524</sup>

Wenn Cage schließlich das Schlachtfeld erreicht, stellt der Film ihn erneut explizit nicht als aufstrebenden Helden dar. Überfordert mit seinem Kriegsanzug und der Steuerung seiner Waffe, überlebt er mehr durch Glück als durch Können die Landung und den ersten Kontakt mit den Mimics. Die Kamera, die häufig aus seiner Perspektive filmt, ist dabei unruhig, die Bilder chaotisch und die Atmosphäre beängstigend.<sup>525</sup> Dem Publikum wird Cages Panik visuell verdeutlicht, nur durchbrochen durch die Ankunft der Filmfigur, die zunächst als Erlöserin erscheint. Rita Vrataski<sup>526</sup> ist zuvor als Aushängeschild und beste Soldatin des Krieges dargestellt worden, trägt den Beinamen „Angel of Verdun“<sup>527</sup> und scheint unbezwingbar.<sup>528</sup> Als sie das Schlachtfeld erreicht, folgt die Kamera ihr beim Ausstieg aus einem Flugzeug in der Froschperspektive, schwenkt schließlich nach einem kurzen Schnitt aus der gleichen tiefen Perspektive zu ihrem Gesicht hinauf, während sich fanfarenähnliche Blasinstrumente in den Soundtrack mischen.<sup>529</sup> So entsteht der Eindruck, die tatsächliche Erlöserin sei in den Kampf eingetreten.

---

<sup>521</sup> *Edge of Tomorrow* (2014), 11:42-11:46.

<sup>522</sup> Ebd., 11:51-11:53.

<sup>523</sup> Ebd., 12:50-12:54.

<sup>524</sup> Ebd., 17:09-17:13.

<sup>525</sup> Vgl. ebd., 19:20-24:47.

<sup>526</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Rita genannt.

<sup>527</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), z. B. 1:27:35.

<sup>528</sup> Vgl. ebd., 1:18-2:11.

<sup>529</sup> Vgl. ebd., 21:52-21:57.



Abb. 81-82: Screenshots aus *Edge of Tomorrow* (2014)

Dass es sich hierbei jedoch um eine falsche Annahme handelt, wird schnell klar, als Cage auf dem Boden liegend zu ihr hochblickt – den Blickwinkel der Kamera imitierend – und Rita vor den Augen des Protagonisten und des Publikums von einem nicht näher definierten Flugkörper mit Feuerschweif getroffen wird und verstirbt.<sup>530</sup>

Bild und Ton werden daraufhin wieder unruhig, schnelle Schnitte, sich überlagernde Geräusche und ständig wechselnde Kameraperspektiven sorgen dafür, dass das Gefühl von Chaos und Unruhe das Publikum weiter in die gleiche Situation versetzt, in der sich Cage sieht, der es schließlich durch Glück schafft, zwei Mimics zu töten. Das zweite Alien sieht dabei signifikant anders aus, größer und bläulich und stellt sich im späteren Verlauf als Alpha, eine Art Anführer, heraus. Als er dieses mit einer Sprengladung umbringt, die auch ihn selbst tödlich verletzt, wird er mit den Überresten und dem Blut des Alphas übergossen.<sup>531</sup> Dabei ändert sich an der Darstellung einiges. Zuvor war die Szenerie wesentlich geprägt durch Beige und Grautöne, in die sich nun das Blau des Mimics und dessen Blutes mischt. Zudem wird die Explosion in einer Zeitlupe gezeigt, das Publikum wird an einem Punkt verortet und sieht genau, was vor sich geht, die Hektik und die Ungewissheit über Abläufe und Positionierungen der Figuren und ihrer Gegner bleibt aus.

Cages Gesicht wird schließlich in einem Close-Up gezeigt, Mund und Augen weit aufgerissen, während er einen sichtlich grausamen Tod erleidet. Dabei fällt auf, dass sich seine Augen komplett schwarz färben. Diese Sequenz verzichtet auf einen Soundtrack, nur ein zischendes Geräusch von Feuer oder Säure, sowie Cages Schrei sind zu hören.<sup>532</sup>

---

<sup>530</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 21:58-22:00.

<sup>531</sup> Vgl. ebd., 24:40-24:47.

<sup>532</sup> Vgl. ebd., 23:25-23:50.



Abb. 83-84: Screenshots aus *Edge of Tomorrow* (2014)

Es folgt ein harter Schnitt, ohne den Umweg über eine Schwarzblende zu gehen.<sup>533</sup> Erneut schreit Cage, in einer Halbtotalen ist zu sehen, wie er sich aufsetzt. Das Setting dabei ist dem Publikum bekannt: Cage scheint sich an derselben Stelle zu befinden, an der er schon einmal auf der Militärbasis wieder zu sich gekommen ist. Die folgenden Filmminuten sind wie ein Déjà Vu inszeniert, in welchem Elemente der bereits gezeigten Handlung wieder in der nahezu gleichen Form abgespielt werden mit der einzigen Veränderung, dass Cage an seiner Wahrnehmung der Situation zu zweifeln scheint.<sup>534</sup>

Sein Wissen aus dem vorherigen „Durchlauf“ nutzt er schließlich, um Ritas Tod zu verhindern, dabei stirbt er jedoch selbst. Hier handelt es sich um ein unbewusstes Opfer.<sup>535</sup> Nicht etwa ist ihm klar, dass er selbst verletzt wird, wenn er sie schützt, sondern er handelt in einem Reflex und scheint dabei gar nicht zu bedenken, welche Konsequenzen sein Handeln haben könnte. Es folgt ein erneutes Erwachen auf der Militärbasis, das in ähnlicher Weise inszeniert ist. Wieder fehlt der Soundtrack bis auf innerdiegetische Geräusche, Cage schreit und erwacht dann, nach einem harten Schnitt, ebenfalls schreiend.<sup>536</sup>

An die Cassandra der griechischen Mythologie erinnernd, versucht Cage daraufhin, die anderen Filmfiguren vor dem zu warnen, was er durchlebt hat.<sup>537</sup> Doch die Wahrheit, von der das Publikum und Cage wissen, wird von den anderen Figuren nicht geglaubt. Daraus ergibt sich in der Folge eine Montage wiederkehrender Versuche Cages, das Geschehen auf dem Schlachtfeld zu ändern. Auffällig ist, dass sich dabei zunehmend die Darstellung wandelt. Waren die Szenen des Kampfes zuvor chaotisch und sowohl visuell als auch auditiv überfordernd für das Publikum, das sich in Cages Position versetzt sah, werden die Bilder und

<sup>533</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 24:47-24:48.

<sup>534</sup> Vgl. ebd., 22:49-28:40.

<sup>535</sup> Vgl. ebd., 28:40-30:26.

<sup>536</sup> Vgl. ebd., 28:44-29:14.

<sup>537</sup> Vgl. ebd., 31:00-32:49.

Geräusche im weiteren Verlauf immer klarer und überschaubarer.<sup>538</sup> Das Publikum wird nicht mehr in Cages Blickwinkel gestellt, sondern nimmt eine Beobachterperspektive ein, während er sich immer souveräner durch den Kampf bewegt und dabei zunehmend heroisch inszeniert wird, vor allem erkennbar an den staunenden und fast schon ungläubigen Blicken der anderen Filmfiguren, wenn er ihnen das Leben rettet.<sup>539</sup> Unübersichtliche Nahaufnahmen werden zunehmend gegen Halbtotale und Totale ausgetauscht, bei denen Cage sich zumeist im Zentrum befindet und als visueller Anhaltspunkt dient, der sich gezielt durch die Situation bewegt und so einen Anschein von Sicherheit beim Publikum weckt. Auch der Soundtrack wird dabei immer heroischer und kämpferischer, bis es Cage schließlich gelingt, Ritas Leben zu retten, die ihm daraufhin mitteilt, er solle sie finden, wenn er das nächste Mal erwacht.

Darauffolgend wird dem Publikum nicht nur Cages Fähigkeit und deren Ursprung erklärt, ebenso wie seine kommende Aufgabe, den Krieg zu gewinnen, es wird auch deutlich gemacht, warum Rita zu Beginn des Films als Erlöserin inszeniert wurde. Sie berichtet, dass sie die gleiche Fähigkeit besessen habe wie Cage, diese aber verloren habe.<sup>540</sup> Daraus ergibt sich, dass Rita eine Erlöserin hätte sein können, daran aber scheiterte, so wie in ihrer ersten Begegnung mit Cage gezeigt, in der sie als Erlöserin inszeniert und diese Darstellung dann abrupt unterbrochen wurde. Durch diese Inszenierung sowohl von Rita als auch von Cage bei zunehmender Wiederholung der Schlachtfeldszene zeigt sich, dass die Fähigkeit des Alphas, den Tag nach seinem Tod zurückzusetzen, in direktem Zusammenhang mit der erlösenden Funktion der Figur steht.

Cage fällt schließlich noch einmal in sein altes Muster zurück und versucht, sich aus der Verantwortung zu ziehen, indem er verschiedene Argumente anbringt, die von Rita abgeschmettert werden.<sup>541</sup> Dieses Mal greift er jedoch nicht auf eine physische Flucht zurück, sondern ist bereit, zu trainieren. „Readiness“ und „discipline“ aus dem zuvor prophezeiungsartig genutzten Mantra der Soldaten werden hier zu den entscheidenden Elementen auf Cages Weg zum Erfolg. In einer Montage wird seine Entwicklung gezeigt von einem ständigen Scheitern bis hin zu einem geübten Kämpfer, der schließlich mehrmals die Strategie wechseln muss, um das Omega, das Herzstück der Mimics, zu finden, welches er zerstören muss, um die Aliens zu

---

<sup>538</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 32:49-34:28.

<sup>539</sup> Vgl. ebd., z. B. 31:42-31:51.

<sup>540</sup> Vgl. ebd., 39:02-39:55.

<sup>541</sup> Vgl. ebd., 40:37-46:25.

besiegen. Zunehmend werden dem Publikum dabei weniger Momente des Scheiterns gezeigt. Stattdessen inszeniert der Film längere Sequenzen, aus denen hervorgeht, dass Cage zuvor diverse Mal gescheitert sein muss, bevor er so weit kommen konnte.<sup>542</sup> Durch dieses Auslassen zahlreicher Wiederholungen erscheint Cage im Vergleich zu den anderen Filmfiguren deutlich kompetenter und souveräner. Er weiß genau, was zu tun ist, gibt Anweisungen für andere und verhindert so das Scheitern. Sein höheres Maß an Wissen wird dadurch ausgestellt, er wirkt den anderen Filmfiguren deutlich überlegen.

In einem vorerst letzten Durchlauf einer für Cage häufig wiederholten Sequenz an Abläufen wird deutlich, dass er seine Rolle als erlösende Figur und als Verantwortlicher für das Schicksal der Menschen für sich akzeptiert hat, wenn er im Gespräch mit dem General erklärt, sein Anliegen sei „[t]he fate of mankind. Critical enough?“<sup>543</sup>

Durch den Einsatz eines technischen Gerätes kann Cage schließlich den Aufenthaltsort des Omegas festmachen, indem er sich in die nicht weiter spezifizierte Verbindung, die das Omega zu den Alphas hat, einschleusen kann. Dabei färben sich seine Augen erneut vollkommen schwarz, ähnlich wie im Moment seines Todes, in dem er die Fähigkeit des Alphas übernimmt. Die Schwarzfärbung der Augen stellt dabei einen visuellen Beweis für seine Fähigkeit dar.<sup>544</sup> Dies wird umso klarer, als er nach einem Autounfall erneut erwacht, denn an dieser Stelle wird schnell deutlich, dass Cage nicht verstorben und wieder erwacht ist, sondern dass er lediglich sein Bewusstsein verloren hat, was sowohl durch die Inszenierung als auch durch die veränderte Umgebung hervorgehoben wird, denn Cage erwacht nicht wie sonst unter freiem Himmel, sondern in einer Krankenstation.<sup>545</sup> Während die Momente der Auferstehung bisher immer auf gleiche Weise dargestellt sind (Cage ist in einer Halbtotale zu sehen, wie er zusammenzuckt und hochschreckt), ist sein Wiedererwachen in diesem Fall deutlich anders in Szene gesetzt. Als Bildausschnitt wird hier eine extreme Nahaufnahme gewählt, in der nur ein Fragment von Cages Gesicht, eines seiner sich langsam öffnenden Augen, zu sehen ist. Zudem geschieht das Wiedererwachen langsam, nicht ruckartig, wie es zuvor der Fall war.<sup>546</sup>

---

<sup>542</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 1:11:00-1:15:28.

<sup>543</sup> Vgl. ebd., 1:17:30-1:17:36.

<sup>544</sup> Vgl. ebd., 1:21:48-1:22:29.

<sup>545</sup> Vgl. ebd., 1:23:07-1:25:04.

<sup>546</sup> Vgl. ebd., 1:19:14-1:20:00.



*Abb. 85-88: Screenshots aus Edge of Tomorrow (2014)*

Cages Auge in der Nahaufnahme ist zudem für einen Moment vollkommen schwarz, dann jedoch verschwindet die Schwarzfärbung, ein Hinweis, dass er in diesem Moment seine Fähigkeit verliert. Die extremen Nahaufnahmen fragmentieren Cages Gesicht, was sich im bisherigen Film nicht als inszenatorisches Element erkennen ließ. Diese Fragmentierung weist ebenfalls auf den Verlust der Fähigkeit hin, denn Cage als Person ist von dem Mittel zur Erlösung – der Fähigkeit des Alphas – getrennt, er ist somit in seiner Rolle als Erlöser nicht mehr vollständig.

Der Film zeigt jedoch, dass der Charakter Cages eine wesentliche Veränderung durchgemacht hat. Dabei geht es nicht um die übermenschliche Fähigkeit, sondern vielmehr um seine Bereitschaft, sich der Gefahr zu stellen, denn nachdem er seine Fähigkeit schließlich verliert, gibt er seine Rolle als Erlöser trotzdem nicht auf. Diese hat er derart für sich angenommen und seine Aufgabe hat seinen Charakter so nachhaltig verändert, dass er, anstatt aufzugeben, seine letzte Chance nutzen will, um die Menschheit zu retten, bevor sein zuvor gewonnenes Wissen unnütz wird. Hier zeigt sich ein deutlicher Unterschied zu der Charakterzeichnung am Anfang des Films. Während Cage in den ersten Minuten der Handlung physisch vor der Verantwortung und der Gefahr fortzulaufen versucht, entscheidet er sich am Ende des Films aus dem Gefühl einer Verantwortung gegenüber der zu rettenden Menschheit heraus dazu, sich aktiv der Gefahr zu nähern und sich in einen Kampf zu begeben, um in einem letzten Versuch das Omega zu zerstören und damit die Mimics zu besiegen.



Zu diesem Zweck überzeugt er eine Gruppe Soldaten, den J-Squad, davon, dass er durch sein übergeordnetes Wissen derjenige ist, der die Menschheit retten kann.<sup>547</sup> Er wählt diese Gruppe dabei bewusst als seine Gefolgschaft aus. Doch auch wenn sie ihn als denjenigen anerkennen, der – möglicherweise – über ein übergeordnetes Wissen verfügt, sind sie erst bereit, sich ihm anzuschließen, nachdem er Rita als tatsächliche Anführerin vorstellt. Hier greift der Film noch einmal auf Rita als vermeintliche Erlösungsfigur zurück. Auch wenn sie und Cage bereits wissen, dass er derjenige ist, auf dessen Schultern das Schicksal der Welt ruht, ist sie in den Augen der anderen Filmfiguren immer noch eine vom Himmel gesandte Retterin, hervorgehoben durch die erneute Bezeichnung als „Angel of Verdun“.<sup>548</sup>

Die Mission, die die beiden Protagonist:innen und ihre Begleiter:innen antreten, führt dazu, dass sich mehr und mehr Mitglieder der Gruppe bewusst und unbewusst für Cage aufopfern,<sup>549</sup> bis dieser das Omega entdeckt, das sich unter Wasser befindet. Von einem Alpha verfolgt schwimmt Cage, mit einer Sprengladung bewaffnet, darauf zu.<sup>550</sup> In einer Totalen ist er nur als kleine Figur zu erkennen, die sich auf das große außerirdische Wesen zubewegt, das an ein pulsierendes, leuchtendes Gewebe erinnert, scheinbar angelehnt an die Oberflächenstruktur eines Gehirns, sich gleichzeitig aber bewegt, fast wie ein schlagendes Herz. Von innen heraus leuchtet es bläulich und beleuchtet damit die Szenerie. Hier wird nicht nur das Ausmaß des Wesens im direkten Vergleich zu Cages Statur deutlich, sondern der Film betont auch visuell Cages neugewonnenen Mut, sich auf die Gefahr zuzubewegen, anstatt von ihr zu fliehen.

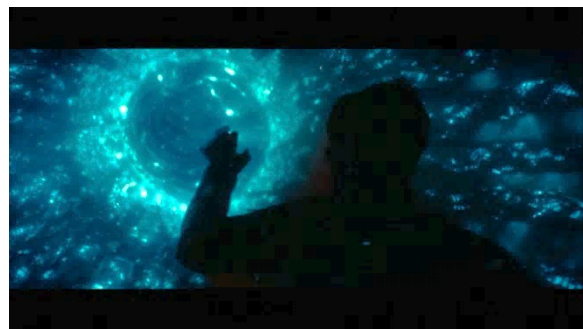
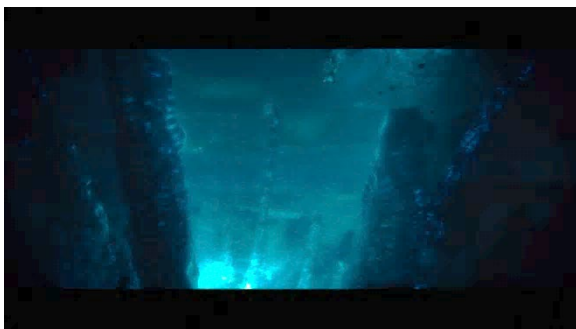


Abb. 89-90: Screenshots aus *Edge of Tomorrow* (2014)

Die innerdiegetischen Geräusche in der Szene werden durch das Wasser gedämpft und überlagert von dumpfem Rauschen des Omegas, alles ist in das bläuliche Licht des

<sup>547</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 1:25:31-1:27:48.

<sup>548</sup> Ebd., 1:27:35.

<sup>549</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:34:17-1:35:28.

<sup>550</sup> Vgl. ebd., 1:41:13-1:41:21.

außerirdischen Wesens getaucht. Cage wird schließlich vom Alpha eingeholt und verletzt, lässt dabei die Sprengladung fallen.<sup>551</sup> In einer Nahaufnahme ist sein Gesicht zu erkennen, das sich dem Alpha zuwendet, sowie seine zur Faust geballte Hand. Als er diese öffnet, schwimmen Sicherungsstifte der Sprengkörper davon.<sup>552</sup> Als diese im Omega explodieren, treibt Cages Körper mit ausgestreckten Armen fast wie gekreuzigt im Wasser. Es entsteht der Eindruck, er würde schweben, von hinten beleuchtet durch das blaue Licht des Omegas.<sup>553</sup> Die Explosion füllt schließlich das gesamte Bild mit hellem Licht, von dem Cages Körper erst umschlossen und dann von der Druckwelle verdrängt wird. Die darauffolgende Schwarzblende gibt dem Publikum nun den Eindruck, Cage wäre an dieser Stelle verstorben.



Abb. 91-92: Screenshots aus *Edge of Tomorrow* (2014)

Nach einem Schnitt ist zu sehen, wie immer mehr Mimics sterben, während im Hintergrund die Sonne aufgeht und einen neuen Anfang, ein neues Morgen für die Menschheit ankündigt und anzeigt, dass Cage seine Aufgabe erfüllt hat.<sup>554</sup>

---

<sup>551</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 1:41:37-1:41:52.

<sup>552</sup> Vgl. ebd., 1:41:52-1:41:57.

<sup>553</sup> Vgl. ebd., 1:42:04-1:42:09.

<sup>554</sup> Vgl. ebd., 1:42:09-1:42:28.



Abb. 93-96: Screenshots aus *Edge of Tomorrow* (2014)

Die Handlung kehrt erneut unter Wasser zurück und zeigt den sterbenden Cage, wie er von einer bläulichen, leuchtenden Substanz umschlossen wird, ähnlich dem Blut des Alphas zu Beginn des Films oder aber dem, was aus dem Omega herausleuchtete. In einer Nahaufnahme wird gezeigt, wie die Substanz sich über sein Gesicht bewegt, seine Augen sind aufgerissen und werden dann vollkommen schwarz.<sup>555</sup> Nach einem darauffolgenden Schnitt ist noch einmal Cages Gesicht zu sehen, ähnlich fragmentiert wie nach seinem Aufwachen in der Krankenstation. Dem Publikum wird gezeigt, wie er ein Auge öffnet und sich in einem Helikopter befindet und erneut in London landet, wie zu Beginn des Films.<sup>556</sup>

Es folgt eine Sequenz, in der Cage sichtlich verwirrt erfährt, dass die Mimics besiegt wurden.<sup>557</sup> Während er sich durch eine Masse an Menschen bewegt, die eine dazugehörige Pressekonferenz beobachten, zoomt die Kamera immer mehr auf ihn und hält ihn im Zentrum. Als schließlich das Wort „victory“ explizit fällt, ist Cage in Nahaufnahme zu sehen und die Musik von Streichinstrumenten setzt im Hintergrund heroisch ein. Der Sieg über die Mimics wird so visuell mit Cage verknüpft.

Die letzte Einstellung des Films zeigt schließlich Cage in einer Nahaufnahme, nachdem er Rita aufgesucht und festgestellt hat, dass auch sie am Leben ist. Er lacht, offensichtlich erleichtert

<sup>555</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 1:42:40-1:42:52.

<sup>556</sup> Vgl. ebd., 1:42:53-1:44:02.

<sup>557</sup> Vgl. ebd., 1:44:02-1:44:16.

darüber, nicht nur die Menschheit, sondern auch die andere Protagonistin gerettet zu haben, bevor ein harte Schnitt den Abspann einleitet.<sup>558</sup>

Cage repräsentiert, ähnlich wie Louise Banks im vorangegangenen Kapitel, den Typus der übermenschlichen Erlösungsfigur. Auch sein Status als Erlöser beruht vorrangig auf seinen übermenschlichen Fähigkeiten, die in diesem Fall jedoch nicht angelernt, sondern von außen an ihn herangetragen worden sind. Seine Fähigkeit wird entsprechend immer wieder ausgestellt, was nicht nur durch die wiederholten Montagen des Sterbens und Wiedererwachens geschieht – diese Inszenierung erinnert dabei sehr an die Logik von Videospiele, in denen Spieler:innen bei einem festgelegten Reset-Punkt wieder einsteigen, nachdem sie gescheitert sind – sondern ab einem späteren Punkt der Handlung besonders durch Cages souveräne Vermeidung diverser Gefahren und Probleme, die darauf hindeutet, wie oft er diese Strategie schon verfolgt hat und wie genau er die Momente potentiellen Scheiterns kennt.

Das Beispiel *Edge of Tomorrow* zeigt zudem, dass die unterschiedlichen Typen von Erlösungsfiguren nicht hermetisch gegeneinander abgeschlossen sind, sondern Mischformen auftreten können. Während Cage sich vor allem durch seine übermenschlichen Fähigkeiten als Erlösungsfigur etablieren kann, ist es schließlich doch seine Entscheidung, sich selbst aufzuopfern, die die Erlösung herbeiführt. Nur seine Opferbereitschaft führt schließlich zur Zerstörung des Omegas und somit zur Erlösung der Menschheit.

Solche Mischformen lassen sich zwar immer wieder finden, sind jedoch optional, um eine Erlösungsfigur auszuzeichnen. Wie das Beispiel von *Arrival* (2016) gezeigt hat, muss sich eine übermenschliche Erlösungsfigur nicht aufopfern, und wie die nächsten Kapitel zeigen werden, muss sich eine aufopfernde Erlösungsfigur nicht durch übermenschliche Fähigkeiten auszeichnen.<sup>559</sup>

---

<sup>558</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 1:45:40-1:45:42

<sup>559</sup> Siehe dazu auch Kapitel 4.2.4 „Everyone has one special thing, Max. One thing that they were destined to do.“ – Die sich aufopfernde Erlösungsfigur: Max Da Cosa (*Elysium* (2013)) und Kapitel 4.2.5 „The girl on fire“ – Die auferstehende Erlösungsfigur: Katniss Everdeen (*The Hunger Games* (2012-2015)).

#### 4.2.4 „Everyone has one special thing, Max. One thing that they were destined to do.“ – Die sich aufopfernde Erlösungsfigur: Max Da Costa (*Elysium* (2013))

Die Handlung des Films *Elysium* (2013) folgt dem Protagonisten und späteren Erlöser Max Da Costa.<sup>560</sup> Dieser lebt in einer Welt, die von Überbevölkerung, Umweltverschmutzung und fehlenden Ressourcen an den Rand der Lebensfreundlichkeit geraten ist.<sup>561</sup> Die Bevölkerung der Erde lebt in Armut, Krankheiten können oft nicht behandelt werden und es entsteht der Eindruck eines fast schon apokalyptischen Szenarios. Dem gegenüber steht Elysium, eine Art Raumstation, die die reiche Bevölkerung beherbergt. Dort scheint ein Utopia zu herrschen, in dem für jeden Menschen Platz, Luxus und medizinische Versorgung selbst für unheilbare Krankheiten zur Verfügung stehen.<sup>562</sup> Vor allem Letzteres bringt die Erdbevölkerung immer wieder dazu, illegale Transporte nach Elysium zu nutzen, in der Hoffnung, ihre schwer kranken Lieben oder sich selbst heilen zu können.

Dies ist auch Max' Motivation während weiter Teile des Films. Bereits zu Beginn der Handlung zeigt eine Flashback-Sequenz den jungen Max, wie er seiner Kindheitsfreundin Frey Santiago<sup>563</sup> verspricht, sie eines Tages nach Elysium zu bringen.<sup>564</sup> Es wird etabliert, dass er bereits als Kind gestohlen hat, um vielleicht eines Tages genug Geld für eine Reise nach Elysium sparen zu können, und die grundlegende Ungerechtigkeit der offensichtlichen Zwei-Klassen-Gesellschaft belastet das Kind ebenfalls. Gleichzeitig vermittelt bereits diese erste Sequenz den Eindruck, dass es sich bei Max um den potentiellen Erlöser der auf der Erde lebenden und leidenden Gesellschaft handelt. In einem Versuch, den Jungen auf den rechten Weg zu führen, erklärt ihm eine Nonne:

„I know you are special. You will do something very important one day. Something you were born for.“<sup>565</sup>

Hier wird nicht nur eine prophetische Aussage gegenüber dem Jungen im Waisenhaus getroffen, diese Prophezeiung stammt zudem von einer Nonne. Auch wenn ihre geistliche

---

<sup>560</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Max genannt.

<sup>561</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 0:40-2:12.

<sup>562</sup> Siehe dazu auch Kapitel 2.2 Kontrastierende Weltendarstellungen.

<sup>563</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Frey genannt.

<sup>564</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 2:19-3:07.

<sup>565</sup> Vgl. ebd., 4:02-4:12, im Original gesprochen in Spanisch, englische Übersetzung aus den Untertiteln der Originalversion übernommen.

Ausrichtung nicht thematisiert wird, so deutet doch ihr Habit auf eine christliche Klostertradition hin. Die Tatsache also, dass ausgerechnet eine christliche Frau des Glaubens einem elternlosen Kind in einer Welt, die für ihn außer in einem Waisenhaus keinen Platz findet, prophezeit, für eine große Aufgabe geboren zu sein, unterstreicht den Gedanken einer christlich geprägten Erlösungsfigur in diesem Fall deutlich.

Bevor der Film diese Prophezeiung erfüllt, wird Max dem Publikum nicht als strahlender Held präsentiert. Er lebt in einem heruntergekommenen Viertel, ist ein ehemaliger Häftling auf Bewährung (unter anderem wegen Diebstahls und Körperverletzung)<sup>566</sup> und arbeitet in einer Fabrik, in der er schließlich einen folgenschweren Unfall erleidet, bei dem er mit so viel radioaktiver Strahlung in Kontakt kommt, dass ihm nur noch wenige Tage zu leben diagnostiziert werden.<sup>567</sup>

Anders als es bei vielen Comic-Superhelden der Fall wäre, verleiht ihm diese Strahlung jedoch keine übermenschlichen Kräfte, im Gegenteil. Max ist geschwächt und sichtlich verzweifelt, bevor er sich an einen Schlepper – Spider – wendet, um von ihm ein Ticket nach Elysium zu erhalten, wo Max sich in einer der dort vorhandenen Medbays heilen will. Um dies zu erreichen, geht er mit Spider einen Handel ein, bei dem unter anderem eine Festplatte mit Max' Hirn verbunden wird, über die Informationen ausgelesen werden können.<sup>568</sup> Ähnliche Vorkehrungen sind bei bestimmten Bewohnern Elysiums zu finden, Max' Aufgabe ist es daher, die Informationen aus einer dieser Festplatten auf seine eigene zu übertragen. Um ihm diese Aufgabe zu erleichtern, erhält er einen Exo-Suit, eine mechanische Konstruktion, die wie ein außerkörperliches Skelett wirkt und Max' von der Strahlenvergiftung geschwächten Körper stützt.<sup>569</sup>

Im weiteren Filmverlauf ist er durch dieses Merkmal auch visuell deutlich von anderen zu unterscheiden, obwohl er zu diesem Zeitpunkt noch nicht als Erlöser fungiert oder angesehen wird. Vielmehr ähnelt seine Darstellung der eines ihm als Gegenspieler dienenden Söldners, der eine ähnlichen Exo-Suit trägt und dessen Aufgabe darin besteht, Max nach Elysium zu bringen, um die Informationen seiner Festplatte zu sichern. Max hingegen ist während dieser Phase des Films deutlich auf sich selbst und seinen Vorteil bedacht. Zwar versucht er, bei Spider einen Deal für einen Freund auszuhandeln,<sup>570</sup> seine vorrangige Motivation ist es jedoch, den

---

<sup>566</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 9:00-9:39.

<sup>567</sup> Vgl. ebd., 21:00-24:30.

<sup>568</sup> Vgl. ebd., 29:35-33:53.

<sup>569</sup> Vgl. ebd., 36:12-37:44.

<sup>570</sup> Vgl. ebd., 33:33-33:37.

Auftrag zu erfüllen, um sich selbst zu heilen. Er folgt seinem eigenen ausgeprägten Überlebensinstinkt, wie er mehrfach unter Beweis stellt, sowohl indem er auf den Handel eingeht als auch, indem er zum Beispiel Frey deutlich klarmacht, dass er ihr und ihrer an Leukämie erkrankten Tochter nicht helfen kann.<sup>571</sup>

Als sich schließlich herausstellt, dass die Informationen, die er auf seine Festplatte geladen hat, signifikant über das Erwartete hinausgehen und sich dort ein Programm befindet, das sämtliche bisher bekannten Regeln Elysiums überschreiben kann,<sup>572</sup> zieht Max auch daraus seinen eigenen Vorteil. Während Spider verkündet, dieses Programm könne die Erdbevölkerung retten („We can save everyone!“),<sup>573</sup> ist Max nicht bereit, sein eigenes Überleben zu riskieren und auf die Decodierung des Programms zu warten.<sup>574</sup> Stattdessen geht er einen neuen Handel mit dem ihn verfolgenden Söldner ein, um sich nach Elysium bringen zu lassen und die Informationen dort im Austausch gegen seine Heilung zu übergeben.<sup>575</sup>

In dieser Szene ist auffällig, dass die Kamera sich mit beiden Figuren auf Augenhöhe befindet und damit andeutet, dass sich Max in diesem Moment nicht wie die moralisch überlegene Erlösungsfigur verhält, die er sein soll, sondern ebenso egoistisch handelt wie der Söldner.



Abb. 97-100: Screenshots aus *Elysium* (2013)

<sup>571</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 59:32-1:00:12.

<sup>572</sup> Vgl. ebd., 1:05:24-1:07:25.

<sup>573</sup> Ebd., 1:06:27-1:06:29.

<sup>574</sup> Vgl. ebd., 1:06:29-1:07:25.

<sup>575</sup> Vgl. ebd., 1:09:09-1:10:05.

Zudem wird der Söldner in halbnahen Aufnahmen gezeigt, während die Kameraeinstellung bei Max zwischen nah und halbtotale wechselt. Dadurch wird die Ambivalenz symbolisiert, mit der das Publikum dem Protagonisten gegenübersteht. Zum einen fühlt es sich ihm nah, kann sein Handeln verstehen, empfindet Mitgefühl. Zum anderen aber ist es enttäuscht von seinem egoistischen Verhalten und distanziert sich von ihm.

Max' Plan scheitert jedoch. Vielmehr erfährt er – zur gleichen Zeit wie das Publikum – dass die Entfernung der Daten aus der implantierten Festplatte zum Tod des Protagonisten führen wird.<sup>576</sup>

So beginnt Max erneut, um sein Leben zu kämpfen. Als sich jedoch der Zustand von Freys ebenfalls auf Elysium befindlicher Tochter Matilda verschlechtert, ändert sich Max' Ziel und er entschließt sich, sein Leben nicht nur für Matildas zu geben, sondern für die gesamte leidende Erdenbevölkerung. Obwohl Spider ihn explizit darauf hinweist, dass es für Max nach Nutzung des Programms keine Heilung mehr gibt, bestätigt Letzterer, dass er sich darüber bewusst sei und besteht darauf, dieses Opfer bringen zu wollen.<sup>577</sup>

Seine letzten Worte richten sich an Frey, der er eine Nachricht für ihre Tochter übergibt. Matilda hatte zuvor eine Geschichte erzählt, in der ein Nilpferd einem Erdmännchen hilft, nur um einen Freund zu finden. Zu diesem Zeitpunkt hatte Max die Geschichte abgetan, frühzeitig vermutend, dass das Erdmännchen scheitern werde und somit seine Sicht auf die Welt deutlich machend, in der der Glaube an Gemeinschaft und Menschlichkeit keine wesentliche Rolle spielt.<sup>578</sup> In Max' Sicht während des ersten Teil des Films ist das Leben auf der Erde davon geprägt zu überleben, nicht jedoch Rücksicht auf andere zu nehmen oder einander aus Güte zu helfen.

Mit seinen letzten Worten zeigt Max seine veränderte Weltsicht.<sup>579</sup> Er bestätigt Frey, er habe Matildas Geschichte nun verstanden, impliziert dabei, dass seine Beziehung zu anderen Menschen ihm nun wichtiger sei als seine persönlichen Ziele. Etwas für andere zu tun, ohne selbst einen direkten Nutzen daraus zu ziehen, überwiegt für ihn gegenüber dem eigenen Überleben und die Rettung anderer, auch fremder Menschen motiviert ihn zu seinem Opfer. Dies wird dadurch betont, dass Max' Blick gen Erde gerichtet ist, und der des Publikums

---

<sup>576</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 1:16:43-1:16:54.

<sup>577</sup> Vgl. ebd., 1:32:50-1:34:34.

<sup>578</sup> Vgl. ebd., 1:00:30-1:01:13.

<sup>579</sup> Vgl. ebd., 1:34:10-1:34:19.



ebenso. Dabei wechselt die Perspektive von einem kleinen, in einem Rahmen eingeschlossenen Bild der Erde in einem Medaillon zu einem Ausschnitt auf den tatsächlichen Planeten in seinem vollen Ausmaß. Dies betont Max' veränderte Sicht auf die Welt: von einem engen Verständnis, das nur ihn einschloss, hin zum großen Ganzen.

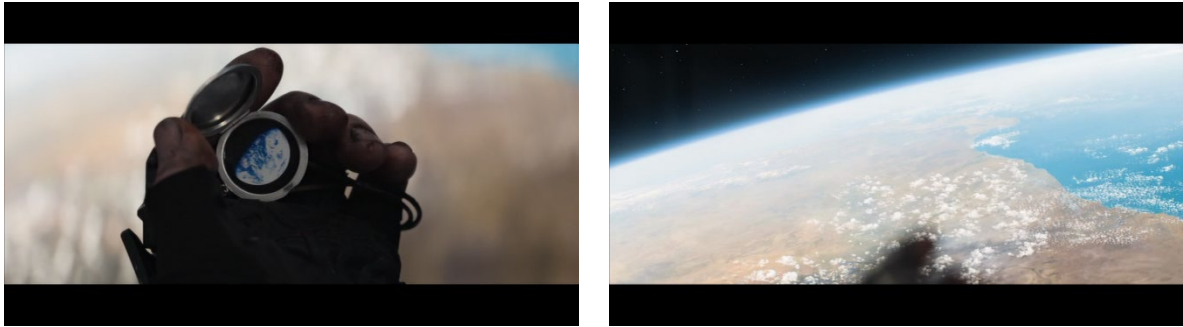


Abb. 101-102: Screenshots aus *Elysium* (2013)

Auf Max' Tod folgt eine Sequenz, in der auf visueller Ebene zwischen dem Reboot der Programmierung Elysiums und Max' Kindheit hin und her geschnitten wird, während in einem die gedämpften diegetischen Geräusche überlagernden Off-Kommentar noch einmal die Stimme der Nonne zu hören ist:

„Everyone has one special thing, Max. One thing that they are destined to do. One thing they were born for.”<sup>580</sup>

Damit schließt sich die Klammer zum Beginn des Films. Max hat seine Aufgabe erfüllt, für die er vorbestimmt war. Dadurch, dass diese Prophezeiung noch einmal aufgegriffen wird, wird er explizit als Erlöser herausgestellt. Dass er erfolgreich war, zeigen die darauffolgenden Bilder. Es ist zu sehen, wie der armen und kranken Bevölkerung der Erde Hilfe zukommt, nachdem sie alle offiziell als Bürger Elysiums deklariert wurden.<sup>581</sup> Das letzte Bild des Films zeigt schließlich Max als Kind, lachend, von hinten von der Sonne angestrahlt, offensichtlich glücklich.<sup>582</sup> Durch dieses Bild wird Max' Opfer nicht nur gewürdigt, wie es bereits die Sequenz tut, die zeigt, dass er sein Ziel erreicht und die Erdenbevölkerung von Krankheit, Armut und Hunger scheinbar erlöst hat, sondern verweist auf sein persönliches Glück, das er mit der Erfüllung seiner Aufgabe erreicht hat.

---

<sup>580</sup> *Elysium* (2013), 1:34:50-1:35:00, im Original gesprochen in Spanisch, englische Übersetzung aus den Untertiteln der Originalversion übernommen.

<sup>581</sup> Vgl. ebd., 1:36:36-1:37:19.

<sup>582</sup> Vgl. ebd., 1:37:46-1:37:51.

Max repräsentiert, ähnlich wie bei William Cage im vorangegangenen Kapitel herausgearbeitet, eine Mischung aus zwei Typen von Erlösungsfiguren. Auch wenn Max durch die Festplatte in seinem Kopf sowie den Exo-Suit Aspekte der übermenschlichen Erlösungsfigur für sich beansprucht, ist es doch sein Aufopfern, das die Erlösung in diesem Film wesentlich prägt und ihn als Erlöser auszeichnet. Denn Max hat in diesem Sinne keine besondere Fähigkeit, sondern er ist Träger von Informationen, auf die er selbst nicht zugreifen kann. Diese Informationen jedoch können ihre erlösende Wirkung nur dann entfalten, wenn Max sich aufopfert.

Der Typus der sich aufopfernden Erlösungsfigur zeichnet sich entsprechend durch das Opfer aus, das diese Figuren willentlich und wissentlich bringen. Es handelt sich um ein freiwilliges Hingeben des eigenen Lebens, wodurch dieser Typus der Erlösungsfigur eine besonders starke Parallele zu Jesus Christus im Neuen Testament aufweist. Dass diese Erlösungsfiguren zuweilen nur in eine Situation kommen, die ein Opfer verlangt, weil sie übernatürliche Fähigkeiten besitzen, spielt eine untergeordnete Rolle. Vielmehr steht bei diesem Typus die bewusste Entscheidung, sich für andere aufzuopfern und dadurch die Erlösung einzuleiten, im Vordergrund.<sup>583</sup>

Nicht jeder sich aufopfernde Charakter ist jedoch als Erlösungsfigur zu verstehen. Bei der Klassifizierung muss der diegetische Rahmen, in den das Opfer eingebunden ist, daher berücksichtigt werden. Das Aufopfern macht eine Figur nur dann zur Erlösungsfigur, wenn die globale Katastrophe durch das Opfer abgewendet wird. Figuren, die sich für andere aufopfern, um deren spezifisches Leben zu schützen, dadurch aber nicht das Übel besiegen oder abwenden können, lassen sich hingegen als heroisch oder als Retter definieren, nicht aber als Erlösungsfiguren.

Ebenfalls muss die Zielsetzung des Opfers in Betracht gezogen werden. Das Aufopfern der Erlösungsfigur muss von dieser bewusst beschlossen werden, um das höhere Wohl zu sichern, die Katastrophe abzuwenden oder die Menschheit zu retten. Bei den sich aufopfernden Erlösungsfiguren handelt es sich daher immer um Figuren, denen bewusst ist, was sie aufgeben, die sich willentlich und wissentlich selbst hingeben, um die Welt zu retten. Sie müssen zwar nicht zwangsweise tatsächlich umkommen, sowohl die Figuren als auch das Publikum müssen jedoch von der realen Gefahr und der hohen Wahrscheinlichkeit ausgehen, dass die Figur ihr Leben verliert.

---

<sup>583</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.4.1 Das Opfer.

Im Falle Max Da Costas kommt es mit der Aufopferung tatsächlich zum Tod der Erlösungsfigur. Immer wieder lassen sich jedoch auch solche Exemplare dieses Figurentypus finden, die ihr Opfer überleben, wie im folgenden Beispiel

#### **4.2.5 „The girl on fire.” – Die auferstehende Erlösungsfigur: Katniss Everdeen (*The Hunger Games*-Franchise (2012-2015))**

Anders als bei den vorangegangenen Analysen möchte ich mich in diesem Kapitel nicht nur auf einen Film, sondern auf eine Filmreihe beziehen. Entsprechend wird sich das Vorgehen in etwas von dem vorangegangenen unterscheiden. Im Sinne der Übersicht werde ich spezifische Aspekte gebündelt betrachten und miteinander in Bezug setzen, anstatt chronologisch der Handlung zu folgen.

Katniss' Funktion als Erlösungsfigur beginnt, als sie sich im ersten Teil der Reihe, *The Hunger Games* (2012), bewusst dafür entscheidet, sich für ihre jüngere Schwester aufzuopfern, die als Tribut in den namensgebenden Hungerspielen (einem tödlichen Turnier, das an Gladiatorenkämpfe erinnert und lediglich Kinder als seine Teilnehmer fordert) ausgewählt wurde.<sup>584</sup> An dieser Stelle entscheidet sich die Protagonistin, selbst den Platz als Tribut einzunehmen, so dass ihre Schwester verschont bleibt, während Katniss selbst ihren äußerst wahrscheinlichen Tod riskiert, denn nur eines von 24 teilnehmenden Kindern überlebt die Hungerspiele.

Katniss ist in dieser Szene in blau gekleidet, anders als die meisten anderen Kinder. Die Farbpalette der Szenerie ist dominiert von blassen, ausgewaschenen Farben, häufig ein mehr oder weniger schmutziges Weiß oder verschiedene Abstufungen von Grau. Katniss' Kleid dagegen sticht hervor, selbst wenn das Blau blass ist. Katniss umsorgt und tröstet in der vorangegangenen Filmhandlung ihre Schwester<sup>585</sup> und verfällt das erste Mal im Film in sichtliche Unruhe, wenn ihre Schwester ausgewählt wird. Mit sich überschlagender Stimme und gegen Soldaten ankämpfend, die sie zurückhalten wollen, meldet sich Katniss schließlich selbst als Tribut, stößt dann die Soldaten beiseite und wiederholt ihre Meldung mit fester, entschlossener Stimme.<sup>586</sup>

---

<sup>584</sup> Vgl. *The Hunger Games*, Regie: Gary Ross, Lionsgate Films, USA 2012, DVD, 14:48-14:58.

<sup>585</sup> Vgl. ebd., z. B. 9:25-9:34.

<sup>586</sup> Vgl. ebd., 14:48-14:58.



Abb. 103-105: Screenshots aus *The Hunger Games* (2012)

In einer Totale wird die Szenerie aus Sicht der Bühne gezeigt. In leichter Vogelperspektive sind die Kinder zu sehen, die das Geschehen beobachten, sie bilden dabei zwei Blöcke an den Seiten des Bildes. Auf dem freien Weg zwischen diesen Blöcken steht die Protagonistin, die nicht nur durch die Farbe ihres Kleides, sondern auch durch den freien Raum um sie herum hervorsticht, während die anderen Menschen im Bild zu einer anonymen Masse verschmelzen.

Katniss wird schließlich auf die Bühne gebeten, wo das innerdiegetische Publikum und die Kamera zu ihr hinaufblicken, sie visuell erheben, nicht nur durch die erhöhte Position, sondern auch durch ihre Bereitschaft zur Aufopferung. Es folgt eine Reaktion der Masse auf ihr Opfer. Hier wird dem Publikum das erste Mal der Ehrengruß Panems gezeigt, bei dem drei ausgestreckte Finger einer Hand zuerst zu den Lippen bewegt und dann in die Höhe gestreckt werden.<sup>587</sup> Während diese Bewegung – scheinbar als Anerkennung für Katniss' Tat – durch die Masse geht, setzt zum ersten Mal während der gesamten Szene die Filmmusik ein und überlagert innerdiegetische Geräusche vorläufig. Auffällig ist dabei, dass hier vornehmlich Streichinstrumente zu hören sind, die häufig in heroischen Szenen die Musik dominieren, doch in diesem Fall bleibt das Heroische in der Musik aus und lässt das Publikum mit tiefen und bedrohlichen Tönen spüren, wie groß das Opfer ist, dass die Protagonistin soeben gebracht hat. Der Triumph in der Hintergrundmusik bleibt aus, lediglich die drohende Gefahr spiegelt sich darin wider.

<sup>587</sup> Vgl. *The Hunger Games* (2012), 15:56-16:08.

Ähnlich wie am Anfang des Films ist auch am Ende ein Aufopferungsmoment zu finden. Hier versucht Katniss, die Regeln der Hungerspiele zu umgehen, indem sie und ein weiteres Tribut damit drohen, sich mit giftigen Beeren umzubringen und die Spiele so ohne Gewinner:in zu beenden, wenn sie nicht beide die Arena verlassen dürfen.<sup>588</sup> Die beiden Protagonist:innen stehen einander gegenüber und halten die giftigen Beeren in der Hand, die sie zu essen drohen.



Abb. 106-109: Screenshots aus *The Hunger Games* (2012)

Während die Szene von Streichermusik begleitet wird, die bereits auf einen Triumph hindeutet, sind die Gesichter beider junger Menschen abwechselnd in Nahaufnahme zu sehen. Dabei ist auffällig, dass das männliche Tribut Peeta Mellark<sup>589</sup> Katniss anblickt, diese jedoch sieht an ihm vorbei in die Kamera. Dabei jedoch entsteht kein Bruch der vierten Wand, viel eher wird die Kamera hier mit den Kameraaufnahmen des Kapitols gleichgesetzt, die vom Präsidenten und ganz Panem betrachtet werden. Damit entsteht eine Kontaktaufnahme zwischen Katniss und dem Kapitol, dessen grausame Herrschaft über die Distrikte durch diesen Akt der Rebellion angeklagt wird. Mit ihrer Auflehnung gegen die Regeln des Spiels lehnt sich Katniss also auch gegen die Regierung auf und entfacht so die Revolution, die sich in den darauffolgenden Filmen entwickelt.

<sup>588</sup> Vgl. *The Hunger Games* (2012), 2:02:30-2:03:30.

<sup>589</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Peeta genannt.

Auch im zweiten Film der Reihe, *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), entscheidet Katniss sich, ihr eigenes Leben für das von anderen zu riskieren. Im Rahmen einer weiteren Runde der Hungerspiele hat die Gruppe um die Protagonistin herausgefunden, dass sich die Arena unter einem Kraftfeld befindet, das sie von der Außenwelt abgrenzt. Durch einen starken Stromstoß, der von einem Blitzeinschlag umgelenkt werden könnte, glaubt die Gruppe, das Kraftfeld zerstören zu können. Katniss greift schließlich zu Pfeil und Bogen, um mittels eines daran befestigten Kabels den Strom umzuleiten, trotz der wiederholten Warnung eines anderen Charakters.<sup>590</sup>

Katniss gelingt es, den Pfeil im richtigen Moment abzuschießen und das Kraftfeld zu zerstören, sie wird dabei jedoch selbst schwer durch den Stromschlag verwundet.<sup>591</sup> Dieses Aufopfern wird signifikant anders dargestellt als das zu Beginn des ersten Films, was sich wohl dadurch erklären lässt, dass sich Katniss hier nicht aufopfert, um einen anderen Menschen (ihre Schwester oder ein weiteres Tribut) zu retten, sondern um alle noch in der Arena befindlichen Tribute zu befreien und gleichzeitig potentiell gegen die Hungerspiele als Institution vorzugehen. Katniss ist hier nicht die Beschützerin ihrer Schwester, sondern wird das erste Mal deutlich als religiös konnotierte Erlösungsfigur dargestellt.

Auf dem Boden liegend hat sie die Arme leicht von sich gestreckt, erinnert dabei an die Haltung einer Gekreuzigten, während über ihr das kuppelförmige Kraftfeld zusammenbricht und große Teile aus der sich dahinter zeigenden Decke herausbrechen.<sup>592</sup> Der Lichtschein, der nun in die Arena fällt, taucht Katniss – in einer Totalen zu sehen – in einen Kegel aus Licht, inmitten einer ansonsten dunklen Umgebung. Begleitet von sphärischen Gesängen zeigt der Film, wie weitere Teile der Deckenkonstruktion herabstürzen und neben der Protagonistin aufprallen, die ihnen bewegungslos entgegensieht. Auch mehrere Feuer um sie herum scheinen sie nicht zu behelligen, es entsteht der Eindruck, sie sei in diesem Moment unverwundbar und habe jegliche Angst verloren, während sie dem Licht entgegenblickt.<sup>593</sup>

---

<sup>590</sup> Vgl. *The Hunger Games: Catching Fire*, Regie: Francis Lawrence, Lionsgate Films, USA 2013, DVD, 2:04:14-2:04:22.

<sup>591</sup> Vgl. ebd., 2:04:27-2:04:28.

<sup>592</sup> Vgl. ebd., 2:05:19-2:05:31.

<sup>593</sup> Vgl. ebd., 2:05:43-2:05:52.



Abb. 110-113: Screenshots aus *The Hunger Games: Catching Fire* (2013)

In diesem Licht erscheint ein Flugobjekt, das durch das Loch in der Decke einen Greifmechanismus herablässt, der den Körper der Protagonistin umschließt und beginnt, ihn gen Himmel zu ziehen.<sup>594</sup> Zum gleichen Zeitpunkt setzen in der Hintergrundmusik Streicher ein, die nun die innerdiegetischen Geräusche zunehmend überlagern, während Katniss aus der Arena gehoben wird. In verschiedenen Winkeln ist dabei zu sehen, wie ihre Arme zur Seite gestreckt sind, die Ähnlichkeit zu einer Kreuzigungsdarstellung wird noch deutlicher.<sup>595</sup> Schlussendlich schließt Katniss die Augen, zu sehen in einer Nahaufnahme, während die Musik ihren dramatisch-heroischen Höhepunkt erreicht, und ihr Kopf kippt leblos zur Seite.<sup>596</sup> Es folgt ein harter Schnitt, ein sofortiges Verstummen der Musik und ein Wechsel von Licht und Farbe in der neuen Szenerie, in der Katniss umgehend die Augen wieder öffnet.<sup>597</sup> Dieser Moment der Aufopferung ist also auch mit einer Auferstehungsinszenierung verbunden. Zwar erklärt sich im Laufe der weiteren Handlung, dass Katniss nicht verstorben ist, sondern lediglich das Bewusstsein verloren hat, dennoch vermittelt die Inszenierung dem Publikum einen heroischen Tod der Protagonistin. Die Negierung eben dieses Todes nach der Aufopferung wirkt im Anschluss wie eine Auferstehung.

<sup>594</sup> Vgl. *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 2:05:52-2:06:02.

<sup>595</sup> Vgl. ebd., 2:06:03-2:06:22.

<sup>596</sup> Vgl. ebd., 2:06:22-2:06:31.

<sup>597</sup> Vgl. ebd., 2:06:31-2:06:33.

Die beiden letzten beiden Filme der Reihe, *The Hunger Games: Mockingjay Part 1* (2014) und *The Hunger Games: Mockingjay Part 2* (2015), die narrativ eine Einheit bilden, deuten wiederholt darauf hin, dass Katniss sich erneut wird aufopfern müssen. Während der Handlung entwickelt sie den Plan, den amtierenden Präsident Snow zu töten, in der Überzeugung, er sei die Wurzel allen Übels, das über Panem gekommen ist, und mit dessen Tod könne eine neue Regierung etabliert und die Bevölkerung befreit werden.<sup>598</sup> Dass Katniss diese Mission, die sie sich selbst zuschreibt, womöglich nicht überlebt, wird mehrfach angedeutet oder gar explizit mit einer Selbstaufopferung in Verbindung gebracht: „Anybody can kill anybody, Katniss, even a president. You just have to be willing to sacrifice yourself.”<sup>599</sup>

Nachdem der Krieg gewonnen ist, entscheidet sich Katniss jedoch, nicht den ehemaligen Präsidenten zu töten, sondern seine Nachfolgerin, die sich als ähnlich gefährlich und böse dargestellt hat.<sup>600</sup> Auch hier zeigt sich Katniss' Bereitschaft, sich aufzuopfern, um das Land vor einer erneuten grausamen Herrschaft zu schützen, denn unmittelbar nach dem von ihr ausgeübten Anschlag auf die Präsidentin versucht Katniss, sich selbst das Leben zu nehmen. Sie ist auch hier bereit, ihr Leben zu geben, um das anderer zu schützen – doch auch diesen Moment der Aufopferung überlebt sie durch das Einwirken anderer Figuren.<sup>601</sup>

In Schwarz gekleidet, wird sie durch andere Filmfiguren als rechtschaffene Henkerin inszeniert, doch noch bevor sie ihre Aufgabe antritt, wird gezeigt, wie sie eine Giftkapsel in ihrer Kleidung versteckt.<sup>602</sup> Die ruhige Kameraführung bis hin zu Katniss' Schuss zeigt dabei ihre Entschlossenheit, ihre Überzeugung, das Richtige zu tun. Katniss ist nicht unruhig, sondern fast schon abgeklärt. Begleitet wird dieser erste Teil der Szene nur von dem Monolog Präsidentin Alma Coins,<sup>603</sup> nicht aber von einem Soundtrack. Streichermusik setzt erst ein, als Katniss nach ihrem Pfeil greift, die Töne sind dabei jedoch relativ tief, werde ergänzt durch tragenden Gesang. Der gesamte Soundtrack klingt nun melancholisch.<sup>604</sup> Die Musik deutet bereits das trauervolle Ende voraus, das das Publikum und Katniss erwarten: den Tod der Erlösungsfigur. Der Höhepunkt der Musik ist erreicht, als der Pfeil sein Ziel trifft. Der dumpfe Nachklang des letzten Crescendos wird überlagert von den Schreien der umstehenden Filmfiguren. Während die Masse an Umstehenden sich in Bewegung setzt und nach vorn stürmt, bleibt Katniss ruhig

---

<sup>598</sup> Vgl. *The Hunger Games: Mockingjay - Part 2*, Regie: Francis Lawrence, Lionsgate Films, USA 2015, DVD, z. B. 26:31-26:34.

<sup>599</sup> Ebd., 27:28-27:34.

<sup>600</sup> Vgl. ebd., 1:52:05-1:52:44.

<sup>601</sup> Vgl. ebd., 1:52:49-1:52:52.

<sup>602</sup> Vgl. ebd., 1:49:44-1:49:50.

<sup>603</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Präsidentin Coin genannt.

<sup>604</sup> Vgl. *The Hunger Games: Mockingjay - Part 2*, 1:52:09-1:52:40.



stehen. Die visuelle Hektik steckt sie nicht an, sie ist in Begriff, weiter ihrem Plan zu folgen und greift nach der Giftkapsel.<sup>605</sup> Doch ihre Hand wird aufgehalten, als Peeta danach greift. Mit entsetztem Gesicht bildet er nun den visuellen Ruhepol, während Katniss abgeführt wird. Ihre Aufopferung ist erneut gescheitert.<sup>606</sup>

Katniss' Status als Erlöserin wird vor allem auch durch ihre Inszenierung unterstützt, nicht nur in den Momenten ihrer Aufopferung. Bereits zu Beginn der Filmhandlung wird die Protagonistin für das Publikum zu großen Teilen nonverbal charakterisiert. Katniss wird gezeigt, wie sie durch einen Zaun klettert, der eine eindeutige Grenze darstellt, die sie ignoriert.<sup>607</sup> Bereits hier werden die Zuschauer:innen subtil darauf vorbereitet, in Katniss eine Revolutionärin zu sehen. Die Protagonistin streift sie durch den Wald, wird als gute Jägerin mit einem ausgeprägten Verständnis für das Leben im Wald gezeigt.<sup>608</sup> Dabei ist sie zumeist allein zu sehen, ein visuelles Mittel, das der Film wiederholt aufgreift.

Diese Vereinzelung charakterisiert Katniss auf unterschiedliche Art und Weise. Zum einen stellt sie die Protagonistin als einzige heraus, die in der Lage ist, ihr Heimatland Panem von der grausamen Herrschaft des Kapitols unter der Leitung des ebenso grausamen Präsidenten Snow zu erlösen. Zum anderen zeigt diese Vereinzelung aber auch ihre Einsamkeit in dieser Rolle, stellt die Tatsache aus, dass sie sich nicht mit anderen über das austauschen kann, was sie wirklich bewegt, weil andere ihre Situation nie nachfühlen können werden. Dies sind die Aspekte, die sich dann aufdrängen, wenn sie sich freiwillig von der Zivilisation wegbewegt, wie es zu Beginn von drei der vier Filme zu sehen ist.<sup>609</sup> Hier wird sowohl ihre Einzigartigkeit betont als auch ihr ständiges Ringen mit dieser Verantwortung, die ihr zum Teil nicht einmal bewusst ist, dem Publikum jedoch subtil vermittelt wird.

---

<sup>605</sup> Vgl. *The Hunger Games: Mockingjay - Part 2* (2015), 1:52:40-1:52:51.

<sup>606</sup> Vgl. ebd., 1:52:51-1:52:57.

<sup>607</sup> Vgl. *The Hunger Games* (2012), 3:23-3:32.

<sup>608</sup> Vgl. ebd., 3:57-5:23.

<sup>609</sup> Vgl. ebd., 3:23-5:10, *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 1:17-1:22, *The Hunger Games: Mockingjay - Part 1*, Regie: Francis Lawrence, Lionsgate Films, D/USA 2014, DVD, 0:54-1:41.



Abb. 114-115: Screenshots aus *The Hunger Games* (2012)

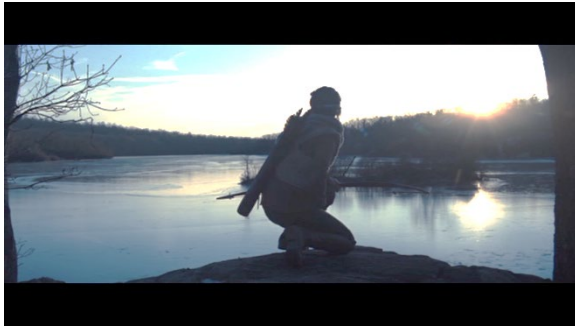


Abb. 116: Screenshot aus *The Hunger Games: Catching Fire* (2013)



Abb. 117: Screenshot aus *The Hunger Games: Mockingjay Part 1* (2014)

Zudem lassen sich Momente der Vereinzelung in sozialen Situationen erkennen, vor allem gegen Ende der Filmreihe. Nicht nur entfernt sich Katniss aus entsprechenden Situationen, wie es zum Beispiel dann der Fall ist, wenn sie wütend oder frustriert keinen anderen Ausweg sieht,<sup>610</sup> sondern auch im Kreis anderer vereinzelt sie sich oft, gut zu erkennen im letzten Film der Reihe sowohl auf einer Hochzeit, bei der sie zu großen Teilen am Rand steht und das Treiben nur beobachtet<sup>611</sup> als auch während sie mit einer militärischen Einheit reist, die gemeinsam steht, während sie ein bisschen Platz zwischen sich und den anderen lässt.<sup>612</sup> Dies ist nicht nur ein Ausdruck von Misstrauen, sondern zeigt auch ihren andersartigen Status. Katniss ist nicht Teil der Masse, ihre Aufgabe ist die einer Erlöserin und sie wird hauptsächlich als Vertreterin dieser Aufgabe gesehen. Damit wird sie von allen anderen getrennt, was die Filme wiederholt auf der visuellen Ebene zeigen, jedoch auch im Dialog thematisieren.

Katniss wird allerdings nicht nur durch filmische Mittel als Erlöserin ausgezeichnet. Anders als in vielen der anderen betrachteten Filmen wird die Protagonistin auch durch andere Filmfiguren aktiv als Symbol der Revolution, der Hoffnung und damit schlussendlich auch der Erlösung anerkannt und inszeniert.

<sup>610</sup> Vgl. *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 13:33-14:12.

<sup>611</sup> Vgl. *The Hunger Games: Mockingjay - Part 2* (2015), 25:08-26:35.

<sup>612</sup> Vgl. ebd., 40:55-40:57.

Dies geschieht inner- und außerdiegetisch wiederholt, indem sie mit verschiedenen Symbolen in direkten Zusammenhang gebracht wird. Wesentlich sind dabei zum einen der Spotttölpel, im Englischen „Mockingjay“,<sup>613</sup> zum anderen Feuer.

Zu Beginn des ersten Films der Reihe schenkt eine Händlerin Katniss eine Brosche, auf der ein Spotttölpel zu sehen ist, der einen Pfeil im Schnabel trägt.<sup>614</sup> Diese Brosche begleitet Katniss in die Hungerspiele und wird schließlich zum Symbol der Revolution, das in Form von Graffiti und Schildern wiederholt zu sehen ist.<sup>615</sup> Dieses Symbol wird auf sie übertragen und Katniss wird zum Mockingjay, zur Personifizierung der Revolution. Zu diesem Zweck werden mehrere Kostüme angefertigt, die Brosche auf verschieden Art und Weise inszeniert<sup>616</sup> und sie immer wieder als Mockingjay bezeichnet oder gar angesprochen.<sup>617</sup>

Die Brosche wird auch zu einem filmischen Mittel der Vorausdeutung, indem sie als Logo für jeden Film fungiert, sich zwischen den Filmen jedoch verändert – häufig im Abspann gezeigt.<sup>618</sup> So stellt die Brosche als Logo des zweiten Films den Spotttölpel ohne Pfeil, dafür mit einem Verweis auf die Gestaltung der Hungerspiel-Arena im Hintergrund dar. Im dritten Film hat der Spotttölpel die Flügel ausgestreckt und im vierten schließlich durchbricht er den Ring, in dem er sich zuvor befunden hat, als symbolisches Sprengen der Ketten, das mit dem Ende der Revolution verbunden werden kann.

---

<sup>613</sup> Im weiteren Verlauf des Textes bezeichnet der Begriff „Mockingjay“ das Symbol, zu dem Katniss wird. Auf diese Weise wird sie in ihrer Rolle von dem Spotttölpel als Tier unterschieden, das als Symbol für sie auftritt.

<sup>614</sup> Vgl. *The Hunger Games* (2012), 8:02-8:20.

<sup>615</sup> Vgl. z. B. *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 16:04-16:06.

<sup>616</sup> Vgl. z. B. *The Hunger Games: Mockingjay - Part 1* (2014), 34:55-35:13.

<sup>617</sup> Vgl. z. B. ebd., 5:28.

<sup>618</sup> Vgl. *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 2:10:18-2:10:39, *The Hunger Games: Mockingjay - Part 1* (2014), 1:57:30-1:58:08.

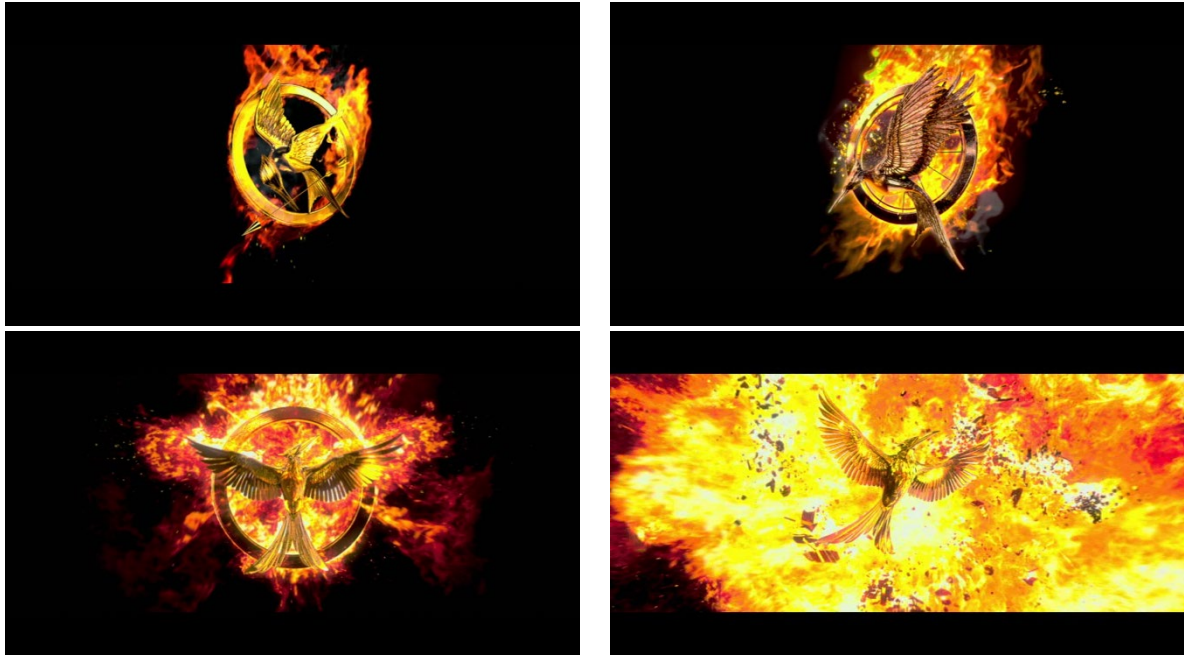


Abb. 118-121: Screenshots aus *The Hunger Games: Mockingjay Part 1* (2014)

Diese Veränderungen an der Brosche sind immer von Feuer begleitet. Flammen lodern entweder im Hintergrund der Brosche oder verschlingen sie, bevor sie verändert wieder auftritt. Dies schlägt die Brücke zum zweiten Symbol, das Katniss zugeordnet wird: dem Feuer.

Schon früh wird deutlich, dass Katniss aus einem Distrikt stammt, in dem Kohle gefördert wird, was ihren Stylisten im Kapitol, der sie für ihre öffentlichen Auftritte zurecht macht, dazu bewegt, sie in spezielle Stoffe zu kleiden, die in Flammen aufgehen, ohne sie dabei zu verletzen.<sup>619</sup> Dies bringt ihr schnell den Beinamen „The girl on fire“<sup>620</sup> ein, der im Kapitol immer wieder verwendet wird. Auffällig ist dabei, dass ihre Kleidung zumeist unversehrt bleibt, bis auf eine Situation, in der die Flammen ihr vom Kapitol verlangtes Hochzeitskleid zerstören und sie in einem Kleid zurücklassen, das durch Farben, Federn und Flügeldesign auf einen Spotttölpel verweist – hier fallen beide Symbole erneut zusammen.<sup>621</sup>

<sup>619</sup> Vgl. *The Hunger Games* (2012), 31:06-32:20, 53:13-53:32, *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 56:50-57:29, 1:11:45-1:12:17.

<sup>620</sup> Z. B. *The Hunger Games* (2012), 51:27-51:28.

<sup>621</sup> Vgl. *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 1:11:45-1:12:17.



Abb. 122-123: Screenshots aus *The Hunger Games: Catching Fire* (2013)

Das Symbol des Feuers wird jedoch nicht nur von außen an Katniss herangetragen, sie beansprucht es auch für sich und als Zeichen der Rebellion, wie sich zeigt, als sie in einer direkten Ansprache an Präsident Snow verkündet: „But do you see that? Fire is catching. And if we burn, you burn with us!”<sup>622</sup> Dabei steht das Feuer nicht nur symbolisch für Katniss selbst, sondern wird zunehmend zum Zeichen der Revolution, ähnlich wie der Spotttöpel, der mehr und mehr zu einem eigenständigen Symbol wird, das Katniss als Person verschluckt. Ihr persönlicher Charakter, ihre Bedürfnisse und Wünsche treten zunehmend hinter die Rolle zurück, die sich im *Mockingjay* manifestiert.

Während Katniss selbst sich mehrfach von dieser Rolle zu lösen versucht oder sie nur auf Drängen anderer wirklich für sich annimmt, sind ihre Handlungen doch der Revolution zuträglich und als solche gedacht. Nicht nur die bereits besprochene Szene aus dem ersten Film zeigt dies. Katniss ist häufig in Situationen zu finden, in denen sie sich aktiv entscheidet, gegen das Kapitol zu rebellieren, sei es, indem sie ein anderes Tribut nach dessen Tod würdigt und aufbahrt,<sup>623</sup> in für sie geschriebenen Reden vom Skript abweicht, anstatt die Worte des Kapitols zu wiederholen<sup>624</sup> oder indem sie andere Tribute dazu anhält, als Einheit aufzutreten anstatt als Feinde.<sup>625</sup>

Dass sie als Anführerin agiert, ohne diese Rolle bewusst für sich zu etablieren, wird vor allem dadurch deutlich, dass die Kameraführung regelmäßig nicht nur ihre emotionale Lage widerspiegelt, sondern ihr in kämpferischen Sequenzen folgt. So fällt auf, dass die Kamera im ersten Film der Reihe sehr unruhig ist und damit die Angst und Orientierungslosigkeit der Protagonistin widerspiegelt.<sup>626</sup> Im weiteren Verlauf der Reihe treten ähnliche Momente

<sup>622</sup> *The Hunger Games: Mockingjay - Part 1* (2014), 52:23-52:34.

<sup>623</sup> Vgl. *The Hunger Games* (2012), 1:38:00-1:40:21.

<sup>624</sup> Vgl. *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 18:50-19:45.

<sup>625</sup> Vgl. ebd., 1:13:35-1:14:00.

<sup>626</sup> Vgl. *The Hunger Games* (2012), z. B. 9:40-17:12.

zunehmend selener auf, während Katniss entschlossener und kampferprobter wird. Ihre natürliche Fähigkeit als Anführerin zeigt sich schließlich ebenfalls durch die Kamera. Als Protagonistin ist Katniss häufig im Bildzentrum zu sehen, doch in den ersten Filmen fällt auf, dass in hektischen Kampfszenen die Kamera unruhig zwischen den Szenarien wechselt, Katniss aber nicht dauerhaft folgt.<sup>627</sup> Sobald sie im dritten Teil der Reihe ihre Rolle als Anführerin zunehmend akzeptiert, folgt die Kamera ihr auch in diesen Sequenzen dauerhaft. Besonders auffällig ist dies in einer Szene in *The Hunger Games: Mockingjay Part 1*. Dort nimmt Katniss die Verfolgung eines Flugobjektes auf, das ihre Umgebung bombardiert. Auch in dieser Szene wird die Kamera unruhig geführt, doch während sie der Protagonistin durch die zerstörte Stadt folgt, bleibt Katniss nahezu immer im Bildzentrum und scheint dabei der Kamera den Weg zu zeigen.<sup>628</sup> Dem Publikum wird durch die Mischung von unruhiger Kameraführung und Verfolgung der Protagonistin das Gefühl vermittelt, selbst Gefolgschaft von Katniss und Teil der Revolution zu sein, die sie anführt.

Katniss wird vom ersten Film an als eine Art Spielfigur dargestellt, die andere zu nutzen versuchen, beginnend mit ihrer Funktion als Tribut in den Hungerspielen. Ähnlich wie alle anderen Teilnehmer:innen wird sie ausgewählt, um wortwörtlich an einem „Spiel“ teilzunehmen. Auf sie und die anderen Tribute wird von außen geschaut, Quoten über ihre Siegeschancen werden berechnet (was zu der Annahme führt, dass tatsächlich auf den Ausgang des Spiels gewettet werden kann)<sup>629</sup> und die Teilnehmer:innen werden ausgestellt wie Spielfiguren oder Puppen.<sup>630</sup>

Gegen diese Vorstellung der Spielmacher und des Kapitols rebelliert Katniss zwar am Ende des ersten Films, kann sich dadurch jedoch nicht aus ihrer Rolle befreien. Im weiteren Verlauf der Filmreihe wird deutlich gemacht, dass Katniss und Peeta weiterhin Spielfiguren bleiben, die der Kontrolle des Kapitols unterstehen.<sup>631</sup> Wiederholt werden sie gezwungen, vorgeschriebene Reden zu halten, ein bestimmtes Image zu vertreten und ihr Leben auf eine von außen kontrollierte Art zu führen.<sup>632</sup> Als Katniss schließlich zum Symbol der Rebellion wird, versucht das Kapitol erneut, sie zu instrumentalisieren, diesmal jedoch, indem sie bewusst erneut zu den Hungerspielen gezwungen wird, um sie vor den Augen des gesamten Landes zu töten und damit

---

<sup>627</sup> Vgl. *The Hunger Games* (2012), z. B. 1:02:20-1:07:38 oder *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 1:19:46-1:22:20.

<sup>628</sup> Vgl. *The Hunger Games: Mockingjay - Part 1* (2014), 49:33-51:01.

<sup>629</sup> Vgl. *The Hunger Games* (2012), z. B. 41:19-41:27 oder 46:25-47:35.

<sup>630</sup> Vgl. ebd., z. B. 30:52-32:42.

<sup>631</sup> Vgl. *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 21:20-21:48.

<sup>632</sup> Vgl. ebd., z. B. 22:08-23:55.

die Rebellion niederzuschlagen.<sup>633</sup> Dieser Plan scheitert und führt Katniss schließlich zu den Rebellen.<sup>634</sup>

Doch auch in den Reihen der Rebellen ist sie keineswegs frei. Viel eher bleibt sie eine Schachfigur, die nun von der anderen Seite kontrolliert werden soll. Die Rebellen inszenieren Katniss als Mockingjay,<sup>635</sup> es wird jedoch zunehmend klar, dass Präsidentin Coin nicht bloß das Wohl der Bevölkerung im Sinn hat. Ihr Bestreben bei der Revolution ist es, selbst die Regierung Panems zu übernehmen.<sup>636</sup> Katniss als Person geht dabei zunehmend verloren, sie geht in ihre Rolle über, wird lediglich inszeniert und soll erneut einem Skript folgen, ähnlich wie sie es in ihrer Rolle als Gewinnerin für das Kapitol tun musste. Katniss' wachsendes Misstrauen gegenüber Präsidentin Coin sowie schließlich die implizierte Warnung, die Präsidentin könnte Katniss' Tod wünschen, um sie – nachdem dieser vermeintlich eingetreten ist – als Märtyrerin inszenieren zu können,<sup>637</sup> führen zu der Erkenntnis, dass Katniss nach wie vor weder frei noch selbstbestimmt ist. Sie wechselt zwar im Laufe des Films die Seiten, sie bleibt jedoch immer ein Spielball.

Katniss fehlende Selbstbestimmtheit und ihre Funktion als „Puppe“ kulminiert schließlich im Übergang vom dritten zum vierten Film der Reihe. Bei einem Angriff auf ihr Leben werden ihre Luftröhre und ihre Stimmbänder beschädigt, so dass es ihr nur unter starken Schmerzen möglich ist, überhaupt zu kommunizieren, wovon ihr jedoch anderen Figuren abraten.<sup>638</sup> Hier wird ihr buchstäblich ihre Stimme genommen und somit symbolisch ihre fehlende Möglichkeit aufgezeigt, eine eigene Stimme überhaupt zu entwickeln, da sie schon in ihrer Jugend wesentlich von den beiden Präsident:innen Snow und Coin inszeniert und instrumentalisiert wird, um deren Ziele zu erreichen.

Durch diese in die Handlung eingebettete Entwicklung bis hin zur Verhinderung des Selbstmords zeigt sich, dass Katniss von allen hier untersuchten Erlösungsfiguren diejenige ist, die am meisten in ihrer Selbstbestimmtheit eingeschränkt wird. Bemerkenswert ist allerdings, dass Katniss zu keinem Zeitpunkt selbst anstrebt, eine Erlöserin zu sein. Es sind die Umstände, die sie in Situationen bringen, in denen sie retten und final erlösen kann. Während sie sich zu Beginn des ersten Films noch für ihre Schwester bereitwillig aufopfert, wird am Ende des zweiten Films deutlich, dass ihre Opferbereitschaft sich einem größeren Ziel verschreibt. Es

---

<sup>633</sup> Vgl. *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 43:08-45:04.

<sup>634</sup> Vgl. ebd., 2:08:01-2:10:39.

<sup>635</sup> Vgl. *The Hunger Games: Mockingjay - Part 1* (2014), z. B. 34:54-35:13.

<sup>636</sup> Vgl. ebd., 1:41:50-1:42:16.

<sup>637</sup> Vgl. ebd., 43:23-43:28.

<sup>638</sup> Vgl. ebd., 1:46:07-1:47:41 und *The Hunger Games: Mockingjay - Part 2* (2015), 1:30-1:50.

geht nicht mehr darum, eine einzelne Person zu retten, es geht zunehmend darum, gegen das Regime des Kapitols zu rebellieren und es in seinen Grundfesten zu erschüttern. Katniss wird sich erst darüber bewusst, dass sie Panem tatsächlich von der schrecklichen Herrschaft des Präsidenten erlösen kann, nachdem sie von anderen als Symbol genutzt wird. Sie erkennt schließlich, dass diese ihr aufgedrängte Rolle ihr die Möglichkeit gibt, zur Erlöserin zu werden, indem sie die Unterdrücker:innen der Bevölkerung tötet und diese von einer Schreckensherrschaft erlösen kann.

Auffällig ist, dass Katniss wiederholt bereit ist, ihr Leben aufs Spiel zu setzen und für ihr Ziel zu sterben, dass sie jedoch aufgrund verschiedener Umstände jede dieser Situationen überlebt. Dies zeichnet sie, genau wie Max Da Costa im vorangegangenen Kapitel, als sich aufopfernde Erlösungsfigur aus, wenn auch als eine andere Ausprägung dieses Typus, denn während Max stirbt, überlebt Katniss jede ihrer Aufopferungen.

Die Inszenierung von sich aufopfernden Erlösungsfiguren, die ihr Opfer überleben, folgt einem erkennbaren Muster. Der Moment des Opfers wird – ähnlich wie bei den Figuren, die versterben – heroisch und pompös inszeniert, die Filme stellen jedoch auch den Moment des Wiedererwachsens, also der Auferstehung im übertragenen Sinne, besonders heraus. Im Falle Katniss Everdeens lässt sich dies bei ihrer Selbstaufopferung im zweiten Teil der Filmreihe gut erkennen. Hier wird sie räumlich in den Himmel erhoben, begleitet von triumphalen Streichern. Ihr Wiedererwachen folgt auf einen harten Schnitt, der einen visuellen Schock für das Publikum darstellt, gleichzeitig aber die Überraschung über ihr Überleben ausstellt. Der Aspekt der Überraschung sowohl auf Seiten des Publikums als auch der Figuren spielt dabei eine wesentliche Rolle. Auch ist ein deutlicher Unterschied zwischen dem Moment der Aufopferung und dem des Wiedererwachsens zu erkennen. Dieser deutet zumeist an, dass sich die Situation der zu errettenden Welt durch das Opfer maßgeblich verändert hat, symbolisiert häufig durch einen Lichtwechsel oder ein anderes Farbschema.

Dieser Moment des Wiedererwachsens erweitert dabei die deutliche Parallele zwischen den sich aufopfernden Erlösungsfiguren und Jesus Christus, indem der Eindruck einer Auferstehung entsteht. Je nach Inszenierung und Diegese kann dieser Moment auch als Wiedergeburt oder Neuanfang interpretiert werden (wie zum Beispiel in *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)).<sup>639</sup>

---

<sup>639</sup> Siehe dazu auch Kapitel 5.3 „This is something no one at Umbrella would have done.“ – *Resident Evil: The Final Chapter* (2016).



## 4.2.6 Genderstarstellung der Erlösungsfiguren

Im folgenden Kapitel muss wesentlich zwischen der Genderdarstellung der kindlichen und der erwachsenen Erlösungsfiguren unterschieden werden. Während kindliche Erlösungsfiguren zumeist in ihrer visuellen Inszenierung eher geschlechter-unspezifisch dargestellt sind, finden sich auf visueller Ebene deutliche Differenzen in der Körperinszenierung erwachsener Erlösungsfiguren. Vorrangig werde ich mich in diesem Kapitel auf die zuvor untersuchten Fälle beziehen, die exemplarisch betrachtet werden können. Um eine allgemeingültigere Analyse zu ermöglichen, werden zudem weitere Erlösungsfiguren als vergleichende Beispiele herangezogen.

Betrachtet man die kindlichen Erlösungsfiguren, stellt man fest, dass ihre visuelle Darstellung ihr Geschlecht häufig in keiner Weise ausstellt oder hervorhebt. Das liegt unter anderem daran, dass sie in der Regel die Pubertät noch nicht erreicht, zumindest aber nicht vollständig durchlaufen haben, so dass ihre Körper sich noch nicht in eine klar zuzuordnende geschlechtliche Richtung entwickelt haben. Zudem sind die Gesichter oft noch rund und kindlich, ihr Haarschnitt androgyn. Die Haare legen sich relativ rund um den Kopf, einige Strähnen fallen in die Stirn. Die Kleidung ist meist an die diegetische Welt angepasst, ist aber dabei in der Wahl der Farben nicht durch bipolare Geschlechterkonventionen beeinflusst. Viel eher ist die Kleidung in Farben gehalten, die sich ebenfalls in die diegetische Welt einpassen, es finden sich viele Naturtöne.



Abb. 124: Screenshot aus *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999)



Abb. 125: Screenshot aus *Waterworld* (1995)

Dennoch wird den Erlösungskindern wiederholt ein Geschlecht zugeordnet, sowohl durch ihre innerdiegetische Namensgebung, als auch durch den Dialog, der sie nicht nur über die Namen, sondern auch über ein Geschlecht definiert. So erklärt Helen in *Waterworld* (1995): „You know,

she's just a little girl"<sup>640</sup> und Sarah Connor formuliert in *Terminator 2: Judgment Day* (1991) wiederholt, ihren Sohn sehen zu wollen.<sup>641</sup> Selbst in *Children of Men* (2006), in welchem das Erlösungskind erst im Verlaufe des Films geboren wird, ist das Geschlecht von Bedeutung. Zwar bezeichnet Kee ihr Kind lange als „my baby“,<sup>642</sup> da sie sich erst in den letzten Filmminuten für einen Vornamen entscheidet, dennoch wird mehrfach betont, dass es sich um ein Mädchen handelt.<sup>643</sup> Dies allerdings ist im Rahmen der Filmhandlung von besonderer Bedeutung, denn in der Welt von *Children of Men* sind alle Frauen – ausgenommen Kee<sup>644</sup> – unfruchtbar geworden. Die Geburt eines Mädchens birgt so die Hoffnung, dass auch sie eines Tages selbst Kinder gebären könnte. In den anderen Fällen gibt es hingegen innerhalb der Diegese keinen Grund, warum das Geschlecht von Bedeutung wäre.

Während also die visuelle Darstellung sich zu großen Teilen von einer Ausstellung des geschlechtlichen Körpers oder einer Untermauerung von Gendernormen löst, zeigt sich die gesellschaftliche Prägung auf eine binäre Geschlechtervorstellung in der Bezeichnung, vorrangig durch andere, die die Publikumswahrnehmung der Kinder beeinflusst. Entsprechend der Thesen von Stefan Hirschauer kann hier, wie auch schon in Kapitel 3.5.5, von undoing gender gesprochen werden.<sup>645</sup> Den Kindern wird eine Geschlechteridentität zugesprochen, sie steht jedoch in den meisten Fällen weder im Fokus, noch wird sie spezifisch ausgestellt.

Den kindlichen Erlösungsfiguren wohnt zumeist ein entschlossenes Selbstbewusstsein inne, sie sind nicht auffällig ängstlich, obwohl ihnen Beschützer:innenfiguren und zugehörige Elternfiguren zur Seite gestellt sind (zum Beispiel der Mariner und Helen in *Waterworld*, die Enola beschützen und begleiten). Oft scheinen die Kinder die Gefahr, derer sie sich gegenübersehen, nicht in voller Gänze zu erfassen und wirken dadurch nahezu leichtsinnig. In dieser Hinsicht lässt sich kein Unterschied zwischen männlich und weiblich konnotierten Erlösungskindern erkennen. Sie sind sich auch ihres Wissens und ihrer Fähigkeiten, die sie schließlich als Erlösungsfiguren klassifizieren, meist nicht vollends bewusst. Bei der Betrachtung eben jener Fähigkeiten ist allerdings auffällig, dass männlich konnotierte kindliche Erlösungsfiguren tendenziell eher zu Kriegern heranwachsen sollen, während weiblich konnotierten kindlichen Erlösungsfiguren kognitive Fähigkeiten zugesprochen werden oder gar

---

<sup>640</sup> *Waterworld* (1995), 48:48-48:51.

<sup>641</sup> Vgl. *Terminator 2: Judgment Day*, Regie: James Cameron, TriStar Pictures, USA 1991, DVD, z. B. 23:42-24:09.

<sup>642</sup> *Children of Men* (2006), z. B. 1:16:28.

<sup>643</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:12:35-1:12:36.

<sup>644</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.7.1 „It's a miracle, isn't it?" – Die leibliche Mutter: Kee (*Children of Men* (2006)).

<sup>645</sup> Vgl. Hirschauer 1994: *Die soziale Fortpflanzung der Zweigeschlechtlichkeit*, S. 677-678.

ihre körperlichen Voraussetzungen in den Vordergrund gestellt werden. So ist John Connor vorgesehen, die Terminatoren in der Zukunft zu besiegen<sup>646</sup> und Anakin Skywalker soll den ewigen Kampf zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht beenden.<sup>647</sup> Murphy Cooper hingegen ist dazu bestimmt, mit ihrem Wissen die Menschheit zu erretten,<sup>648</sup> Enola trägt den Weg zum erhofften Land auf ihrem Körper<sup>649</sup> und Dylan soll die Existenz der Menschheit dadurch sichern, selbst Kinder zur Welt bringen zu können.<sup>650</sup> Hier wird auffällig, dass im Falle der letzten beiden genannten Beispiele ein Fokus auf den Körper gelegt wird, nicht aber auf dessen physische Stärke, wie man es im Falle der männlich konnotierten Beispiele interpretieren könnte, sondern in Hinblick auf den Körper als Träger von Informationen oder aber den weiblichen Körper als gebärend. Im Falle von Dylan jedoch wird die Rolle des weiblichen Körpers in Ansätzen durch die Wahl des androgynen Namens konterkariert. Dass dieser nicht geschlechtergebunden ist, wird sogar im Dialog betont: „I’ll call my baby Dylan. It’s a girls name, too.“<sup>651</sup> Damit schafft Kee zwar vorrangig eine Verbindung zum verstorbenen Sohn ihres Beschützers, relativiert aber gleichzeitig den extremen Fokus auf das Geschlecht ihres Kindes. Für Murphy Cooper wurde in *Interstellar* (2014) ebenfalls ein geschlechtsungebundener Vorname gewählt. Dieser wird begleitet von einem androgynen Kleidungsstil in ihrer Kindheit, in dem weite Kleidung und häufig zurückgebundene Haare der gängigen Darstellung der Erlösungskinder in Form eines un-doing gender entsprechen.<sup>652</sup> Auffällig ist, dass nicht-geschlechtsspezifische Vornamen in den untersuchten Beispielen nur biologisch weiblichen Erlösungskindern zugeschrieben werden.

Der erwachsene Körper der Erlösungsfiguren wird deutlich mehr ausgestellt als der der kindlichen Exemplare. Dabei lassen sich zwei Typen finden, die man an Yvonne Taskers Konzept der „wise guys“ und „tough guys“ anlehnen kann.<sup>653</sup> Während sich Tasker in ihren Beobachtungen hauptsächlich auf den männlichen Körper beziehungsweise die Darstellung von Männlichkeit fokussiert, möchte ich die Kategorien „wise guys“ und „tough guys“ an dieser Stelle geschlechterübergreifend nutzen. Tasker sieht in den von ihr beschriebenen „tough guys“

---

<sup>646</sup> Vgl. z. B. *Terminator 2: Judgment Day* (1991), 2:50-2:55.

<sup>647</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, Regie: George Lucas, Lucasfilm Ltd und 20th Century Fox, USA 1999, DVD, 1:25:09-1:25:36.

<sup>648</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 2:23:45-2:23:55.

<sup>649</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 13:22-13:30.

<sup>650</sup> Dies wird ihr im Film nicht aktiv als Aufgabe zugeschrieben, durch die Tatsache, dass vor ihrer Mutter jedoch alle Frauen unfruchtbar waren, wird diese Aufgabe für sie impliziert.

<sup>651</sup> *Children of Men* (2006), 1:34:40-1:34:48.

<sup>652</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 5:44-6:16.

<sup>653</sup> Vgl. Tasker 1993: *Spectacular bodies*, S.77-80 und S.87-90.

jene männlichen Actionhelden, deren körperliche Stärke ihr deutlichstes Erkennungsmerkmal darstellt, die zumeist an Bodybuilder erinnern und deren Körper ausgestellt werden.<sup>654</sup> Die „wise guys“ hingegen sind für sie jene, deren Witz und Intelligenz im Vordergrund stehen, ohne dass ihnen eine körperliche Stärke zwangsweise aberkannt werden muss.<sup>655</sup>

Ich möchte aus Taskers Beobachtung heraus zwei Darstellungstypen von Erlösungsfiguren entwickeln, die sich ähnlich gestalten: Die Kämpfer:innen (die den tough guys ähneln) und die Wissenschaftler:innen (die den wise guys nahe sind und gleichzeitig einen gängigen Figurentypus der Science Fiction darstellen).

Nadja Sennewald beschreibt in ihrem Buch *Alien Gender* die Machtsymbolik, die in unterschiedlichen Körperformen impliziert ist:

„Das männliche Ideal zeichnet sich demnach durch die körperlichen Parameter ‚groß, stark, muskulös‘ aus, die für männlich kodierte Eigenschaften wie Aktivität, Stärke, Autonomie und Dominanz stehen. Diese unmittelbare Verknüpfung eines bestimmten Körperbaus mit den genannten Eigenschaften macht den idealen männlichen Körper ‚unmittelbar machtrelevant‘.[.]“<sup>656</sup>

Ein stark ausgesetzter, muskulöser Körper symbolisiert also Stärke, Aktivität und Macht. Zwar bezieht sich Sennewald hier auf die Darstellung des männlichen Körpers, betrachtet man jedoch weibliche Actionheldinnen, lässt sich ein ähnliches Konzept erkennen. Auch ihr Körper wird ausgestellt und ist muskulös (beginnend mit Ellen Ripley oder Sarah Connor bis hin zu aktuellen Beispielen wie Alice oder Rita Vrataski). Entsprechende Darstellungen lassen sich auch bei den Erlösungsfiguren entdecken. So tragen beispielsweise Max Da Costa und Alice während großer Teile ihrer Filme enganliegende Oberteile mit kurzen oder nicht vorhandenen Ärmeln, die ihre muskulösen Arme und Schultern betonen.<sup>657</sup>

Die Körper vieler dieser Kämpfer:innen werden jedoch nicht nur ausgestellt, indem ihre Muskeln zu sehen sind, immer wieder tragen sie auch Formen der Rüstung, die ihre Erscheinung noch imposanter machen, wie es sowohl in *Elysium* (2013)<sup>658</sup> als auch in *Edge of Tomorrow* (2014)<sup>659</sup> der Fall ist. Hier tragen die Protagonist:innen mechanische Erweiterungen ihres Körpers, die sie visuell größer und muskulöser erscheinen lassen und sie gleichzeitig

---

<sup>654</sup> Vgl. Tasker 1993: *Spectacular bodies*, S.77-87.

<sup>655</sup> Vgl. ebd., S. 87-90.

<sup>656</sup> Sennewald 2007: *Alien Gender*, S. 46-47.

<sup>657</sup> Vgl. *Elysium* (2013), z. B. 1:28:14-1:31:35 und *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), z. B. 58:01-59:55

<sup>658</sup> Vgl. *Elysium* (2013), z. B. 36:12-37:44.

<sup>659</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), z. B. 32:49-32:55.

innerhalb der Diegese stärker machen. Solche Erweiterungen finden sich auch schon deutlich vor den hier betrachteten Filmen, zum Beispiel in *Aliens* (1986), dort gesteuert von einer Frau.<sup>660</sup>

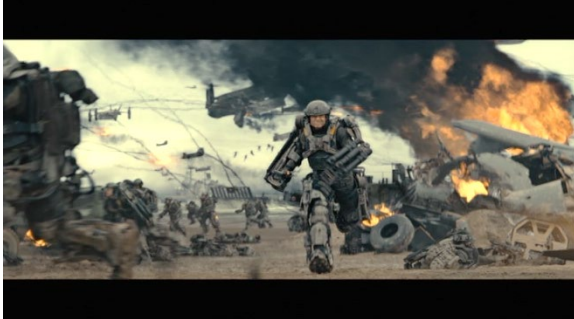


Abb. 126: Screenshot aus *Edge of Tomorrow* (2014)



Abb. 127: Screenshot aus *Aliens* (1986)

Die kämpferischen Erlösungsfiguren tragen nicht nur Rüstungen, sie bewaffnen sich auch. So ist zum Beispiel eines von Katniss Everdeens<sup>661</sup> Erkennungsmerkmalen ihr Bogen,<sup>662</sup> der mehrfach präsent mit ihr in Verbindung gebracht wird, nicht nur innerhalb des Films sondern auch im Rahmen des Marketings.<sup>663</sup> Im Falle von Katniss wird aber auch ihr Geschlecht wiederholt betont. Sie erhält den Beinamen „girl on fire“,<sup>664</sup> sie nimmt zweimal explizit als weibliches Tribut an den Hungerspielen teil,<sup>665</sup> sie gaukelt eine Schwangerschaft vor<sup>666</sup> und wird schließlich am Ende des Films als Mutter gezeigt.<sup>667</sup> Gleichzeitig betonen die Filme, dass sie sich nicht durch traditionell weiblich konnotierte Charakterzüge auszeichnet. So erklärte sie „I was never the nice one, you were“,<sup>668</sup> verhält sich aktiv und kämpferisch und lässt sich weder physisch noch charakterlich klein machen.<sup>669</sup> Sogar ihr Stylist, der sie für eine Parade herrichten soll, betont, dass er nicht ihre körperliche Schönheit hervorheben will:

Katniss: „So you’re here to make me look pretty?“

Cinna: „I’m here to help you make an impression. [...] I just think that somebody that brave shouldn’t be dressed up in some stupid costume[.]“<sup>670</sup>

<sup>660</sup> Vgl. *Aliens*, Regie: James Cameron, 20th Century Fox, UK/USA 1986, DVD, 2:08:30-2:10:41.

<sup>661</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Katniss genannt.

<sup>662</sup> Vgl. *The Hunger Games* (2012), z. B. 3:57-5:23.

<sup>663</sup> Siehe dazu auch Kapitel 4.1.1 Held:innen der zerstörten Welt.

<sup>664</sup> Vgl. *The Hunger Games: Mockingjay - Part 1* (2014), z. B. 5:21-5:24.

<sup>665</sup> Vgl. *The Hunger Games* (2012), 14:48-14:58, *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 48:15-48:55.

<sup>666</sup> Vgl. ebd., 1:12:55-1:13:12.

<sup>667</sup> Vgl. *The Hunger Games: Mockingjay - Part 2* (2015), 1:58:53-2:00:37.

<sup>668</sup> Vgl. ebd., 22:48-22:50.

<sup>669</sup> Siehe dazu Kapitel 4.2.5 „The girl on fire“ – Die auferstehende Erlösungsfigur: Katniss Everdeen (*The Hunger Games*-Franchise (2012-2015)).

<sup>670</sup> *The Hunger Games* (2012), 28:58-29:24.

Katniss' Darstellung entspricht dem, was Sennefeld als „Action Girls“ bezeichnet, ähnlich wie viele andere weibliche Erlösungsfiguren der Kämpfer:innen-Kategorie:

„Die Action Girls vereinen Eigenschaften, Emotionen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die traditionellerweise als *entweder* weiblich *oder* männlich definiert wurden. [...] Der Preis, den die Action Girls für die Vereinnahmung ‚maskuliner‘ Eigenschaften zahlen müssen, ist, dass sie entweder unglückliche, einsame, also defizitäre Figuren bleiben oder dass sie, falls sie ihr ‚Glück‘ (immer definiert als eine heterosexuelle, monogame Paarbeziehung) finden, ihr Charakter ‚feminisiert‘ wird und eine Abschwächung erfährt.“<sup>671</sup>

Dieser Fokus auf eine schlussendliche scheinbare Versöhnung mit dem traditionellen Geschlechterbild lässt sich bei Katniss ebenfalls finden, die, nach Beendigung ihres Kampfes gegen ein sie und andere unterdrückendes System, schließlich ein traditionelles Familienkonzept für sich wählt, Mutter wird und in einer heterosexuellen Beziehung lebt. Wie Sharon Ney und Elaine M. Sciog-Lazarov anhand eines anderen Beispiels beschreiben, werden auch Katniss' ‚maskuline‘ und ‚feminine‘ Charakteranteile in unterschiedlichen Bereichen der Geschichte hervorgehoben.<sup>672</sup> Auf der einen Seite ist sie eine Kämpferin, eine Revolutionärin, die durch ihren Mut, ihre Unnachgiebigkeit und ihre Opferbereitschaft zu ihrem kämpferischen Ziel kommt, auf der anderen Seite steht ihr familiärer Kontext, in dem sie sehr fürsorglich gegenüber ihrer Schwester ist und schließlich selbst Mutter wird. Begleitet werden diese Aspekte zudem von mehreren heterosexuellen Beziehungen.

Ein ähnliches Vorgehen lässt sich auch bei Rey Skywalker in den *Star Wars*-Filmen (2015-2019) finden. Auch sie lässt sich als Kämpferin klassifizieren, als sich aufopfernde Erlösungsfigur, die sich schließlich, nach Erfüllung ihrer Aufgabe als Erlöser:in, in eine heterosexuelle Liebschaft begibt,<sup>673</sup> um nur eines vieler weiterer Beispiele zu nennen.

Dem entgegen steht vor allem Alice aus *Resident Evil: The Final Chapter*. Zwar erreicht auch sie schließlich ihr persönliches Ziel, zu einem Menschen zu werden,<sup>674</sup> eine heterosexuelle Beziehung oder Mutterschaft sind dabei jedoch kein Thema. Dennoch wird in der entsprechenden Szene ihre Weiblichkeit betont: „The childhood you never had. Combined with

---

<sup>671</sup> Vgl. Sennewald 2007: *Alien Gender*, S. 258.

<sup>672</sup> Vgl. Ney, Sharon; Sciog-Lazarov, Elaine M.: *The Construction of Feminine Identity in Babylon 5*, in: *Fantasy girls. Gender in the New Universe of Science Fiction and Fantasy Television*, Elyce Rae Helford (Hg.), Lanham: Rowman & Littlefield 2000, S. 223–244, hier S.227-228.

<sup>673</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.3.2 Aufopferung und Auferstehung.

<sup>674</sup> Siehe dazu auch Kapitel 5.3 „This is something no one at Umbrella would have done.“ – *Resident Evil: The Final Chapter* (2016).

the woman she could never become.“<sup>675</sup> Alice wird also nicht durch eine heterosexuelle Beziehung mit einem traditionellen Geschlechterbild verknüpft, wohl aber wird hier ihr Geschlecht herausgestellt. Es ist nicht ausreichend, dass sie ein Mensch wird, sie ist explizit eine Frau geworden.

Vergleichbare Szenen finden sich bei männlichen Erlösungsfiguren der Kategorie Kämpfer:innen sehr selten. Zwar gehen Figuren heterosexuelle Liebesbeziehungen ein oder streben diese an, wie William Cage<sup>676</sup> oder Max Da Costa,<sup>677</sup> zumeist enden die Filme jedoch, bevor diese zu einem traditionellen Familienbild weiterentwickelt werden. Auch wird das Geschlecht männlicher Erlösungsfiguren weniger innerhalb der Diegese thematisiert als im Falle der weiblichen. Auch wenn sich also die Darstellung der Körperlichkeit zunehmend annähert, werden diese Figuren auf diegetischer Ebene doch unterschiedlich behandelt und so eine dichotome Gendervorstellung unterstützt.

Wissenschaftler:innen stellen einen gängigen Figurentypus der Science Fiction dar. Häufig besteht ihre Aufgabe darin, die scheinbare wissenschaftliche Erklärbarkeit zu untermauern, die die Science Fiction-Werke glaubwürdig wirken lässt, sind jedoch nicht selten auch Ursprung des menschlich heraufbeschworenen Übels, wie zum Beispiel des Krippin-Virus in *I am Legend*<sup>678</sup> oder des T-Virus in *Resident Evil: The Final Chapter* (2016).<sup>679</sup> Die Analyse zeigt jedoch, dass Wissenschaftler:innen auch als Erlösungsfiguren fungieren können, nicht nur im Falle einer durch menschliche Forschung ausgelösten Katastrophe.

Im Gegensatz zu den Kämpfer:innen wird der Körper der Wissenschaftler:innen weniger ausgestellt. Ihre körperliche Kraft oder Aktivität ist weniger oder gar nicht ausschlaggebend für ihren Erfolg, sie finden den Weg zur angestrebten Erlösung mittels ihres Intellekts. Ihrer Physis wird weniger Bedeutung zugemessen, so dass der Anschein entstehen könnte, Wissenschaftler:innen-Erlösungsfiguren wären in ihrer Darstellung weniger gendergebunden als es bei den Kämpfer:innen der Fall wäre. Doch ähnlich wie bei den Kämpfer:innen lässt sich vor allem auf Ebene der Diegese eine unterschiedliche Darstellung finden. An dieser Stelle

---

<sup>675</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:32:19-1:32:27.

<sup>676</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 1:35:12-1:36:02.

<sup>677</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 8:05-8:42.

<sup>678</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 0:50-2:05.

<sup>679</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:32-2:49.

sollen vor allem Murphy Cooper<sup>680</sup> und Louise Banks<sup>681</sup> als weibliche Wissenschaftlerinnen und Erlösungsfiguren betrachtet werden.

Auffällig ist, dass beide betrachteten Frauen wiederholt als ausgesprochen intelligent hervorgehoben werden, nicht etwa durch ihre eigenen Aussagen, sondern durch die anderer Filmfiguren. So wird Murph bereits als Kind von den Wissenschaftler:innen der NASA als „bright“<sup>682</sup> betitelt und Louise wird bei ihrer ersten Begegnung mit dem Militär als eine der besten Linguistinnen beschrieben.<sup>683</sup> Dennoch müssen beide Frauen sich regelmäßig gegenüber den ihnen zur Seite gestellten Männern, die sie zuvor als intelligent ausgewiesen haben, beweisen. So muss Murph selbst erkennen, wo die Fehler Professor Brands liegen,<sup>684</sup> betont beharrlich, dass sie an den Erfolg ihrer Forschung glaube, wenn der Professor Zweifel äußert<sup>685</sup> und nachdem ihr Bruder sich nicht auf eine Diskussion mit ihr einlässt, sieht sie sich gezwungen, hinter seinem Rücken ihr weiteres Vorhaben in die Tat umzusetzen.<sup>686</sup> Schon als Kind lässt sich ihre Tendenz erkennen, für ihre eigenen Entscheidungen einzustehen und diese gegenüber (männlichen) Autoritäten durchzusetzen, zum Beispiel wenn sie sich weigert, ihren Vater allein zu den gemeinsam entdeckten Koordinaten reisen zu lassen und sich heimlich in sein Auto schleicht.<sup>687</sup>

Noch auffälliger wird die Notwendigkeit zum Kämpfen für eigene Ideen und Überzeugungen bei Louise. Nahezu jede Entscheidung, die sie trifft, muss sie gegenüber einem Raum voller Männer verteidigen und argumentativ begründen. Es sind diese Momente, in denen ihr Intellekt herausgestellt wird, sie zeigen jedoch auch, dass auf ihre Entscheidungen nicht blind vertraut wird – anders als es von ihr erwartet wird, wenn einer der Militärs (allesamt männlich besetzt) Entscheidungen trifft. So sieht sich Louise gezwungen, falsch überlieferte Geschichten zu reproduzieren<sup>688</sup> oder lange Erklärungen für simple Wünsche ihrerseits zu formulieren.<sup>689</sup> Zwar schreckt sie nicht davor zurück und sieht sich im Recht darin, im Zweifel zu lügen ( „[The story] is not true, but it proofs my point.“<sup>690</sup>), doch genau diese Faktoren zeigen subtil auf, dass sie es als Frau in der Wissenschaft bereits gewohnt ist, sich gegen Männer durchsetzen zu

---

<sup>680</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels Murph genannt.

<sup>681</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels Louise genannt.

<sup>682</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 52:13-52:15.

<sup>683</sup> Vgl. *Arrival* (2016), 10:55-11:00.

<sup>684</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 1:20:53-1:21:28.

<sup>685</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:19:59-1:20:12.

<sup>686</sup> Vgl. ebd., 1:53:45-1:57:03.

<sup>687</sup> Vgl. ebd., 21:10-22:19.

<sup>688</sup> Vgl. *Arrival* (2016), 38:15-39:20.

<sup>689</sup> Vgl. ebd., 40:42-41:53.

<sup>690</sup> Ebd., 39:16-39:20.



müssen, die ihre Kompetenzen zumindest unterbewusst in Frage stellen. Denn obwohl Louise als führende Expertin rekrutiert wurde, vertraut man ihrem Urteil doch nur bedingt. Jede ihrer Vorgehensweisen muss begründet werden und wird dennoch hinterfragt bis zu dem Punkt, an dem sie das Rätsel um die Sprache der Heptapods lösen kann, ihr jedoch kein Gehör geschenkt wird.<sup>691</sup>

Diesen beiden Frauen gegenüber stehen männlich konnotierte Wissenschaftler innerhalb der Diegesen, deren Handeln kaum infrage gestellt wird und deren Intellekt und Fähigkeiten akzeptiert und geschätzt werden, was die Genderdifferenz an dieser Stelle weiter hervorhebt. Dieses Phänomen lässt sich nicht nur auf die Erlösungsfiguren beschränken, wie unter anderem *Interstellar* zeigt. Dort muss Dr. Amelia Brand sich für ihre Gefühle zu einem anderen Wissenschaftler rechtfertigen und eben jene werden von anderen als Einschränkung ihrer wissenschaftlichen Kompetenzen gewertet,<sup>692</sup> während Joseph Coopers<sup>693</sup> Fertigkeiten zu keinem Zeitpunkt in Frage gestellt werden, obwohl seine emotionale Bindung an seine Familie wiederholt thematisiert wird.<sup>694</sup> Mehr noch ist es diese emotionale Bindung an seine Kinder, die nicht nur als lebenswichtige Eigenschaft auf der Mission herausgestellt wird,<sup>695</sup> sie stellt schließlich den Schlüssel zur Erlösung dar.<sup>696</sup>

Des Weiteren finden sich, ähnlich wie bei den zuvor untersuchten Kämpfer:innen, bei den beiden hier analysierten Frauen Szenen, die in ein traditionelles Geschlechterbild zurückführen. Louises Mutterschaft zieht sich durch den gesamten Film, die Erzählung beginnt und endet mit ihrer Ansprache an ihre Tochter<sup>697</sup> und im chronologischen Ablauf der Filmhandlung kommt es zu einer heterosexuellen romantischen Beziehung,<sup>698</sup> nachdem Louise ihre Aufgabe als Erlöserin erfüllt hat. Auch Murph begibt sich nach ihrem essentiellen Beitrag zur Rettung der Menschheit in eine heterosexuelle Liebesbeziehung. Unmittelbar nach Aufstellen und Lösen der alles entscheidenden Formel ist sie zuerst jubelnd zu sehen, nur um anschließend ihren potentiellen Partner zu küssen.<sup>699</sup> Das letzte Bild, das von ihr im Film gezeigt wird, ist ihre gealterte Person, umgeben von Kindern, Enkelkindern und weiteren Familienmitgliedern. Auch sie wird also in die traditionelle Rolle einer Mutter und Großmutter eingefügt, nachdem sie ihre

---

<sup>691</sup> Vgl. *Arrival* (2016), 1:33:48-1:34:35.

<sup>692</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 1:23:30-1:25:20.

<sup>693</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Cooper genannt.

<sup>694</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 1:00:52-1:00:58.

<sup>695</sup> Vgl. ebd., 1:46:02-1:46:26.

<sup>696</sup> Vgl. ebd., 2:24:05-2:24:31.

<sup>697</sup> Vgl. *Arrival* (2016), 1:30-4:05 und 1:41:35-1:46:15.

<sup>698</sup> Vgl. ebd., 1:41:35-1:46:15.

<sup>699</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 2:26:48-2:27:00.

Aufgabe, die Erlösung der Menschheit, erfüllt hat. Explizit hebt sie ihre Familie als das hervor, was ihr im Angesicht ihres scheinbar kurz bevorstehenden Todes Trost verleiht: „No parent should have to watch their own child die. I have my kids here for me now.“<sup>700</sup>

Dem gegenüber stehen männliche Erlösungsfiguren, die sich in die Kategorie Wissenschaftler:innen einordnen lassen. Auffällig ist, dass diese sich häufig zwischen den betrachteten Kategorien bewegen und zwar eine wissenschaftliche Ausrichtung aufweisen, aber auch Anklänge der Kämpfer:innen zeigen. Dies führt bereits zu einer wesentlichen Differenz in der Genderdarstellung. Ich möchte im Folgenden vor allem Dr. Robert Neville<sup>701</sup> aus *I am Legend* betrachten, der zwar kämpferische Aspekte zeigt, sich jedoch selbst wiederholt auf seine Wissenschaftlichkeit beruft. Zudem sind es seine wissenschaftlichen Fähigkeiten, die schließlich eine Erlösung ermöglichen.

Neville wird als brillanter Wissenschaftler inszeniert. Er ist maßgeblich an der Entwicklung des Krippin-Virus beteiligt,<sup>702</sup> das zur Krebsheilung dienen sollte, er richtet während der apokalyptischen Zustände, in denen er sich befindet, ein abgesichertes Labor ein und führt dort Testreihen an Tieren und Darkseekern durch, um ein Heilmittel für das Krippin-Virus zu finden.<sup>703</sup> Außerdem deutet der Film seine strategischen Fähigkeiten an. So gelingt es Neville innerhalb der Handlung, einen Darkseeker zu fangen,<sup>704</sup> er hat es geschafft, über mehrere Jahre sicher zu stellen, dass diese Wesen sein Haus nicht finden<sup>705</sup> und als sie es schließlich doch angreifen, zeigt der Einsatz mehrerer Fallen, dass er auch auf dieses Szenario vorbereitet war.<sup>706</sup> Anders als Louise und Murph muss er seine wissenschaftlichen Durchbrüche oder Ideen jedoch kaum rechtfertigen. Zwar werden seine Entscheidungen mehrfach hinterfragt, doch sie verlangen kaum eine Erklärung. Vielmehr sieht Neville sich mit Bitten anderer Figuren konfrontiert, die er argumentativ ablehnt. So bittet ihn seine Frau, sich gemeinsam bei Ausbruch des Virus in Sicherheit zu bringen, was er verweigert. Sie akzeptiert danach seine Entscheidung ohne weitere Diskussion.<sup>707</sup>

Auch Anna Montez<sup>708</sup> bittet ihn darum, sie und Ethan zur vermeintlich sicheren Kolonie der Überlebenden zu begleiten, was er ebenfalls ablehnt. In diesem Dialog wendet sich die

---

<sup>700</sup> *Interstellar* (2014), 2:35:00-2:35:18.

<sup>701</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Neville genannt.

<sup>702</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), z. B. 14:09-14:34.

<sup>703</sup> Vgl. ebd., z. B. 15:42-17:34.

<sup>704</sup> Vgl. ebd., 30:31-32:37.

<sup>705</sup> Vgl. ebd., 1:00:38-1:00:45.

<sup>706</sup> Vgl. ebd., 1:17:29-1:18:09.

<sup>707</sup> Vgl. ebd., 14:14-14:34.

<sup>708</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anna genannt.

Gesprächsführung und nachdem Anna nicht sofort aufgibt, drängt Neville sie in eine argumentative Situation, in der sie ihre Überzeugungen und Entscheidungen gegenüber ihm rechtfertigen muss, nicht andersherum. Sein Widerspruch basiert dabei vordergründig auf wissenschaftlichen Fakten, hauptsächlich scheint er aber von Ärger und Frustration geleitet zu sein.<sup>709</sup> Anders als Louise, die in ihren argumentativen Reaktionen resigniert wirkt, als wäre sie enttäuscht, sich erneut erklären zu müssen, nehmen bei Neville die Emotionen überhand. Dies deutet darauf hin, dass er es nicht gewohnt ist, seine (wissenschaftlichen) Entscheidungen rechtfertigen zu müssen.

Gegensätzlich zu Louise und Murph ist Nevilles fehlende Einbindung in eine heterosexuelle Familienkonstellation. Während sich beide Frauen nach Erfüllen ihrer Aufgabe als Erlöserinnen in eine traditionelle Mutterrolle begeben, verliert Neville seine familiäre Struktur zu Beginn des Films. Auch wenn erst später in der Handlung deutlich wird, dass seine Frau und Tochter tatsächlich verstorben sind, wird doch durchgehend impliziert, dass beide schon zu Beginn der Filmhandlung nicht mehr leben. Auch geht Neville keine heterosexuelle Beziehung mit Anna ein, so dass keine traditionelle Familienkonstellation zwischen ihm, ihr und Ethan entsteht, da er sich zuvor aufopfert, nachdem er seine Aufgabe erfüllt und ein Heilmittel entwickelt hat.<sup>710</sup> Während sein Leben also mit der Erfüllung seiner Aufgabe endet, wird den weiblichen Wissenschaftlerinnen eine neue Aufgabe zuteil. Nachdem sie die Menschheit erlöst haben, ist es für sie an der Zeit, sich in traditionelle Familienkonstellationen zu begeben.

Auch wenn die Körper der Wissenschaftler:innen weniger deutlich ausgestellt werden als die der Kämpfer:innen, greift doch auch hier Sennewalds Analyse der Körpergröße.

„Während die realen Unterschiede zwischen weiblichen und männlichen Körpern hinsichtlich ihrer Größe [...] fließend sind, sind die medial übermittelten Körperideale dagegen komplementär angelegt [.] Wie Mühlen Achs bemerkt, haben die absolute Körpergröße und relative Größenunterschiede zwischen Menschen nahezu weltweit machtsymbolische Bedeutung und werden dementsprechend inszeniert, um soziale Rangordnungen zum Ausdruck zu bringen.“<sup>711</sup>

---

<sup>709</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:14:52-1:16:57.

<sup>710</sup> Vgl. ebd., 1:25:50-1:26:00.

<sup>711</sup> Sennewald 2007: *Alien Gender*, S. 46.



Abb. 128-129: Screenshots aus *Arrival* (2016)

Betrachtet man die drei hier analysierten Beispiele für Wissenschaftler:innen als Erlösungsfiguren, fällt auf, dass Louise signifikant kleiner ist als die meisten Männer, die sie umgeben, beginnend mit ihrem Kollegen und späteren Lebensgefährten<sup>712</sup> bis hin zum Colonel, dem sie unterstellt ist.<sup>713</sup> Sie wird ihnen somit visuell untergeordnet und muss sich besonders gegenüber dem Colonel immer wieder argumentativ beweisen. Dieser Größenunterschied zu anderen Figuren kulminiert schließlich in den Heptapods, deren tatsächliche Größe lange nicht einmal zu erkennen ist.<sup>714</sup> Diese höher entwickelte Spezies überragt nicht nur Louise sondern auch alle anderen Menschen. Auffällig ist hier, dass den beiden Heptapods die Namen „Abbott“ und „Costello“ zugeschrieben werden,<sup>715</sup> eine Referenz zu einem amerikanischen Komiker-Duo der 1940er Jahre – bestehend aus zwei Männern.

Der einzige Mann, der sich körperlich zu Louise hochrecken muss, um ihr etwas ins Ohr zu flüstern, ist schließlich General Shang.<sup>716</sup> Dieses Zusammentreffen ist ausgesprochen kurz, stellt aber gleichzeitig einen wesentlichen Teil des Erlösungsmomentes dar. Hier erhält Louise die Informationen, die sie braucht, um einen drohenden Krieg abzuwenden. Zu diesem Zeitpunkt der Handlung ist sie der einzige Mensch, der die Sprache der Heptapods entschlüsselt hat und ist somit General Shang intellektuell überlegen. Dieser Moment, in dem der Triumph des Wissens zelebriert wird, ist der einzige, in dem Louise durch ihre Größe körperlich machtvoller wirkt. Relativiert wird diese Machtposition jedoch durch ihr Schweigen.<sup>717</sup> Sie nimmt die Information nur auf, reagiert in zwischengeschnittenen Szenen darauf, in denen sie allein oder mit anderen Menschen zu sehen ist. Zwar wird hier ihre machtvollere Position durch körperliche Größe ausgestellt, dies aber geht zu Lasten ihrer Aktivität, wodurch sie nicht vollkommen überlegen wirkt.

<sup>712</sup> Vgl. *Arrival* (2016), z. B. 19:36-19:50.

<sup>713</sup> Vgl. ebd., z. B. 19:04-19:09.

<sup>714</sup> Vgl. ebd., z. B. 31:28-31:40.

<sup>715</sup> Vgl. ebd., 46:52-47:01.

<sup>716</sup> Vgl. ebd., 1:38:13-1:38:17.

<sup>717</sup> Vgl. ebd., 1:38:13-1:39:28.

Etwas anders gestaltet sich die Darstellung Murphs. Als Kind überragen sie die anderen Filmfiguren deutlich, was ihre grundlegende Machtlosigkeit gegenüber der Situation und dem Fortgang ihres Vaters visuell unterstützt.<sup>718</sup> Als Erwachsene ist zu erkennen, dass Murph sowohl von ihrem Bruder<sup>719</sup> als auch von ihrem späteren Partner überragt wird,<sup>720</sup> doch dies wird weniger deutlich ausgestellt. Vielmehr werden Größenunterschiede durch Umarmungen überbrückt<sup>721</sup> und Murphs Partner wird mehrfach gezeigt, wie er nach oben ruft, um sie aus dem Haus zu holen, in dem sie gerade das Geheimnis um ihren Geist entschlüsselt.<sup>722</sup> Noch dazu ist anzumerken, dass sie im wissenschaftlichen Kontext regelmäßig mit Professor Brand im gleichen Bild zu sehen ist, den sie unter anderem in einem Rollstuhl durch die Forschungsräume der NASA schiebt.<sup>723</sup> Zwar nimmt sie damit eine fürsorgliche Funktion für ihn ein, dass sie ihn dabei körperlich überragt, weist jedoch darauf hin, dass sie ihm intellektuell überlegen ist. Auch im Moment ihres wissenschaftlichen Triumphes – der Entschlüsselung der Daten des schwarzen Lochs – steht sie auf einem erhöhten Bereich der Forschungseinrichtung und wirft jubelnd einige Blätter Papier in die Luft, während mehrere Männer von unten verwundert zu ihr hochschauen.<sup>724</sup>

In den Momenten ihrer intellektuellen Überlegenheit also ist Murph in der Regel physisch höhergestellt als die männlichen Figuren, die sie umgeben. Doch hierbei ist noch einmal ihre letzte Szene des Films zu bedenken. In dieser wird sie nicht nur von ihrer Familie umringt, sie wird liegend gezeigt, während alle anderen stehen und auf sie herabblicken, inklusive ihres Vaters.<sup>725</sup> Ihre machtvolle Position wird dadurch aufgehoben, nachdem ihre Aufgabe als Erlöserin erfüllt wurde.

Neville hingegen ist sowohl Anna und Ethan körperlich überlegen als auch dem weiblich konnotierten Darkseeker, an dem er forscht.<sup>726</sup> Immer wieder ist deutlich zu sehen, wie er sich zu Anna hinunterbeugt wenn er mit ihr spricht, besonders in der bereits angesprochenen Szene, in der es zum Streit kommt.<sup>727</sup> Hier wird seine körperliche Überlegenheit noch mit dem aggressiven Tonfall untermauert, der ihn in eine ihr überlegene Situation bringt. Er zwingt Anna

---

<sup>718</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 40:11-40:23.

<sup>719</sup> Vgl. ebd., z. B. 2:26:04-2:26:18.

<sup>720</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:27:43-1:27:47.

<sup>721</sup> Vgl. ebd., z. B. 2:26:01-2:26:19.

<sup>722</sup> Vgl. ebd., z. B. 2:25:03-2:25:08.

<sup>723</sup> Vgl. ebd., 1:19:40-1:19:55.

<sup>724</sup> Vgl. ebd., 2:26:48-2:26:54.

<sup>725</sup> Vgl. ebd., 2:33:26-2:35:27.

<sup>726</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 32:51-36:12.

<sup>727</sup> Vgl. ebd., 1:14:52-1:16:57.

so in eine sich unterordnende Position, vor allem auch dadurch zu erkennen, dass sie zusammenzuckt, wenn er die Stimme nach kurzen Pausen wieder erhebt.<sup>728</sup> Auch unmittelbar vor seiner Aufopferung beugt er sich zu Anna hinunter, um ihr das Gegenmittel zu übergeben, hier ist er ebenfalls in einer erhobenen Position, die ihn als den Erlöser auszeichnet.<sup>729</sup> Dies kulminiert in einer Kameraeinstellung aus leichter Froschperspektive, die schließlich sein tatsächliches Opfer begleitet<sup>730</sup> und ihn dabei nicht nur visuell über andere Filmfiguren erhebt, sondern auch über das Publikum, das sich in der Situation sieht, zu ihm hoch zu blicken.



Abb. 130-131: Screenshots aus *I am Legend* (2007)

Das Aufopfern einer Erlösungsfigur stellt eine eigene Kategorie dar, wie im vorangegangenen Kapitel erläutert. Der Typus der aufopfernden Erlösungsfigur ist dabei, wie die exemplarische Betrachtung in diesem Kapitel zeigt, unabhängig davon, ob es sich um Kämpfer:innen oder Wissenschaftler:innen handelt. Dennoch ist auch hier eine Differenz zwischen den Geschlechterdarstellungen zu erkennen.

Zwar finden sich in den Filmen sowohl männlich als auch weiblich konnotierte Erlösungsfiguren, die sich aufopfern, doch es ist ein wesentlicher Unterschied darin zu erkennen, ob sie schlussendlich überleben oder nicht. Während kindliche Erlösungsfiguren generell vor dem Tod sicher zu sein scheinen, gestaltet sich dies bei aufopfernden Erlösungsfiguren anders. So finden sich unter den in dieser Arbeit untersuchten Beispielen Max Da Costa und Dr. Robert Neville, die sich zum Zwecke der Erlösung aufopfern und versterben.<sup>731</sup> Selbst Luke Skywalker beendet seinen Handlungsstrang mit einem Opfer,<sup>732</sup> auch wenn er zu diesem Zeitpunkt nicht mehr die führende Erlösungsfigur darstellt.<sup>733</sup> Doch

<sup>728</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:16:48-1:16:49.

<sup>729</sup> Vgl. ebd., 1:24:43-1:25:06.

<sup>730</sup> Siehe dazu auch Kapitel 5.1 „We are his legacy. This is his legend.“ – *I am Legend* (2007).

<sup>731</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 1:32:50-1:34:34 und *I am Legend* (2007), 1:25:50-1:26:00.

<sup>732</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi*, Regie: Rian Johnson, Lucasfilm Ltd und Walt Disney Studios Motion Pictures, USA 2017, DVD, 2:18:12-2:20:10.

<sup>733</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.2.3 Die Aufopferung von Luke Skywalker.

sie sind nicht die einzigen aufopfernden Erlösungsfiguren, die in dieser Arbeit untersucht werden. Auch William Cage, Alice, Katniss Everdeen und Rey Skywalker opfern sich auf oder sind zumindest in Begriff, dies zu tun. Die letzteren jedoch überleben ihre Opfer allesamt.<sup>734</sup>

Hier lässt sich ein deutlicher Trend erkennen, denn bis auf William Cage sterben die sich aufopfernden männlichen Erlösungsfiguren, die weiblichen hingegen überleben.

In Rückgriff auf Sennewald lässt sich dies mit dem Bestreben danach erklären, die weiblich konnotierten Erlösungsfiguren in ein heteronormatives Familienbild oder zumindest ein bipolares Geschlechterverständnis zurückzuführen, was durch den Tod der Figuren nicht mehr möglich wäre. Es bleibt dabei offen, ob auch die in der westlichen Welt verankerte „Frauen und Kinder zuerst“-Mentalität zu einer stärkeren Akzeptanz eines sterbenden männlich konnotierten Erlösers führt, während das Versterben einer weiblich konnotierten Erlöserin oder gar eines Kindes nicht als heroisch, sondern als tragisch verstanden wird.

Innerhalb der Science Fiction lassen sich auch einige männliche Erlösungsfiguren finden, die ihre Aufopferung überleben (so zum Beispiel Neo in der *Matrix*-Reihe (1999-2021), der, wie sich schließlich herausstellt, mithilfe der Maschinen nach seinem Opfer wiederbelebt wurde),<sup>735</sup> doch grundlegend lässt sich sagen, dass hier eine deutliche Differenz zu erkennen ist. Beginnend mit Ellen Ripley, die sich am Ende von *Alien 3* (1992) in einen Hochofen stürzt, um mit sich die noch ungeborene Alien-Königin zu zerstören,<sup>736</sup> nur um in *Alien Resurrection* (1997) scheinbar wieder aufzuerstehen (wenn auch als Klon),<sup>737</sup> bis hin zu Rey Skywalker, die nach ihrem Opfer durch die Macht und die heilenden Fähigkeiten eines anderen wieder ins Leben zurückgeholt wird,<sup>738</sup> lässt sich eine über 30-jährige Geschichte der Auferstehung weiblicher Erlösungsfiguren finden. Dabei kann festgestellt werden, dass die Rückkehr ins Leben entweder mit einer Versöhnung mit dem traditionellen Rollenbild einhergeht oder aber der Frau im Folgenden ihre Menschlichkeit abgesprochen wird, wie es in *Alien Resurrection* der Fall ist. Während diese Auferstehung also eine Parallele zum christlichen Jesusbild darstellt, erfolgt mit ihr in der Regel eine Versöhnung mit dem traditionellen Geschlechterbild und einer heterosexuellen Beziehung. Sogar der immer wieder auferstehende William Cage beendet seine

---

<sup>734</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 1:41:37-1:42:52, *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:30:35-1:31:26, *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 2:04:27-2:06:33, *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker*, Regie: J. J. Abrams, Lucasfilm Ltd und Walt Disney Studios Motion Pictures, USA 2019, DVD, 1:57:04-1:59:12.

<sup>735</sup> Vgl. *Matrix Resurrections* (2021), 1:31:24-1:31:57.

<sup>736</sup> Vgl. *Alien 3* (1992), 1:46:42-1:47:40.

<sup>737</sup> Vgl. *Alien Resurrection* (1997), 10:47-11:10.

<sup>738</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.3.2 Aufopferung und Auferstehung.

Filmhandlung mit der Andeutung einer weiteren Chance auf eine heterosexuelle Liebesbeziehung.<sup>739</sup>

Die Auferstehung enthebt also die Figuren nicht der Einordnung in heteronormative Beziehungsvorstellungen, sondern gibt ihnen viel eher die Chance, diese noch einmal zu verfolgen, nachdem ihre übermenschliche Aufgabe – die Erlösung der Menschheit – erfüllt wurde. Wer sich diesem Ideal nicht fügt, wie es bei Ellen Ripley der Fall ist, wird hingegen entmenschlicht, ohne dabei über die Menschen gestellt zu werden. Es handelt sich nicht um eine gottgleiche Erscheinung, sondern ein um skurriles Wesen, gewissermaßen ein Alien, von dem unklar bleibt, ob man ihm trauen kann.

Die tatsächlich verstorbenen männlichen Erlösungsfiguren hingegen werden verehrt. Mit ihrem Tod endet der Film nicht, es bleibt immer noch genug Zeit innerhalb der Handlung, um das Opfer zu glorifizieren und seinen Wert zu betonen,<sup>740</sup> zumeist durch eine zugehörige potentielle heterosexuelle Partnerin oder, zum Beispiel im Falle von *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), durch die Nachfolger:innen.<sup>741</sup>

## 5. Der Erlösungsmoment

Das folgende Kapitel soll den Moment der Erlösung im Film genauer untersuchen. Unter dem Erlösungsmoment, wie er im Weiteren bezeichnet werden soll, verstehe ich den Zeitpunkt der Filmhandlung, nach dem sich der Verlauf der Ereignisse maßgeblich ändert. Es handelt sich also bei dem Erlösungsmoment um den Wendepunkt in der filmischen Erzählung, der dazu führt, dass Rettung gefunden, die Katastrophe abgewandt oder eine Veränderung zum Besseren eintreten wird. Dieser Moment kann allerdings nicht vollkommen isoliert betrachtet werden, wohl in seiner Inszenierung, nicht aber in seiner Funktion. Um ihn eindeutig als Wendepunkt und Erlösungsmoment ausmachen zu können, muss auch der Zustand der Filmwelt vor und nach eben jenem Moment mit in Betracht gezogen werden, um den Wandel tatsächlich erkennen zu können.

Im Folgenden möchte ich die Erlösungsmomente in vier ausgewählten Filmen betrachten: *I am Legend* (2007), *Interstellar* (2014), *Resident Evil: The Final Chapter* (2016) und *Waterworld* (1995). In diesen vier Filmen lassen sich unterschiedliche Auslöser für den Erlösungsmoment

---

<sup>739</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 1:44:16-1:45:41.

<sup>740</sup> Vgl. z. B. *I am Legend* (2007), 1:27:20-1:27:56.

<sup>741</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 2:21:58-2:22:29.



erkennen, ebenso wie differente Formen der katastrophalen Situation, in der sich die Filmwelt befindet und aus welcher sie erlöst werden muss. Dennoch sollen durch die Analyse Gemeinsamkeiten dieser Erlösungsmomente erforscht werden, um herauszufinden, inwiefern nicht nur die Diegese einen Erlösungsmoment vergleichbar einbettet und ausstellt, sondern auch, ob sich die audiovisuelle Inszenierung ähnelt.

Aus diesem Grund möchte ich sowohl den diegetischen Rahmen inklusive der enthaltenen religiösen Symboliken als auch die audiovisuelle Darstellung betrachten.

### **5.1 „We are his legacy. This is his legend.” – *I am Legend* (2007)**

Bevor ich mich der Analyse des Erlösungsmomentes in *I am Legend* (2007) zuwende, muss zuerst einmal definiert werden, welche Version des Filmes ich betrachte, denn ich werde mich in der Analyse des Erlösungsmomentes dieses Films an das Ende halten, das in den Kinos gezeigt wurde und in den späteren Veröffentlichungen als Ende fungiert. Dennoch ist bekannt, dass zu diesem Film ein alternatives Ende produziert wurde, welches im Director's Cut enthalten ist. Dieses Ende bewegt sich zwar deutlich näher an der gleichnamigen Buchvorlage, da diese jedoch an dieser Stelle ebenfalls außen vor gelassen wird, halte ich es für sinnvoller, mich auf das Ende der ursprünglich veröffentlichten Version zu fokussieren. Da dieses Ende dasjenige ist, das popkulturell verbreitet wurde, möchte ich es daher als dasjenige sehen, welches die Diegese in gewünschter Weise abschließt. Interessant ist dabei vor allem, dass in der Literaturvorlage Robert Neville<sup>742</sup> nicht der Erlöser der Menschheit ist, sondern viel eher der versteckte Antagonist, der sich lediglich selbst als im Recht sieht. Im alternativen Ende wird diese Erkenntnis abgemildert, eine Rettung oder gar Erlösung der Menschheit bleibt jedoch aus. Die Entscheidung, Neville in der 2007 veröffentlichten Filmversion zu einer Erlösungsfigur zu machen, unterstreicht in meinem Verständnis also explizit die Popularität dieses Erzählmusters und des Figurentypus und soll deswegen bewusst hier herausgestellt werden.

Der Erlösungsmoment in *I am Legend* tritt erst wenige Minuten vor dem Ende des Films ein. Nach langer Forschung ist es Neville gelungen, ein Gegenmittel für das Krippin-Virus zu finden, das große Teile der Menschheit zu monströsen Gestalten, den Darkseekern, werden lässt.<sup>743</sup> Mit dem gefundenen Gegenmittel können – davon zumindest gehen die

---

<sup>742</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Neville genannt.

<sup>743</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:22:44-1:23:16.

Protagonist:innen aus – die verbliebenen Menschen gerettet und die Darkseeker unschädlich gemacht werden. Das Entdecken dieses Gegenmittels jedoch macht nicht allein den Erlösungsmoment aus, denn während Neville den Erfolg seiner Forschung erkennt, wird sein Labor von den Darkseekern angegriffen.<sup>744</sup> Für Neville und seine Begleiter:innen Anna Montez<sup>745</sup> und Ethan scheint klar, dass die Angreifer:innen sie töten werden und das Heilmittel verloren sein wird.<sup>746</sup> Neville jedoch findet ein Versteck für seine beiden Begleiter:innen und übergibt ihnen das Heilmittel, um den Zugang darauffolgend zu verbarrikadieren.<sup>747</sup>

In einem Akt der Selbstaufopferung nutzt er eine Handgranate, um sich und die angreifenden Darkseeker mit einer Explosion zu töten.<sup>748</sup> Es ist dieser Moment des Aufopfrens, den der Film wesentlich als Wendepunkt und Erlösungsmoment inszeniert, nicht vorrangig die Entdeckung des rettenden Gegenmittels.

Während der vorangegangenen Filmhandlung kommt es mehrfach zu Diskussionen zwischen den beiden Protagonist:innen Neville und Anna darüber, welche Ziele sie haben und wie diese zu erreichen wären.<sup>749</sup> Während Neville dabei auf die Wissenschaft schwört, glaubt Anna an einen christlichen Gott (repräsentiert durch den Rosenkranz am Rückspiegel ihres Autos<sup>750</sup>), der sie leitet und einen Plan nicht nur für sie, sondern für alle überlebenden Menschen hat, inklusive Neville.<sup>751</sup> Dieser widerspricht vehement, woraufhin Anna ihn auffordert, in der nun stillen Welt genauer hinzuhören, um den Plan Gottes zu verstehen.<sup>752</sup> In den letzten Augenblicken seines Lebens deutet dieser an, seinen von Gott angedachten Weg erkennen zu können.

Neville: „I think this is why you’re here.“

Anna: „What are you doing?“

Neville: „I am listening.“<sup>753</sup>

---

<sup>744</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:22:57-1:23:44.

<sup>745</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anna genannt.

<sup>746</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:24:58-1:25:03.

<sup>747</sup> Vgl. ebd., 1:25:09-1:25:10.

<sup>748</sup> Vgl. ebd., 1:25:50-1:26:00.

<sup>749</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:15:00-1:16:58.

<sup>750</sup> Vgl. ebd., 1:00:09-1:00:13.

<sup>751</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.5.4 „God told me. He has a plan.“ – Die Ziehmutter: Anna Montez (*I am Legend* (2007)).

<sup>752</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:15:50-1:16:00.

<sup>753</sup> Ebd., 1:24:48-1:24:57.

Ihm wird also – so sagt er – von Gott vermittelt, was er zu tun habe: sich aufopfern, um seine Begleiter:innen, mit ihnen das Gegenmittel und schlussendlich die Menschheit zu retten. Ebenso impliziert er, dass auch Anna eine Aufgabe zu erfüllen habe, die ihr von Gott zugedacht sei. So sei es ihre Bestimmung, das Gegenmittel zu einer – womöglich letzten – menschlichen Siedlung zu bringen.

Auffällig ist, dass während des Dialogs zwischen den beiden Protagonist:innen kein Soundtrack zu hören ist. Die einzigen Hintergrundgeräusche stellen Pochen und Splittern dar, die das Publikum daran erinnern, dass die Darkseeker in das Labor einzubrechen versuchen. Dies unterstreicht den drängenden Charakter, welcher der Szene immanent ist. Unter diesen drängenden Umständen entschließt Neville sich daher, auf eine Form der Vorsehung zu vertrauen, die ihm zuvor unsinnig erschien. Diese kurze Sequenz ist ausschließlich in Nahaufnahmen gefilmt. Nicht nur entsteht hier ein Eindruck von Intimität zwischen den beiden Protagonist:innen, die nun zu einem gemeinsamen Verständnis gekommen sind, das Gegenmittel, das Neville Anna überreicht, wird ebenfalls explizit präsentiert. Zudem sieht Anna aus ihrem Versteck heraus deutlich zu Neville hoch. Da er in Begriff ist, sich für sie und die Menschheit aufzuopfern, beginnt hier seine finale Inszenierung als Erlösungsfigur, in der er visuell erhöht wird.



Abb. 132-133: Screenshots aus *I am Legend* (2007)

Nachdem Neville den Zugang zum Versteck seiner Begleiter:innen verschlossen hat, setzt schließlich Hintergrundmusik ein.<sup>754</sup> Leise beginnend und sich dann steigend ist die Musik von Streichinstrumenten zu hören, die zunehmend die Geräusche der vordringenden Darkseeker überlagert. Diese werden wiederholt gezeigt, dabei jedoch gegen Nahaufnahmen

---

<sup>754</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:25:09-1:25:16.

von Nevilles Gesicht oder seinen Händen montiert,<sup>755</sup> welche zuerst nach einem Bild seiner verstorbenen Familie greifen<sup>756</sup> und dann die Handgranate aus einer Schublade heben.<sup>757</sup>



Abb. 134-135: Screenshots aus *I am Legend* (2007)

Das Foto steht hier als Repräsentant nicht nur für Anna und Ethan, die es zu schützen gilt, sondern für die gesamte verbliebene Menschheit und verknüpft so Nevilles folgendes Opfer mit der Zielsetzung der Erlösung.

Das Crescendo der Streicher erreicht in dem Moment seinen Höhepunkt, in dem der Anführer der Darkseeker die Labortür durchbricht.<sup>758</sup> Als Folge dessen zoomt die Kamera aus leichter Untersicht näher an Neville, der den Sicherungsstift der Handgranate zieht.<sup>759</sup> Durch diese Froschperspektive wird der Protagonist, wie schon im Gespräch mit Anna, visuell erhöht dargestellt, als über dem Publikum stehend, was seine Funktion als Erlösungsfigur weiter untermauert.

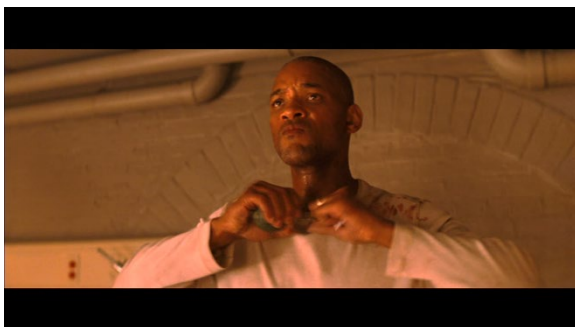


Abb. 136-137: Screenshots aus *I am Legend* (2007)

Mit einem schnellen Schnitt wird gezeigt, wie sowohl der Anführer der Darkseeker als auch Neville auf die zerstörte Tür zu rennen, einander entgegen, eindeutig als konkurrierende Kräfte

<sup>755</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:25:17-1:25:36.

<sup>756</sup> Vgl. ebd., 1:25:23-1:25:29.

<sup>757</sup> Vgl. ebd., 1:25:33-1:25:36.

<sup>758</sup> Vgl. ebd., 1:25:47-1:25:28.

<sup>759</sup> Vgl. ebd., 1:25:48-1:25:50.

dargestellt, die jeweils ihre Seite des Konflikts repräsentieren.<sup>760</sup> Kurz vor ihrem Aufeinandertreffen detoniert schließlich die Handgranate. Die Klänge der Streichinstrumente werden von dem Klang der Explosion überlagert, das aus ihr resultierende Feuer verschluckt den Protagonisten, sämtliche Darkseeker und das Labor, bis das gesamte Bild nur noch von Feuer erfüllt ist.<sup>761</sup> Der Klang der Streicher wird wieder hörbar, als das Feuer zu einem weißen Bild überblendet, das für einige Sekunden sichtbar bleibt, bevor das Weiß verblasst und Bäume mit herbstlichem Laub zu erkennen sind.<sup>762</sup>

Während die Kamera über die Vegetation eines Waldes hinweggleitet, verklingen die Streicher zu einem Moment der andächtigen Stille, bevor der Klang eines fahrenden Autos zu hören ist.<sup>763</sup> Die Kamera folgt nun den überlebenden Anna und Ethan, die durch eine idyllische Landschaft fahren,<sup>764</sup> die sich wesentlich von dem unterscheidet, was das Publikum bisher als Setting wahrnehmen konnte, nämlich das offensichtlich zerstörte New York.<sup>765</sup>

Die Reise endet damit, dass beide Überlebenden mit ungläubigem Gesichtsausdruck anhalten und aus dem Auto aussteigen.<sup>766</sup> Erst nachdem beide nah an die Kamera herangetreten sind, wechselt die Einstellung und zeigt dem Publikum das, was die Filmfiguren sehen können: ein großes Tor, das sich für die beiden Figuren und das Publikum öffnet und den Blick auf eine Siedlung freigibt, in der zuerst, im Bildzentrum, eine weiße Kirche offenbart wird, auf die beide Figuren beim Betreten des erhofften sicheren Ortes zugehen.<sup>767</sup>

In einem Off-Kommentar ist Annas Stimme zu hören, die erklärt, Nevilles Forschungen und sein Opfer hätten die Menschheit gerettet,<sup>768</sup> während in einer Nahaufnahme gezeigt wird, wie sie das Gegenmittel an einen Bewohner der Siedlung überreicht.<sup>769</sup> Darauffolgend entfernt sich die Kamera in einem ausgedehnten Zoom-out von der Siedlung, die so zunehmend in einer Totale aus der Vogelperspektive zu erkennen ist. Dabei zeigt sich, dass die Siedlung inmitten unberührter Vegetation liegt, lediglich durchbrochen von einer Straße und der durch Mauern umschlossenen Siedlung selbst.<sup>770</sup> Warmes Licht lässt die sichtbaren Strukturen weicher und einladender erscheinen, wobei sich das Licht in der Kameralinse reflektiert, während die große weiße Kirche weiterhin heraussticht, nicht nur als größtes Gebäude der Siedlung, sondern vor

---

<sup>760</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:25:48-1:25:59.

<sup>761</sup> Vgl. ebd., 1:26:00-1:26:06.

<sup>762</sup> Vgl. ebd., 1:26:06-1:26:14.

<sup>763</sup> Vgl. ebd., 1:26:17-1:26:23.

<sup>764</sup> Vgl. ebd., 1:26:27-1:26:46.

<sup>765</sup> Siehe dazu auch Kapitel 2.1 Das Ende der bekannten Welt und 5.6 Inszenatorische Gemeinsamkeiten.

<sup>766</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:26:46-1:27:03.

<sup>767</sup> Vgl. ebd., 1:27:07-1:27:20.

<sup>768</sup> Vgl. ebd., 1:27:20-1:27:56.

<sup>769</sup> Vgl. ebd., 1:27:36-1:27:44.

<sup>770</sup> Vgl. ebd., 1:27:44-1:27:57.

allem durch ihre helle, weiße Farbe. Dadurch entsteht eine direkte Verknüpfung der gesprochenen Worte mit dem Anblick der Kirche.



Abb. 138-141: Screenshots aus *I am Legend* (2007)

Vor dem Hintergrund des wiederholt auftretenden Gedankens von göttlicher Fügung wird somit Nevilles Aufopferung, von der Anna erzählt, mit dem christlichen Glauben verknüpft und unterstreicht damit noch einmal seine Funktion als Erlösungsfigur. Seinen übermenschlichen Status als Erlöser spricht ihm Anna schließlich in den letzten Sätzen des Films noch einmal explizit zu, ohne dabei direkt von Erlösung zu sprechen, auch wenn der christliche Bezug durch die im Bild markant vertretene Kirche deutlich wird: „We are his legacy. This is his legend.”<sup>771</sup>

## 5.2 „Love, TARS, love.” – *Interstellar* (2014)

In *Interstellar* (2014) ist der Planet Erde für die Menschheit zunehmend nicht mehr bewohnbar. In einem Akt der Verzweiflung und Hoffnung sendet die NASA Raumschiffe aus, um bewohnbare Planeten zu erreichen, die sie auf der anderen Seite eines Wurmlochs vermuten, mit dem Ziel, dort einen neuen Lebensraum für die Menschheit zu finden und potentielle Planeten zu besiedeln, auf denen Menschen existieren könnten.

---

<sup>771</sup> *I am Legend* (2007), 1:27:50-1:27:55.

Nachdem sich Protagonist Joseph Cooper<sup>772</sup> aufgeopfert hat, indem er sich der Gravitation eines schwarzen Lochs aussetzte, um der einzigen weiteren Überlebenden der Mission – Amelia Brand<sup>773</sup> – ein Überleben zu ermöglichen,<sup>774</sup> findet er sich in einem sogenannten Tesseract, einer würfelartigen Struktur im vierdimensionalen Raum, wieder. Dieser besteht, wie er feststellt, ausschließlich aus verschiedenen Versionen des Kinderzimmers seiner Tochter Murphy Cooper<sup>775</sup> und bietet Einblicke in unterschiedliche Momente ihres Lebens.<sup>776</sup> Nachdem Cooper auf verschiedene Arten versucht hat, mit seiner Tochter zu kommunizieren und sogar zu verhindern, dass er selbst jemals zu seiner Weltraummission aufbricht,<sup>777</sup> begreift er schließlich, dass für ihn und seine Tochter andere Aufgaben vorgesehen sind.

Cooper realisiert, dass es seine Bestimmung ist, seiner Tochter sämtliche Daten zukommen zu lassen, die der mit ihm im schwarzen Loch verschluckte Roboter TARS gesammelt hat. Murph sei dann, so ihr Vater, diejenige, die auserwählt sei, aus diesen Daten eine Rettung für die Menschheit zu entwickeln.<sup>778</sup> Coopers Erkenntnis fußt dabei darauf, dass nicht etwa eine göttliche Macht das Wurmloch erschaffen und den Tesseract kreierte habe, sondern die Menschheit aus der Zukunft, die durch die Übertragung der Daten an Murph ihre eigene Existenz sichern will.<sup>779</sup> Das Problem bei der Übertragung habe bisher darin bestanden, nicht den richtigen Zeitpunkt auswählen zu können, um Murph die Daten zukommen zu lassen, so Cooper. Nur er sei dazu in der Lage, da seine Verbindung zu seiner Tochter über die Logik von Raum und Zeit hinausginge. Hier wird die Liebe von Eltern zu ihren Kindern als entscheidender Faktor der Erlösung bezeichnet: „Love, TARS, love!“<sup>780</sup>

Der Erlösungsmoment des Films ist an diese Erkenntnis gebunden. Coopers verzweifelter Versuch, seine eigene Vergangenheit, die er beobachten kann, zu ändern, ist begleitet von einem gleichbleibenden elektronischen, aber leise gehaltenen Soundtrack, dessen Klänge an ein Glockenspiel erinnern. Ergänzt wird die Tonebene durch die Rufe des Protagonisten, mit denen er zu seiner Tochter und seinem eigenen vergangenen Ich durchzudringen versucht. Die gleiche musikalische Tonspur ist auch zu hören, wenn zwischen Cooper im Tesseract und der inzwischen erwachsenen Murph in ihrem ehemaligen Kinderzimmer hin und her geschnitten

---

<sup>772</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Cooper genannt.

<sup>773</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Amelia genannt.

<sup>774</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 2:11:24-2:13:45.

<sup>775</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Murph genannt.

<sup>776</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 2:15:53-2:19:16 oder 2:24:00-2:24:04.

<sup>777</sup> Vgl. ebd., 2:16:21-2:20:23.

<sup>778</sup> Vgl. ebd., 2:23:45-2:23:55.

<sup>779</sup> Vgl. ebd., 2:27:21-2:27:51.

<sup>780</sup> Ebd., 2:24:21-2:24:23.

wird. Dadurch wird die Verbindung zwischen beiden Existenzen noch einmal betont und ihre Verknüpfung hervorgehoben.<sup>781</sup>

Der Soundtrack verändert sich, als Murph erkennt, dass ihr Vater derjenige ist, der ihr schon in ihrer Kindheit verschlüsselte Nachrichten schickte – wie sich jetzt herausstellt, Nachrichten, die Cooper aus dem Tesseract sendet. In dem Moment, in dem Erkenntnis in Murphs Gesicht aufscheint, setzen leise Streichinstrumente im Soundtrack ein,<sup>782</sup> die, begleitet von Murphs bestätigender Aussage „It was you. You were my ghost.“<sup>783</sup> lauter werden.

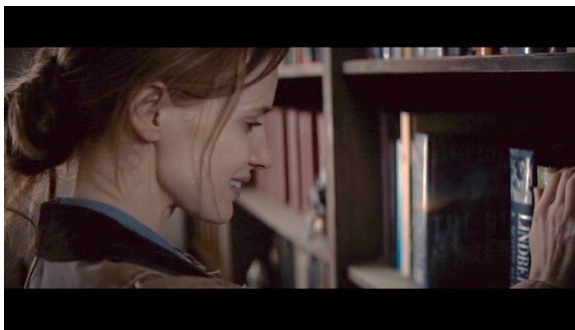


Abb. 142-143: Screenshots aus *Interstellar* (2014)

Weinend befinden sich Vater und Tochter nun auf unterschiedlichen Seiten des Buchregals, das als Instrument der Nachrichtenübermittlung in Murphs Kindheit genutzt wurde,<sup>784</sup> bevor der innerdiegetische Ton von einem statischen Störgeräusch durchbrochen wird, das den Klang der Streicher verdrängt.<sup>785</sup> Die Hintergrundmusik beschränkt sich nun wieder auf leise elektronische Klänge. Dem Störgeräusch auf diegetischer Ebene folgt die Stimme von TARS, die Cooper erklärt, sie befänden sich in einer fünften Dimension, von den nicht weiter spezifizierten „they“ geschaffen, die dort sowohl den Menschen als auch den Roboter gerettet hätten. Zudem erklärt TARS, der Tesseract wäre eine Abbildung der fünften Dimension – der Zeit – in einem dreidimensionalen Raum, die es ermögliche, mithilfe von Gravitation Nachrichten durch die Zeit zu schicken – zurück an Murph,<sup>786</sup> wie ihr Vater realisiert: „Not just any child.“<sup>787</sup> Hier wird Murphs Status als Erlösungsfigur nicht nur impliziert, sondern es zeigt sich, dass sie gleichzeitig Erlösungskind und übermenschliche Erlöserin ist. Zwar wird sie als

<sup>781</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 2:16:21-2:20:23.

<sup>782</sup> Vgl. ebd., 2:20:37.

<sup>783</sup> Ebd., 2:20:23-2:20:37.

<sup>784</sup> Vgl. ebd., 2:20:37-2:20:46.

<sup>785</sup> Vgl. ebd., 2:20:46-2:20:51.

<sup>786</sup> Vgl. ebd., 2:21:08-2:21:56.

<sup>787</sup> Ebd., 2:21:56-2:21:57.



Kind ausgewählt, um die Menschheit zu retten, die entscheidenden Daten kann sie jedoch erst als erwachsene Frau entschlüsseln und mit ihnen die Rettung der Menschheit einleiten.

Es ist TARS, der erkennt, dass Cooper weder seine eigene noch die Vergangenheit der Erde ändern kann. „They didn’t bring us here to change the past.“<sup>788</sup> Diese ernüchternde Erkenntnis jedoch löst bei Cooper eine andere aus. Es folgt die These, dass es sich bei „they“ nicht um eine höhere Macht handle, sondern um die Menschheit der Zukunft. Cooper habe nun die Möglichkeit, den Lauf der Dinge zu ändern.<sup>789</sup>

Während Murph auf der Erde zunehmend sicherer wird, dass es sich bei den Nachrichten, die sie als Kind erhalten hat, nie um einen Geist handelte, setzen die Streicher im Soundtrack erneut ein. Gleichzeitig begreifen Vater und Tochter, dass Cooper die Brücke zwischen dem gesammelten Wissen und derjenigen, die es nutzen kann (Murph), darstellt. „But they didn’t choose me. They chose her. [...] To save the world.“<sup>790</sup>

Während Cooper sich durch den Tesseract bewegt und erkennt, dass der Schlüssel zur Übertragung des Wissens bei ihm liegt, verklingen die Streicher.<sup>791</sup> Die elektronischen Geräusche, werden lauter und triumphaler, während Joseph Cooper seine Erkenntnis mit TARS und dem Publikum teilt:

Cooper: „They have access to infinite time and space, but they’re not bound by anything! They can’t find a specific place in time. They can’t communicate. That’s why I’m here. I’m gonna find a way to tell Murph[...] [.]“

TARS: „How, Cooper?“

Cooper: „Love, TARS, love. [...] My connection with Murph, it is quantifiable. It’s the key!“<sup>792</sup>

Im Laufe dieses Dialogs steigert sich der Soundtrack, erinnert zunehmend an den Klang von Orgelmusik, während Cooper schließlich in der Uhr, die er seiner Tochter vor seinem Fortgang gegeben hat, das richtige Mittel erkennt, um die Daten an sie zu übermitteln. Durch Bewegung des Sekundenzeigers kann er so die von TARS gesammelten Daten im Morsecode an Murph übermitteln.<sup>793</sup>

Während die Hintergrundmusik ihren Höhepunkt erreicht und die Stimmen der Protagonist:innen fast überlagert, ist zu sehen, wie Murph das Haus ihrer Familie verlässt und auf ihren Bruder zuläuft, den sie schließlich umarmt, begleitet von einem Ausruf der

---

<sup>788</sup> *Interstellar* (2014), 2:22:26-2:22:29.

<sup>789</sup> Vgl. ebd., 2:22:40-2:23:27.

<sup>790</sup> Ebd., 2:23:45-2:23:55.

<sup>791</sup> Vgl. ebd., 2:25:04-2:26:01.

<sup>792</sup> Ebd., 2:24:06-2:24:28.

<sup>793</sup> Vgl. ebd., 2:24:43-2:24:47.

Erkenntnis. „He came back! It was him all the time! I didn't know. It was him! Dad's gonna save us.“<sup>794</sup> Nach diesen Worten mischen sich erneut die Klänge von Streichinstrumenten in den Soundtrack, während die Kamera sich um Coopers erwachsene Kinder dreht, die einander in den Armen liegen,<sup>795</sup> gefolgt von mehreren Aufnahmen, die Murph zeigen, während sie den Code ihres Vaters entschlüsselt und mit den neugewonnenen Daten Berechnungen anstellt, bis zu dem Moment, indem sie jubelnd einen wissenschaftlichen Durchbruch verkündet.<sup>796</sup>

Danach kehrt beinahe Stille ein, das Bild zeigt wieder Cooper im Tesseract, dessen Atmen den ausklingenden Soundtrack überlagert,<sup>797</sup> gefolgt von der Frage „Did it work?“<sup>798</sup> und der Antwort von TARS „I think it might have.“<sup>799</sup>

Der Tesseract löst sich auf.<sup>800</sup> In einem schemenhaften Bild wird gezeigt, wie ein zwischen den Zeiten befindlicher Cooper im ersten Teil des Films von Amelia als diffuses Licht wahrgenommen worden war.<sup>801</sup> Schließlich schneidet der Film zu einer Nahaufnahme Coopers, dessen Körper im All schwebt, hinter ihm eine nicht weiter definierte Lichtquelle, deren Schein sich im Visier seines Helms bricht.<sup>802</sup> Coopers Augen sind geschlossen, er ist bewegungslos, während der Soundtrack ausklingt. Als schließlich Stille einkehrt, zeigt die Kamera, an Coopers Körper vorbei, wie sich in der Entfernung zwei Lichtpunkte, die an Scheinwerfer erinnern, nähern.<sup>803</sup>

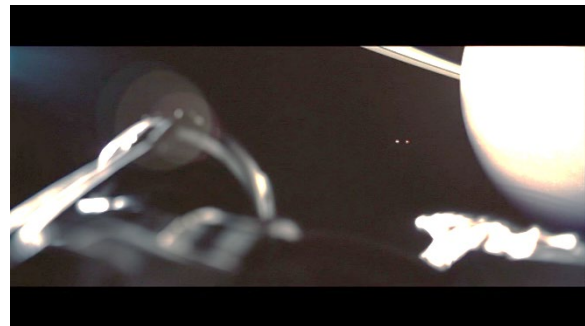


Abb. 144-145: Screenshots aus *Interstellar* (2014)

<sup>794</sup> *Interstellar* (2014), 2:26:01-2:26:11.

<sup>795</sup> Vgl. ebd., 2:26:11-2:26:19.

<sup>796</sup> Vgl. ebd., 2:26:19-2:27:04.

<sup>797</sup> Vgl. ebd., 2:27:04-2:27:06.

<sup>798</sup> Ebd., 2:27:06-2:27:07.

<sup>799</sup> Ebd., 2:27:09-2:27:10.

<sup>800</sup> Vgl. ebd., 2:27:14-2:27:40.

<sup>801</sup> Vgl. ebd., 2:27:54-2:28:30.

<sup>802</sup> Vgl. ebd., 2:28:30-2:28:51.

<sup>803</sup> Vgl. ebd., 2:28:45-2:28:51.

Nach einem Schnitt ist Coopers Gesicht in Nahaufnahme zu erkennen, der ohne seinen Raumanzug in einem Bett liegt und die Augen öffnet.<sup>804</sup> Das erste erneut hörbare Geräusch ist das Zwitschern von Vögeln, bevor ein Mann in weißem Laborkittel Cooper erklärt, er habe seine Mission im Weltraum überlebt.<sup>805</sup> Ein Blick aus dem Fenster zeigt dem Protagonisten und dem Publikum ein Baseballfeld mit grünem Rasen, dahinter, sich gewölbt in einer kuppelförmigen Anordnung nach oben bewegend, weitere Vegetation, Häuser und gesunde Felder,<sup>806</sup> die sich signifikant von dem unterscheiden, was dem Publikum zu Beginn des Films als die Situation auf dem Planeten Erde dargestellt wurde. Dort war keine Spur von Grün oder gesunder Vegetation zu erkennen, stattdessen war alles von einer Schicht bräunlichen Staubes und Sandes bedeckt.

Wie dem Protagonisten mitgeteilt wird, befindet er sich auf der „Cooper Station“, die nach seiner Tochter benannt wurde.<sup>807</sup> Diese Erkenntnis wird begleitet von einem leise wieder einsetzenden Soundtrack und einem Lächeln Coopers.<sup>808</sup> Nicht nur ist es ihm möglich, seine Tochter noch einmal zu sehen, seine Mission und ihr Umgang mit dem vermittelten Wissen haben es geschafft, die Menschheit zu retten.

Anders als in den anderen hier betrachteten Filmen wird in *Interstellar* ein Erlösungsmoment dargestellt, der nicht zeitlich auf einen Punkt hin verortet ist. Vielmehr besteht der Erlösungsmoment in diesem Film aus einem Prozess, einem Zusammenspiel von Vertrauen, Liebe und Wissen, das zwischen den Protagonist:innen ausgetauscht wird. Der Moment der Erlösung kann daher schwer auf einen tatsächlichen Augenblick hin festgelegt werden, wie es allein die vielschichtige Darstellung von Zeit im Film bereits verdeutlicht. Der Erlösungsmoment ist daher als lange Folge verschiedener Erkenntnisse und Kommunikationsprozesse zu verstehen, wobei der Schlüssel zur Erlösung nicht nur in der Übermittlung von Wissen, sondern vor allem in der Liebe zwischen Menschen – in diesem Fall zwischen Vater und Tochter – zu finden ist.

---

<sup>804</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 2:28:51-2:28:53.

<sup>805</sup> Vgl. ebd., 2:29:00-2:29:25.

<sup>806</sup> Vgl. ebd., 2:29:26-2:29:32.

<sup>807</sup> Vgl. ebd., 2:29:39-2:30:21.

<sup>808</sup> Vgl. ebd., 2:30:12-2:30:28.

### 5.3 „This is something no one at Umbrella would have done.” – *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)

Nach einem langen Kampf gegen den Antagonisten gelingt der Protagonistin Alice in *Resident Evil: The Final Chapter* (2016) schließlich die Flucht aus dem unterirdischen Bunker der verfeindeten Umbrella Corporation,<sup>809</sup> deren Ziel es ist, einen Großteil der Menschheit auszurotten und schließlich selbst die Erde neu zu besiedeln (in den Worten der Antagonist:innen selbst angelehnt an den Gedanken der Arche Noah).<sup>810</sup> Um dies zu verhindern und die Menschheit zu retten, muss Alice ein Antivirus freisetzen, das die durch den T-Virus erschaffenen untoten Kreaturen, die die Erde überrannt haben, zerstören soll. Sie selbst ist, wie sie kurz zuvor erfahren hat, ebenfalls mit dem T-Virus infiziert, die Freisetzung des Antivirus hat somit auch ihren Tod zur Folge, da es alle mit dem Virus befallenen Zellen angreift und zerstören soll.<sup>811</sup>

Die Inszenierung des Erlösungsmoments beginnt, nachdem sich vor Alice‘ Augen zwei geklonte Versionen ihres Antagonisten gegenseitig umgebracht haben beziehungsweise von Untoten umgebracht worden sind und deren nahende Masse Alice fast erreicht hat.<sup>812</sup> Zu diesem Zeitpunkt detoniert im Bunker eine Handgranate, woraufhin der geheim gehaltene Ort, der als Versteck für die Umbrella Corporation diente, und alle darin befindlichen Geräte und Personen im Feuer der Explosion verschluckt werden.<sup>813</sup>

Die Geräusche der Detonation und des sich ausbreitenden Feuers erfüllen zuerst die gesamte Tonebene,<sup>814</sup> auf der während der Szene an der Erdoberfläche keine Hintergrundmusik zu hören war.<sup>815</sup> Dort wurde die Tonebene für den Dialog und einige innerdiegetische Geräusche genutzt, ähnlich wie im Moment der Explosion. Während gezeigt wird, wie sich das Feuer durch verschiedene Teile des Bunkers ausbreitet, werden die innerdiegetischen Geräusche jedoch zunehmend von einsetzenden Streichinstrumenten überlagert.<sup>816</sup> Die Lautstärke der Hintergrundmusik steigert sich, während die dargestellte Handlung wieder zur Erdoberfläche zurückkehrt. Dort wird in mehreren aufeinander folgenden Nahaufnahmen gezeigt, wie Alice

---

<sup>809</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:21:37-1:28:17.

<sup>810</sup> Siehe dazu auch Kapitel 5.7 Wiederkehrende Parallelen zu ersttestamentlichen Bibeltexten.

<sup>811</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:19:45-1:20:07.

<sup>812</sup> Vgl. ebd., 1:28:39-1:29:44.

<sup>813</sup> Vgl. ebd., 1:29:47-1:29:57.

<sup>814</sup> Vgl. ebd., 1:29:48-1:29:52.

<sup>815</sup> Vgl. ebd., 1:28:39-1:29:48.

<sup>816</sup> Vgl. ebd., 1:29:52-1:29:57.

den gläsernen Behälter mit dem darin befindlichen Antivirus greift und in die Luft hält.<sup>817</sup> Die Kamera zoomt auf ihr Gesicht, die Nahaufnahmen werden gegen die herannahende Horde Untoter montiert,<sup>818</sup> bis Alice schließlich den Glasbehälter zu Boden wirft.<sup>819</sup>

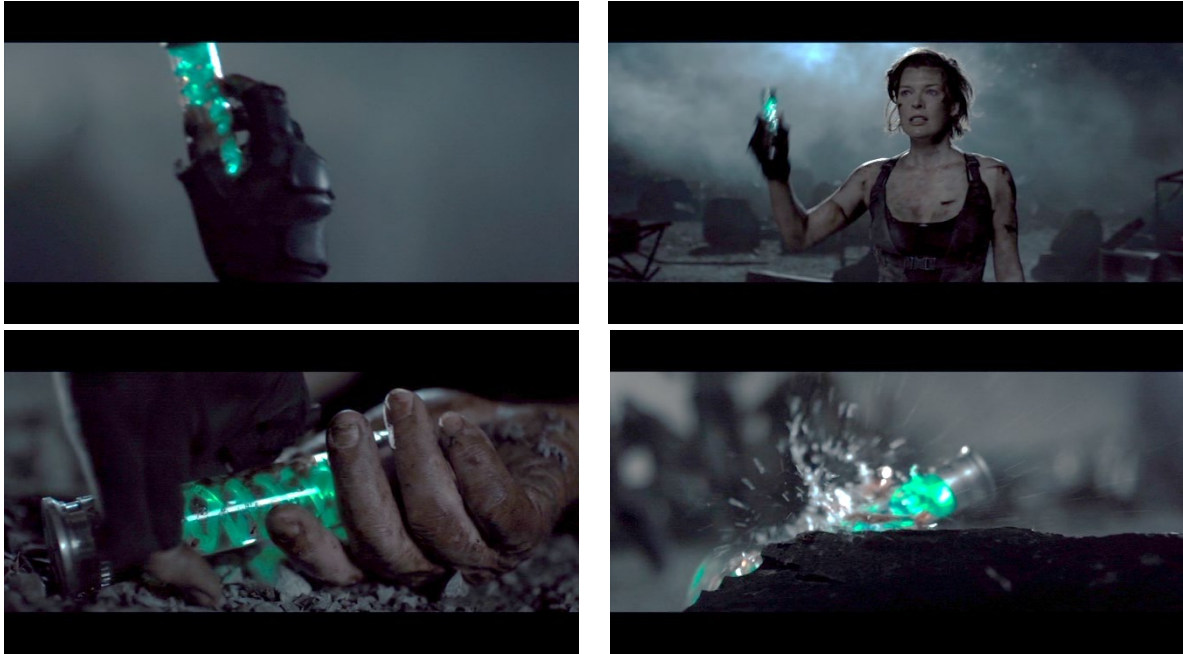


Abb. 146-149: Screenshots aus *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)

Über ihre Schulter hinweg zeigt die Kamera, dass die Untoten kurz davor sind, die Protagonistin zu erreichen,<sup>820</sup> während der Behälter auf einem Stein zerbricht (ebenfalls in Nahaufnahme gezeigt)<sup>821</sup> und das Antivirus freigesetzt wird.

Als die Untoten Alice zum Greifen nah kommen, stürzen die ersten – ebenfalls über ihre Schulter hinweg zu sehen – zu Boden.<sup>822</sup> Während die Lautstärke der sich weiter steigernden Streichermusik beinahe ihren Höhepunkt erreicht, gehen mehr und mehr Untote zu Boden. Fast wie eine Welle breitet sich diese Bewegung von Alice ausgehend halbkreisförmig durch die Masse aus.<sup>823</sup> Eine Totale zeigt Alice, klein aber nahezu im Bildzentrum, wobei hinter ihr ein schwacher Lichtschein den Eingang zum ehemaligen Bunker markiert, aus dem sie zu Beginn der Szene herausgetreten ist. Gleichzeitig ist zu sehen, wie die Untoten stürzen, als würden sie vor Alice und ihrer Präsenz zu Boden fallen.<sup>824</sup>

<sup>817</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:29:57-1:30:02.

<sup>818</sup> Vgl. ebd., 1:29:58-1:30:02.

<sup>819</sup> Vgl. ebd., 1:30:02-1:30:04.

<sup>820</sup> Vgl. ebd., 1:30:04-1:30:06.

<sup>821</sup> Vgl. ebd., 1:30:06.

<sup>822</sup> Vgl. ebd., 1:30:10.

<sup>823</sup> Vgl. ebd., 1:30:15-1:30:35.

<sup>824</sup> Vgl. ebd., 1:30:16-1:30:19.



Abb. 150-151: Screenshots aus *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)

Durch die Masse ist die Bewegung nicht mehr eindeutig als ein individuelles Stürzen zu erkennen, sondern erweckt den Anschein des Niederknien oder Verbeugens vor einer höheren Macht. Gleichzeitig deutet die Bildanordnung darauf hin, dass Alice eben jene höhere Macht repräsentiert, selbst wenn die physikalische Logik an dieser Stelle eher darauf verweist, dass sich das Antivirus um sie herum ausbreitet.

Während einer letzten Steigerung der Musik wird eine Nahaufnahme von Alices Gesicht gegen die zu Boden stürzenden Untoten montiert, bis schließlich nur noch sie steht und auf die Masse lebloser Körper blickt.<sup>825</sup> Schlussendlich fällt sie als letzte zu Boden, immer noch begleitet von pompöser Streichermusik.<sup>826</sup> Ihr Sturz wird dabei ausgiebig inszeniert. In sechs Einstellungen wird aus verschiedenen Winkeln gezeigt, wie sie scheinbar erschöpft die Augen schließt und darauffolgend in Zeitlupe nicht etwa mit dem Gesicht zuerst, wie es die Untoten zumeist getan haben, sondern seitlich zu Boden stürzt, wofür im Film fast 15 Sekunden aufgewendet werden. Dadurch wird ihr Sturz zum repräsentativen Moment ihres Opfers. Die musikalische Begleitung inszeniert ihn allerdings nicht als Scheitern, sondern als Triumph. Ihre Aufgabe ist erfüllt und die Menschheit gerettet.

<sup>825</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:30:20-1:30:30.

<sup>826</sup> Vgl. ebd., 1:30:35-1:30:50.



Abb. 152-157: Screenshots aus *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)

In einem Zoom-out entfernt sich die Kamera schließlich langsam von der Protagonistin. In der Masse aus dunklen Gestalten auf ebenfalls dunklem Boden sind nur noch Alice und ihr toter Gegenspieler Alexander Isaacs<sup>827</sup> einzeln wahrnehmbar, deren helle Haut sich von den anderen Bildelementen abhebt.<sup>828</sup> Die Anordnung der beiden Körper erinnert dabei entfernt an das Yin-Yang-Symbol, das in der chinesischen Philosophie und Religion als bipolares Prinzip verstanden wird, nach dem – in Zusammenhang mit den Elementen – die Welt aufgebaut ist und funktioniert.<sup>829</sup> Durch die Nutzung dieses Symbols wird nicht nur die Dichotomie zwischen Alice und Isaacs hervorgehoben, sondern es repräsentiert auch ein Gleichgewicht der Kräfte, das zu diesem Zeitpunkt, da Isaacs als Kopf der nun ausgelöschten Umbrella Corporation verstorben ist und Alice selbst sich für die Menschheit aufgeopfert hat, wieder hergestellt scheint.

<sup>827</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Isaacs genannt.

<sup>828</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:30:50-1:31:06.

<sup>829</sup> Vgl. Deeg, Max: *Yin-Yang*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 575, hier: S. 575.



Abb. 158-159: Screenshots aus *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)

Auffällig ist an dieser Stelle, dass im Bildaufbau Alice die helle Seite des Symbols darstellt, während Isaacs die dunkle repräsentiert. Im dichotomen Verständnis von Licht und Farbe der westlichen Welt personifiziert sie damit das Gute und er das Schlechte. In der Symbolik des Yin-Yangs jedoch repräsentiert die dunkle Seite des Symbols unter anderem das Schwache und Weibliche, während die helle Seite beispielsweise für das Starke und Männliche steht.<sup>830</sup> Durch diese Assoziation mit der hellen Seite des Yin-Yang-Symbols wird Alice also nicht nur im westlichen Verständnis mit dem „Guten“ assoziiert, sie wird gleichzeitig symbolisch losgelöst von einem schwachen, passiven weiblichen Rollenbild, indem sie die Stärke für sich beansprucht, die gerade im Actionfilm häufig den männlichen Protagonisten vorbehalten ist. Die Handlung, in der sie wiederholt gegen stereotype Genderdarstellungen verstoßen hat, kulminiert so in diesem Bild, das ihre Darstellung als starke, aktive Figur innerhalb der Handlung zusammenfasst.

Das Bild blendet schließlich zu Schwarz über und die Musik verklingt für einige Sekunden,<sup>831</sup> bevor das Schwarz durch blitzlichtartig zwischengeschnittene Bilder erneut unterbrochen wird. Diese werden zuerst von dumpfen Geräuschen begleitet, Bild und Ton sind zu schnell geschnitten, um Details erkennen zu können. Es drängen sich jedoch Assoziationen und Eindrücke von Blut, Zellstrukturen und der felsigen Umgebung in hellem Licht auf. Die Bildsequenzen werden länger, bieten die Möglichkeit, eine Person zu identifizieren, die auf Alice zutritt, bis schließlich auch eine verzerrte Stimme zu hören ist, die sie anspricht.<sup>832</sup>

Das erste länger anhaltende, eindeutig erkennbare Bild nach dieser Sequenz zeigt schließlich Alice, die die Augen öffnet, nachdem sie deutlich von ihrer Begleiterin Claire Redfield<sup>833</sup> angesprochen wurde. Diese tritt aus einem Lichtschein der aufgegangenen Sonne heraus,

<sup>830</sup> Vgl. Deeg 2006: *Yin-Yang*, S. 575.

<sup>831</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:31:06-1:31:14.

<sup>832</sup> Vgl. ebd., 1:31:14-1:31:25.

<sup>833</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Claire genannt.



erinnernd an eine Erscheinung, und bestätigt Alice, sie habe ihr Ziel erreicht, auch wenn Claire Alices Frage nach dem Grund ihres Überlebens nicht beantworten kann.<sup>834</sup> Auffällig ist, dass in dieser Sequenz erneut ein Soundtrack fehlt. Die Tonebene ist auch hier ausschließlich erfüllt von innerdiegetischen Geräuschen.

Erst während Alice durch das Computerprogramm Red Queen erfährt, dass sie die Menschheit tatsächlich gerettet hat und dabei selbst vom T-Virus befreit wurde, setzt leise der Klang von Streichinstrumenten erneut ein.<sup>835</sup> Dieser begleitet einen zweiten, diesmal nicht globalen, sondern persönlichen Erlösungsmoment für die Protagonistin, der wie eine Belohnung für ihr Handeln verstanden werden kann. In der vorangegangenen Filmhandlung hatte sie in Erfahrung gebracht, dass sie selbst ein Klon einer Frau mit einer schweren Krankheit ist,<sup>836</sup> die aufgrund eben jener ungewöhnlich schnell altert.<sup>837</sup> Diese Frau – Alicia Marcus – hatte zuvor wesentlichen Einfluss auf die Zerstörung des unterirdischen Bunkers genommen und verstarb dabei selbst.<sup>838</sup> Die Red Queen eröffnet Alice jedoch, dass die Erinnerungen von Alicia Marcus in eine Software übertragen wurden und so nun von Alice adaptiert werden können.<sup>839</sup> Auf diese Art und Weise geht ihre scheinbare Auferstehung nach ihrer Selbstaufopferung mit einer persönlichen Erlösung von ihrer Existenz als geklontes Werkzeug einher, indem sie nun, geheilt vom T-Virus und mit menschlichen Erinnerungen ausgestattet, als Mensch leben kann. Ihre Auferstehung kann auch als Wiedergeburt angesehen werden.

In einem Off-Kommentar erklärt die Protagonistin schließlich, dass sich das Antivirus nur langsam über die Erde verteilt.<sup>840</sup> Sie schließt mit den Worten „Until then, my work here is not done. My name is Alice.“<sup>841</sup> Währenddessen ist zu sehen, wie sie auf einem Motorrad durch die nach wie vor dystopisch und menschenfeindlich anmutende Welt fährt,<sup>842</sup> während eine monströse Kreatur sie verfolgt.<sup>843</sup> In einer letzten Einstellung ist Alices Gesicht in einer Nahaufnahme zu sehen, während sie leicht lächelt,<sup>844</sup> bevor eine Schwarzblende den Abspann einleitet.<sup>845</sup> Dies in Verbindung mit den letzten Worten zeigt, dass sie nach wie vor als Retterin

---

<sup>834</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:31:26-1:31:37.

<sup>835</sup> Vgl. ebd., 1:31:44-1:32:28.

<sup>836</sup> Vgl. ebd., 1:15:40-1:17:21.

<sup>837</sup> Vgl. ebd., 1:30-1:42.

<sup>838</sup> Vgl. ebd., 1:29:52-1:29:56.

<sup>839</sup> Vgl. ebd., 1:32:28-1:33:16.

<sup>840</sup> Vgl. ebd., 1:33:25-1:33:51.

<sup>841</sup> Ebd., 1:33:40-1:33:51.

<sup>842</sup> Vgl. ebd., 1:33:20-1:33:52.

<sup>843</sup> Vgl. ebd., 1:33:43-1:33:48.

<sup>844</sup> Vgl. ebd., 1:33:49-1:33:52.

<sup>845</sup> Vgl. ebd., 1:33:52.

der Menschheit fungiert, die zwar aufgrund des Handelns der Protagonistin die Aussicht auf eine Zukunft hat, jedoch noch weiterer Hilfe bedarf, um zu überleben. Diese Aufgabe wird Alice zuteil, die weiterhin als Erlöserin verstanden werden kann, deren Werk noch nicht abgeschlossen ist.

#### 5.4 „I’m home.“ – *Waterworld* (1995)

Nachdem die Protagonist:innen in *Waterworld* (1995) die Koordinaten des legendären Dryland, einem letzten Stück Land auf der von Wasser überfluteten Erde, auf dem Rücken der kindlichen Erlösungsfigur Enola entschlüsselt haben, beginnen sie ihre lange Reise zu diesem erhofften Paradies.<sup>846</sup> Nachdem die Vorräte knapp werden und das Vorhaben zu scheitern droht,<sup>847</sup> ist schließlich Dryland am Horizont zu erkennen. An dieser Stelle kommt es zum Erlösungsmoment.

Eingeleitet wird dieser durch die Ankunft einer Möwe, die sich auf der Reling des Luftschiffes der Protagonist:innen niederlässt.<sup>848</sup> Ihr Ruf kündigt sie an, noch bevor sie zu sehen ist und durchbricht die Tonspur, die zuvor lediglich das leisen Quietschen der Propeller des Luftschiffes enthalten hat.<sup>849</sup>



Abb. 160-161: Screenshots aus *Waterworld* (1995)

Hier drängt sich eine Parallele zur ersttestamentlichen Erzählung der Arche Noah auf. Dort wird die Erde überflutet und Noah wird von Gott ausgewählt, ein Schiff zu bauen, auf dem er genug Menschen und Tiere retten kann, um alle Arten zu erhalten. Als die Sintflut schließlich

---

<sup>846</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 1:53:40-1:53:55.

<sup>847</sup> Vgl. ebd., 1:54:05-1:54:40.

<sup>848</sup> Vgl. ebd., 1:55:02-1:55:07.

<sup>849</sup> Vgl. ebd., 1:55:00-1:55:02.

abnimmt, entsendet Noah eine Taube, die mit einem Olivenzweig zurückkehrt und damit beweist, dass es wieder bewohnbares, fruchtbares Land auf der Erde gibt, welches es zu besiedeln gilt.<sup>850</sup>

Die Möwe symbolisiert an dieser Stelle dasselbe wie die Taube im Buch Genesis. Auch sie zeigt an, dass bewohnbares Land in der Nähe sein muss, selbst ohne einen Zweig im Schnabel zu tragen. Die Existenz eines Tieres, das an Land brütet, verweist darauf, dass das Ende des Wassers in der Nähe sein muss. In dieser Metapher repräsentiert das Luftschiff gleichzeitig die Arche Noah, also ein Schiff, das das Überleben der Menschheit sichert, indem es sie nach der Sintflut zum Land zurückführt.

Die Darstellung des ersehnten Drylands, die sich an diese Szene anschließt, wird begleitet von leise einsetzender Streichermusik, während die Möwe davonfliegt.<sup>851</sup> Die Musik steigert sich und erreicht einen triumphalen Höhepunkt, als die Spitze eines Berges zwischen den Wolken zu erkennen ist<sup>852</sup> und Dryland als existenten Ort ausweist, dem die Filmfiguren staunend und fast ungläubig entgegen sehen.<sup>853</sup>

Die Kamera verlässt den Blickwinkel der Protagonist:innen auf das Land und durchbricht die Wolkendecke, wodurch mehr von dem paradiesisch anmutenden Ort zu sehen ist.<sup>854</sup> In einem starken Kontrast zu der den Film zuvor dominierenden blau-grauen Farbpalette eröffnet sich dem Publikum hier der Blick auf grünes Land mit viel gesunder Vegetation.<sup>855</sup> Auch die Anordnung der Bildelemente unterscheidet sich deutlich von der bisherigen Gestaltung der Filmwelt. Zuvor war das Filmbild an der horizontalen Ebene orientiert, an die Wasseroberfläche angepasst, auf der die einzigen vertikalen Elemente Schiffsbauten und schwimmende Städte darstellten.<sup>856</sup> Die wenigen Bewegungen entgegen dieser horizontalen Achse bestanden bisher im Hinabtauchen zum Meeresgrund<sup>857</sup> – wobei die dem Publikum bekannte und nun versunkene Zivilisation gezeigt wurde, welche das Bedürfnis nach Rettung der Menschheit noch unterstreicht – und im Aufsteigen des Luftschiffes,<sup>858</sup> das selbst einen wesentlichen Teil der Rettung darstellt.

---

<sup>850</sup> Vgl. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, Gen. 6,1-8,12.

<sup>851</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 1:55:16.

<sup>852</sup> Vgl. ebd., 1:55:20-1:55:23.

<sup>853</sup> Vgl. ebd., 1:55:23-1:55:31.

<sup>854</sup> Vgl. ebd., 1:55:32-1:55:37.

<sup>855</sup> Vgl. ebd., 1:55:38-1:55:45.

<sup>856</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:01-1:22.

<sup>857</sup> Vgl. ebd., 1:15:44-1:21:04.

<sup>858</sup> Vgl. ebd., 29:45-30:23.



Abb. 162-163: Screenshots aus *Waterworld* (1995)

In *Dryland* hingegen findet sich eine vertikale Anordnung der Bildelemente. Berge und Täler werden gezeigt,<sup>859</sup> die Protagonist:innen steigen an einem Wasserfall entlang ihrem ersehnten Paradies entgegen, weiterhin begleitet von der pompösen Musik der Streicher sowie dem Klang plätschernden Frischwassers, Jubeln und Lachen der Protagonist:innen.<sup>860</sup> Auffällig ist hier, dass die Kamera immer wieder an einer vertikalen Achse entlang schwenkt, um diese Veränderung im Bildaufbau hervorzuheben.<sup>861</sup> Im Gegensatz zu den als scheinbar unendlich inszenierten horizontalen Aufnahmen auf dem Meer, bei denen das Wasser am Horizont in den Himmel übergeht und ein Gefühl von Verlorenheit und Ausweglosigkeit hervorruft,<sup>862</sup> wird an dieser Stelle ein Gefühl von Schutz vermittelt.

Auch die Lichtgebung steht in deutlichem Kontrast zu der bisher bekannten. Während sich das helle Tageslicht in *Waterworld* ständig im allgegenwärtigen Wasser spiegelt und so ungebremst und grell erscheint,<sup>863</sup> findet sich in der Darstellung *Drylands* eine Mischung aus Licht und Schatten durch die Vegetation und die Berge.<sup>864</sup> Auch erscheint das Licht deutlich weicher, die durch den von Wolken und Schatten etwas gedämpften Lichteinfall resultierenden Formen sind rundlich, während das grelle Licht zuvor jegliche Kanten hervorgehoben und scharfe Konturen gezeichnet hat.<sup>865</sup>

Die Protagonist:innen entdecken schließlich eine Hütte,<sup>866</sup> die aus Holz gebaut ist und damit im Gegensatz zu allen anderen bewohnten Strukturen des bisherigen Films steht, die in der Regel behelfsmäßig aus rostigem Metall und schmutzigem Plastik zusammengesetzt waren.<sup>867</sup> Durch

---

<sup>859</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), z. B. 1:55:40.

<sup>860</sup> Vgl. ebd., 1:55:52-1:56:04.

<sup>861</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:56:00-1:56:13.

<sup>862</sup> Vgl. ebd., z. B. 0:58-1:22.

<sup>863</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:09-1:22.

<sup>864</sup> Vgl. ebd., 1:55:38-1:55:45.

<sup>865</sup> Siehe dazu auch Kapitel 2.2 Kontrastierende Weltendarstellungen.

<sup>866</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 1:56:15-1:56:20.

<sup>867</sup> Vgl. ebd., z. B. 8:38.

die Nutzung von Holz entsteht bei der Hütte nicht nur ein Eindruck von Natürlichkeit, sondern, durch das weicher und wärmer wirkende Material, auch von Heimeligkeit und Geborgenheit. Kontrastiert wird dieser Anblick durch zwei Skelette, die auf dem Bett liegend wie aufgebahrt erscheinen.<sup>868</sup> Die sanften Töne der Streichinstrumente im Hintergrund und die Haltung der Skelette – an schlafende Körper erinnernd, die Köpfe einander zugewandt – sowie die Tatsache, dass sich Blumen über sie ranken, erwecken einen friedlichen Eindruck. Hier entsteht nicht der Anschein von Brutalität, der abschreckend wirken würde. Viel eher wird dieser Moment als das Betreten einer friedlichen Ruhestätte inszeniert.

Als Enola die Hütte betritt, reagiert sie auf die Skelette überhaupt nicht, sondern bewegt sich ins Bildzentrum, der Kamera entgegen, um eine alte Spieldose in Augenschein zu nehmen, deren Klang schließlich die Streichermusik im Hintergrund ablöst.<sup>869</sup> Erleichtert verkündet Enola „I’m home!“<sup>870</sup> und beschließt damit den inszenierten Erlösungsmoment.

Sie hat ihre Aufgabe erfüllt, mit der die verstorbenen Menschen sie entsandt haben. Sie hat zumindest einige Menschen gerettet und zurück zum Land geführt, zurück nach Hause. Wie Moses im Ersten Testament war Enola in einem Korb auf dem Wasser ausgesetzt worden,<sup>871</sup> um im Auftrag einer höheren Macht für diejenigen, die ihr folgen, das Meer – zumindest metaphorisch – zu teilen und sie in die Freiheit, in diesem Fall wieder zum Land, zu führen.<sup>872</sup> Enolas simple Feststellung in Verbindung mit der friedlichen Inszenierung der Hütte deutet darauf hin, dass die Reise des Mädchens und ihrer Begleiter:innen ein gutes Ende genommen hat.

In *Waterworld* finden sich also erkennbar ein Erlösungsmoment und eine Erlösungsfigur, die – anders als in den anderen betrachteten Fällen – nicht unbedingt an den Erlösungsvorstellungen des Neuen, sondern wesentlich auch an denen des Ersten Testaments, spezifisch der Bücher Genesis und Exodus, orientiert sind.

## 5.5 Diegetische Gemeinsamkeiten

Betrachtet man die untersuchten Beispiele, fällt auf, dass sie sich diegetisch ähnlich in die zugehörigen Filme einordnen. Kurz vor dem Ende des Films tritt der Erlösungsmoment als

---

<sup>868</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 1:56:23-1:56:28.

<sup>869</sup> Vgl. ebd., 1:56:42-1:57:07.

<sup>870</sup> Ebd., 1:57:07.

<sup>871</sup> Vgl. ebd., 1:14:38-1:14:53.

<sup>872</sup> Vgl. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, Ex. 2,3-2,7, Ex. 3,17-3,21 und Ex. 14,16-14,29.

Auflösung des handlungsimmanenten Konflikts, Abwendung der Katastrophe oder Finden einer Lösung ein. Dabei ist die genaue Ausgestaltung des Erlösungsmomentes von der Darstellung der Katastrophe abhängig, was sich anhand der betrachteten Beispiele gut erkennen lässt. Während in *I am Legend* (2007) und *Resident Evil: The Final Chapter* (2016) die Katastrophe darin besteht, dass die Menschheit von einer anderen Spezies ausgerottet zu werden droht und so das Entdecken eines Heilmittels das Problem löst, ist in *Waterworld* (1995) und *Interstellar* (2014) die Suche nach einem neuen Lebensraum das Ziel, nachdem die dem Publikum gezeigte Erde als zunehmend unbewohnbar deklariert wurde.

Diese Lösung der globalen Problematik geht meist auch mit einem Zurückschlagen oder gar Vernichten der Antagonist:innen einher, die nicht zwangsweise notwendig für die Filmhandlung oder die Existenz von Erlösungsfiguren sind, aber dennoch häufig auftreten.<sup>873</sup>

So fallen zum Beispiel in *Resident Evil: The Final Chapter* der Tod des Antagonisten Isaacs, die Zerstörung des Hauptquartiers der Umbrella Corporation und die Erlösung in Form der Vernichtung der Untoten zusammen. In *I am Legend* tötet die Explosion, die Teil von Nevilles Selbstaufopferung ist, zwar nicht alle Darkseeker auf dem Planeten, wohl aber jene, die eine aktive Gefahr für ihn und seine Begleiter:innen dargestellt haben. Auch in *Waterworld* geraten die verfeindeten Piraten in eine Explosion, bei der – so steht es für das Publikum zu vermuten – der Kapitän, der zuvor als Antagonist fungierte, ums Leben kommt.

In *Interstellar* entfällt die Vernichtung einer antagonistischen Figur, vorrangig, da die Katastrophe hier nicht durch ein Individuum repräsentiert wird, sondern der Film auf eindeutige Antagonist:innen verzichtet. Zwar treten in *Interstellar* mehrere Figuren in Erscheinung, deren Verhalten als antagonistisch betrachtet werden kann, ihr Ziel ist jedoch niemals, die Erlösung aufzuhalten. Vielmehr verschweigt Professor Brand Fakten, um eine Rettung der Menschheit zu ermöglichen, ohne auf moralischen Widerstand zu stoßen und Dr. Mann sendet zwar falsche Daten und verübt einen Mordanschlag auf Cooper, der Zweck dabei ist jedoch nicht etwa, bewusst die Menschheit ins Verderben zu stürzen, sondern sein Verhalten wird durch seinen eigenen, alles überlagernden Selbsterhaltungstrieb ausgelöst. Hier eine eindeutig antagonistisch eingesetzte Figur zu identifizieren, erscheint daher schwierig, dennoch bleibt festzustellen, dass beide potentiellen Antagonisten zum Zeitpunkt der Erlösung bereits verstorben sind.

Der Erlösungsmoment geht zudem häufig mit dem Ende eines Erzählstranges einher. Entweder wird eine Reise beendet (neben den untersuchten Beispielen unter anderem auch in *Children of*

---

<sup>873</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.3.1 Das globale Übel.

*Men* (2006) zu finden), ein Lernprozess abgeschlossen (wie beispielsweise in *Arrival* (2016)) oder die Erlösungsfigur, zumeist der oder die Protagonist:in, gibt (vermeintlich) ihr Leben, um die Erlösung einzuleiten (zusätzlich zu den in diesem Kapitel besprochenen Filmen unter anderem auch zu finden in *Elysium* (2013)). Der Erlösungsmoment ist also nicht nur ein Wendepunkt in der Geschichte, er stellt auch gleichzeitig Ende und Neuanfang dar: das Ende einer Katastrophe oder Bedrohung, potentiell das Ende eines Lebens, aber auch den Anfang einer neuen Zeit in einer scheinbar erlösten oder in Erlösung begriffenen Welt.

Einhergehend mit der Aufopferung findet sich in vielen Filmen das Motiv der Auferstehung oder Wiedergeburt. Nicht nur bekommt in einem Großteil der untersuchten Filmen die Menschheit die Chance, sich wieder zu erheben, nicht zu Grunde zu gehen und ihre alten Fehler in der neuen, erlösten Welt nicht zu wiederholen, auch die Erlösungsfiguren erleben häufig, wenn auch nicht immer, eine Form der Auferstehung oder Wiedergeburt, gut zu erkennen an den zuvor behandelten Beispielen *Interstellar* und *Resident Evil: The Final Chapter*. In beiden Fällen versterben die sich aufopfernden Figuren Cooper und Alice zwar nicht, dem Publikum wird durch Formen der audiovisuellen Stille und durch geschlossene Augen der Protagonist:in der Anschein ihres Todes vermittelt. In beiden Fällen wird auch der Moment des Aufwachens, also die vermeintliche Auferstehung, visuell deutlich ausgestellt und hebt dadurch den persönlichen Aspekt des Erlösungsmomentes noch hervor.

## **5.6 Inszenatorische Gemeinsamkeiten**

Auch wenn sich der Moment der Erlösung, das Instrument, mit dem diese erreicht wird, und sogar die Darstellung der Erlösungsfiguren in den zuvor untersuchten Beispielen in vielerlei Hinsicht voneinander unterscheiden, sind bereits diegetische Parallelen aufgeschlüsselt worden. Viel deutlicher werden jedoch die Ähnlichkeiten der Darstellung des Erlösungsmoments in Hinblick auf seine audiovisuelle Inszenierung, die auf ähnliche Weise vorzufinden ist, nicht nur in den hier beleuchteten Beispielen, sondern auch in vielen anderen der für diese Arbeit untersuchten Filmen. Bündeln lassen sich diese inszenatorischen Gemeinsamkeiten in fünf Kategorien: Kameraeinstellung, Sound, Dialog beziehungsweise Monolog, Licht und der kontrastreichen Darstellung der Welten.

Im Moment der Erlösung stehen die Erlösungsfiguren vor allem dann im Bildzentrum, wenn ihr aktives Handeln die Erlösung einleitet. In diesen Fällen ist ebenfalls auffällig, dass die Kameraeinstellungen sich deutlich zweier Extreme bedienen: der Totalen, um die Situation zu etablieren, wobei häufig noch einmal die Katastrophe gezeigt wird, und der Nahaufnahme, vornehmlich auf das Gesicht der Erlösungsfiguren oder ihre Hände beziehungsweise das Werkzeug der Erlösung. Ebenfalls typisch ist ein gegeneinander Montieren der Katastrophe oder Repräsentant:innen dieser und der Erlösungsfigur (wie in *I am Legend* (2007)),<sup>874</sup> beziehungsweise der Erlösungsfigur und jenen, die die zu rettende Menschheit repräsentieren (zu finden zum Beispiel in *Elysium* (2013)).<sup>875</sup> Diese Form der Montage betont die drohende Unheilssituation, zeigt „was auf dem Spiel steht“, und verbindet das Ende der Katastrophe auch visuell mit dem Handeln der Erlösungsfiguren. Der starke Fokus auf Gesicht und handelnde Hände hat dabei zwei Funktionen. Das Gesicht in seiner Nahaufnahme vermittelt dem Publikum zwar eine Nähe zu der Figur, stellt sie aber auch eindeutig in den Fokus, hebt ihren Status als Individuum hervor, dem für einen Moment der gesamte Bildausschnitt gehört. Ebenso wird die Menschlichkeit der Erlösungsfigur betont. Diese Wirkung wird oft noch dadurch intensiviert, dass, wie in *I am Legend* oder *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), das für das Publikum eindeutig als menschlich erkennbare Gesicht der Erlösungsfigur abwechselnd mit Gesichtern und Gestalten gänzlich unmenschlicher Wesen gezeigt wird. Bleibt man bei der Betrachtung der letzten beiden Beispiele, so fällt auf, dass die Individualität der Erlösungsfiguren nicht nur durch die Nahaufnahme, sondern auch durch den Kontrast zu einer Masse an feindlichen Kreaturen hervorgehoben wird.

Ebenso zeigen diese beiden Beispiele, aber auch die anderen zuvor untersuchten, dass aktives Handeln eine wesentliche Rolle bei der Erlösung spielt. So werden nicht nur die Hände Robert Nevilles<sup>876</sup> und Alice‘ in einer Nahaufnahme gezeigt, wenn sie das Gegenmittel,<sup>877</sup> eine Handgranate<sup>878</sup> oder das Antivirus ergreifen<sup>879</sup> oder weitergeben. Auch in *Interstellar* (2014) sind mehrere Nahaufnahmen von Händen zu sehen, zum Beispiel wenn Joseph Coopers<sup>880</sup> Hand durch seine Bewegung die Zeiger der Uhr (ebenfalls in Nahaufnahme gezeigt)<sup>881</sup> bewegt, um seiner Tochter so die rettenden Daten zu übermitteln.<sup>882</sup> Auch die Uhr, die sie schließlich

---

<sup>874</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:25:17-1:26:00.

<sup>875</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 1:31:49-1:32:49.

<sup>876</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Neville genannt.

<sup>877</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:24:46-1:24:49.

<sup>878</sup> Vgl. ebd., 1:25:33-1:25:36.

<sup>879</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:29:57-1:30:02.

<sup>880</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Cooper genannt.

<sup>881</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 2:25:33-2:25:37.

<sup>882</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 2:25:28-2:25:31.



hält,<sup>883</sup> sowie ihre eigene Hand, die später den Code transkribiert, sind dabei in Nahaufnahme oder zumindest im Bildzentrum zu sehen.<sup>884</sup> Der Uhr wird hier eine ähnliche Funktion zuteil wie dem Gegenmittel in *I am Legend* und dem Antivirus in *Resident Evil: The Final Chapter*: sie ist das Mittel der Erlösung und steht deshalb ähnlich im visuellen Fokus wie die Hand der Erlösungsfigur, die deren aktiven Beitrag zur Erlösung repräsentiert. Die Hand also steht symbolisch für den aktiv ausgeführten Akt der Erlösung und unterscheidet sich damit deutlich vom passiven Warten auf die Erlösung der verbliebenen diegetischen Menschheit.



Abb. 167: Screenshot aus *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)



Abb. 168: Screenshot aus *I am Legend* (2007)

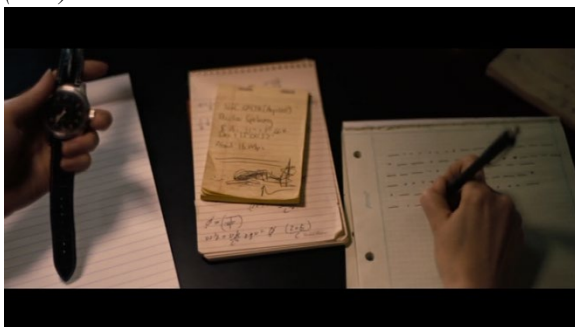


Abb. 169: Screenshot aus *Interstellar* (2014)

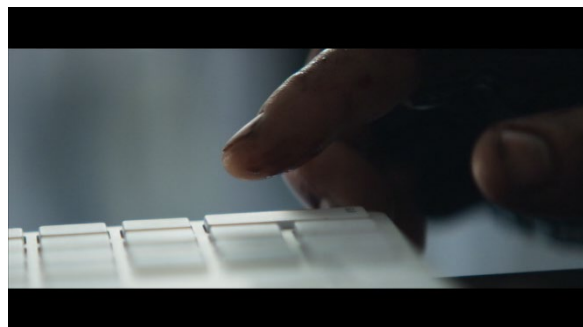


Abb. 170: Screenshot aus *Elysium* (2013)

Ein aktives Handeln oder ein Mittel der Erlösung fehlt im Erlösungsmoment in *Waterworld* (1995). Das Mittel zur Erlösung – die Karte, die auf Enolas Rücken tätowiert ist – hat seine Funktion bereits vor dem eigentlich Erlösungsmoment erfüllt. Sie ist entschlüsselt worden, wurde jedoch zuvor im Film mehrfach in Nahaufnahmen gezeigt.<sup>885</sup> Da die Protagonist:innen jedoch das erlösende Fleckchen Erde bereits erreicht haben, ist diese Karte als Instrument der Erlösung nur noch bedingt relevant. In Nahaufnahme zu sehen allerdings sind ähnliche Zeichnungen, scheinbar die Vorlage für das Tattoo, in der Hütte, welche die Protagonist:innen finden und die auf eben jene Karte zurückverweisen.<sup>886</sup>

<sup>883</sup> Vgl. ebd., z. B. 2:25:51-2:25:53.

<sup>884</sup> Vgl. ebd., z. B. 2:26:26-2:26:29.

<sup>885</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), z. B. 1:42:50 oder 1:53:34.

<sup>886</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 1:56:32-1:56:36.

In diesem Film ist es das Wissen, das die Figuren erlöst, nicht unbedingt ein bewusster Akt der Erlösung. Entsprechend bleibt der Fokus auf eine handelnde Hand aus. Hände werden dennoch hervorgehoben, in diesem Fall eher als physische Versicherung einer erlösenden Welt. So zeigt eine Nahaufnahme zwei zu einer Schale geformte Hände, die frisches Wasser schöpfen, wobei sie als Trinkgefäß dienen.<sup>887</sup> Helens Hand, die Blumen auf das Sterbebett von Enolas vermeintlichen Eltern legt, wird ebenfalls in Nahaufnahme gezeigt.<sup>888</sup> Diese Handlung lässt sich als Zeichen des Respekts und der Dankbarkeit gegenüber den verstorbenen Menschen werten, die Helen und ihren Begleiter:innen den Weg zum rettenden Dryland gezeigt haben. Ihr aktives Handeln wird somit zwar nicht gezeigt, aber doch als Auslöser der Erlösung impliziert und durch den Fokus auf die Hand einer Überlebenden repräsentiert.

Eine ähnliche Situation findet sich in *Arrival* (2016). Auch hier ist der Moment der Erlösung durch das Erlangen von Wissen geprägt. Die Tatsache, dass Louise Banks<sup>889</sup> die Sprache der Heptapods erlernt und Zeit für sie dadurch nicht mehr linear erscheint, ist eher als Prozess der Erkenntnis zu verstehen, nicht als aktive Handlung. Zwar nutzt sie dieses Wissen schließlich bewusst, um eine Katastrophe zu verhindern, doch während des gesamten Prozesses der Erlösung ist ein Fokus auf handelnde Hände zu erkennen. So sind sie in Nahaufnahme zu sehen, wie sie ein Buch halten und durchblättern, welches Louise zu einem späteren Zeitpunkt schreiben wird,<sup>890</sup> und in einer weiteren Nahaufnahme wird gezeigt, wie Hände ein Mobiltelefon bedienen, um eine Nummer darauf sichtbar zu machen.<sup>891</sup> Diese Übermittlung von Wissen ist zwar nicht als aktiver Akt der Erlösung zu verstehen, wohl aber als Instrument für diese, repräsentiert durch die handelnden Hände.

Zwei Aspekte der Inszenierung auf tonaler Ebene fallen beim genaueren Betrachten der Erlösungsmomente auf: die Stille und die Musik der Streichinstrumente.

Wiederholt greift die Inszenierung auf Momente der Stille zurück. Meist bleibt dabei jegliche Form von Hintergrundmusik unmittelbar vor dem Erlösungsmoment aus, es sind nur diegetische Geräusche zu hören, die zumeist aus dem Dialog und den Geräuschen der Katastrophe bestehen. Der tatsächliche Moment der Erlösung hingegen – egal ob zuvor Musik zu hören war oder nicht – ist häufig vom Klang vieler Streichinstrumente begleitet. Dabei steigert sich die Lautstärke in einem triumphalen Crescendo, überlagert und verschluckt dabei

---

<sup>887</sup> Vgl. ebd., 1:55:47-1:55:50.

<sup>888</sup> Vgl. ebd., 1:57:10-1:57:15.

<sup>889</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Louise genannt.

<sup>890</sup> Vgl. *Arrival* (2016), 1:33:01-1:33:26.

<sup>891</sup> Vgl. ebd., 1:36:16-1:36:19.

häufig die innerdiegetischen Geräusche. Die Steigerung der Lautstärke und das Einsetzen von weiteren Instrumenten baut dabei eine Spannungskurve auf, die sich auf den Moment der Erlösung hin zuspitzt und diesen nicht nur als Triumph, sondern auch als Höhepunkt ausstellt. An diesen musikalischen Höhepunkt schließt sich häufig ein erneuter Moment der Stille (oft nicht nur auditiv, sondern auch visuell, durch eine Überblendung zu einem schwarzen oder weißen Bild) an, ein Innehalten, in dem das zuvor Gehörte und Gesehene noch einmal nachhallen kann. Das Ausklingen der Musik geht dabei oft, aber nicht immer, mit einem scheinbar letzten Blick auf die Erlösungsfigur oder ihren möglicherweise leblosen Körper einher, sollte sie sich, wie zum Beispiel in *Interstellar*, zuvor aufgeopfert haben.<sup>892</sup>

Dieser Moment der Stille wirkt im Anschluss an die triumphale, laute Musik wie ein Moment der Besinnung und markiert gleichzeitig das Ende des aktiven Erlösungsmomentes, das Erreichen eines Ziels und die Auflösung der zuvor immer weiter gesteigerten Spannung. Die diegetisch einkehrende Ruhe, ausgelöst durch die Abwendung der Katastrophe, wird durch die audiovisuelle Stille unterstützt, der deutliche Einschnitt in Lautstärke und Bildgewalt stellt damit den Übergang von der zu erlösenden in die erlöste Welt dar. Das situationsabhängige Zeigen der leblosen Erlösungsfigur betont dabei das Erfüllen ihrer Funktion. Ihr Triumph wurde gefeiert, ihr Ziel erreicht und ihr Weg ist nun beendet. Dieser Moment ist wie eine stille letzte Ehrung des potentiellen Opfers zu verstehen, ein letzter Fokus auf die Erlösungsfigur, wie ein Gedenken an das zuvor von ihr Erreichte.

Dem Publikum zeigt diese Stille nicht nur einen Bruch, sondern oft auch einen Sprung in der Erzählzeit an, bereitet es auf eine Veränderung der Situation vor und dämpft somit den audiovisuellen Schock eines harten Schnittes.

Während des tatsächlichen Moments der Erlösung verzichten die meisten Filme auf einen Dialog, auch wenn dieser oft genutzt wird, um den Erlösungsmoment einzuleiten oder nachträglich zu validieren. Für diese nachträgliche Validierung wird häufig auf einen Monolog zurückgegriffen, der zumeist in einem Off-Kommentar die Erlösung bestätigt.

In *I am Legend* und *Interstellar* stellt der Dialog schon vor dem tatsächlichen Erlösungsmoment klar, dass er unmittelbar folgen wird. Während Neville in *I am Legend* impliziert, den Weg zu erkennen, denn Gott für ihn vorgesehen hat,<sup>893</sup> ist es in *Interstellar* Cooper, der erkennt, dass seine Tochter diejenige ist, die auserwählt wurde, die Menschheit zu retten und dass er selbst

---

<sup>892</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 2:28:30-2:28:51.

<sup>893</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), 1:24:48-1:24:57.

dazu bestimmt ist, ihr die Informationen zur Verfügung zu stellen, die sie dafür benötigt.<sup>894</sup> Hier stellen sich also die Protagonisten mehr oder weniger selbst in die Rolle der Erlöser und machen dies im Dialog mit anderen Figuren klar. Sie betonen die Vorherbestimmtheit ihres Handelns und den höheren Zweck, dem sie sich in diesem Moment vollkommen verschreiben, ohne ihn in irgendeiner Form zu hinterfragen. Doch auch ohne die explizite verbale Auszeichnung einer Erlösungsfigur kann der Erlösungsmoment durch einen Dialog eingeleitet werden, wie es beispielsweise in *Elysium* der Fall ist. Hier ist das Computerprogramm, das der Erdenbevölkerung Zugang zu Elysium und dem dort vorhandenen medizinischen Fortschritt ermöglichen kann, bereits überschrieben worden. Den Programmierbefehl jedoch umzusetzen, hat den Tod Max Da Costas zur Folge. Eingeleitet wird dieser Moment der Selbstaufopferung für die Erlösung der Menschheit nicht durch seine Auszeichnung als Erlösungsfigur, sondern vielmehr durch die Erkenntnis des Protagonisten, dass anderen zu helfen ein eigenes Opfer wert ist.<sup>895</sup> Er wird also nicht als in irgendeiner Weise auserwählt dargestellt, sondern als derjenige, der den höheren Zweck erkennt. Erst nach seinem Opfer wird er schließlich als erlösende Figur validiert, und infolgedessen wird ihm eine gewisse Vorherbestimmtheit zugeschrieben.<sup>896</sup>

In *Resident Evil: The Final Chapter* und *Waterworld* erfolgt die Einordnung und Validierung des Erlösungsmoments ebenfalls erst im sich daran anschließenden Dialog. In *Waterworld* geschieht dies durch zwei nahezu einzeln stehende Sätze, die somit mehr als Aussagen denn als Dialog bezeichnet werden können, denen allerdings tiefere Bedeutung eingeschrieben ist. Entscheidend sind dabei Gregors Ausruf „It is fresh!“<sup>897</sup>, und Enolas Aussage „I’m home.“<sup>898</sup> Während Gregors Worte sich auf das Wasser auf der Insel beziehen, das er als trinkbar klassifiziert und somit den Ort als bewohnbar auszeichnet, ist Enolas formulierte Erkenntnis allgemeiner. Sie stellt Dryland nicht nur als lebensfreundlich dar, sondern als tatsächliches Zuhause, einen Ort, an dem man leben und nicht nur überleben kann und will. Sie unterstreicht also den Aspekt des Endes ihrer Irrfahrt, das Erreichen eines potentiellen Paradieses und eines Ortes, an dem die Menschheit – repräsentiert durch die Protagonistinnen – weiter existieren kann. Das Paradies als solches ist dabei in seiner Wortbedeutung dem Verständnis des Gartens Eden aus der christlichen Vorstellung entlehnt, also einem Ort, an dem es den Menschen an

---

<sup>894</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 2:23:45-2:23:55 oder 2:24:06-2:24:28.

<sup>895</sup> Vgl. *Elysium* (2013), 1:32:49-1:34:33.

<sup>896</sup> Vgl. ebd., 1:34:51-1:35:00.

<sup>897</sup> *Waterworld* (1995), 1:55:53.

<sup>898</sup> Ebd., 1:57:06.

nichts fehlt, aus dem sie aufgrund sündhaften Verhaltens aber vertrieben wurden und nun große Anstrengungen in Kauf nehmen, um dieses erneut erreichen zu können.<sup>899</sup>

In *Resident Evil: The Final Chapter* hingegen bestätigt der Dialog nach Alices Wiedererwachen, dass sie ihr Ziel erreicht hat, dass die Untoten vernichtet werden und die Menschheit weiter existieren kann. Hier wird ihr vermeintliches Aufopfern im Nachhinein als erlösende Handlung verifiziert und die Rettung der Menschheit bestätigt. Ähnlich geht auch *Interstellar* vor. In diesem Film folgt eine Bestätigung der Rettung der Menschheit im Dialog, nachdem Cooper auf einer Krankenstation wieder zu sich kommt.<sup>900</sup> Dabei wird betont, dass die Informationen, die er seiner Tochter vermittelt hat, diejenigen waren, die zur Erlösung beigetragen haben. Sowohl sein Handeln als auch das von Murphy Cooper werden hier also als Akt der Erlösung validiert.

Ein weiteres wiederkehrendes Mittel, mit dem die Erlösung im Nachhinein, vor allem aber eine Figur als Erlösungsfigur verifiziert wird, ist ein finaler Monolog, der den Film beendet. In den hier betrachteten Beispielen finden sich solche Monologe in drei von vier Fällen.

In *Interstellar* ist die Stimme von Murph zu hören, die ihrem Vater vor ihrem Tod eine letzte Aufgabe gibt: das Auffinden von Amelia Brand.<sup>901</sup> Damit wird klargestellt, dass er zwar einen Teil seiner Aufgabe erfüllt hat, nämlich das Erretten der Menschheit, dass aber noch nicht allen Menschen diese Rettung zuteilgeworden ist. Es ist also Cooper, der noch einmal die Rolle eines Erlösers einnehmen muss – wenn auch nicht mehr für die gesamte Menschheit, so doch für eine verbleibende einzelne Person. Der Monolog betont, dass Cooper noch am Leben sei, um eben jenen letzten Auftrag ausführen zu können, der nur ihm zuteilwird.

Dass die Aufgabe der Erlösungsfigur noch nicht abgeschlossen ist, betont auch der abschließende Monolog in *Resident Evil: The Final Chapter*. Hier erklärt Alice in einem Off-Kommentar, dass sie weiterhin ihre Aufgabe darin sieht, untote Kreaturen zu zerstören und damit die Welt für die Menschheit sicherer zu machen, bis das Antivirus sich über den ganzen Planeten verteilt hat. Dass dabei die immer noch zerstörte Welt zu sehen ist und sogar im Monolog noch einmal die Infrastruktur der modernen Gesellschaft vor der Verbreitung des T-Virus betont wird, impliziert ebenfalls, dass ein Teil ihres Ziels nicht nur die Sicherung menschlichen Überlebens, sondern auch die Wiederherstellung von Gesellschaft und

---

<sup>899</sup> Vgl. Auffarth, Christoph: *Paradies*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 395, hier: S. 395.

<sup>900</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 2:29:00-2:30:21.

<sup>901</sup> Vgl. ebd., 2:35:17-2:37:16.

Infrastruktur sein könnte, ohne dass dies eindeutig formuliert wird. Auch dieser Monolog stellt allerdings klar, dass die Erlösungsfigur ihr Aufopfern überlebt hat, weil ihre Aufgabe noch nicht als abgeschlossen gilt. Die Menschheit ist immer noch auf ihre Hilfe angewiesen.

Anders verhält es sich in *I am Legend*. Hier überlebt die Erlösungsfigur nicht, der abschließende Monolog würdigt daher ihr Opfer und den Einfluss, den dieses auf das Weiterbestehen der Menschheit hat. Gesprochen wird der Monolog von Anna Montez<sup>902</sup>, die sich durch die Nutzung des Wortes „we“ als Repräsentantin der Überlebenden darstellt und explizit Nevilles Opfer noch einmal als Opfer für die Rettung der Menschheit beschreibt. Gleichzeitig bezeichnet sie die vorangegangenen Geschehnisse bewusst als seine Legende: „We are his legacy. This is his legend.“<sup>903</sup>

Während großer Teile des Monologs ist eine weiße Kirche im Bild zu sehen, die somit im Bewusstsein des Publikums mit den gesprochenen Worten in Verbindung gesetzt wird.<sup>904</sup> Dies unterstreicht visuell noch einmal die Überzeugung der Protagonist:innen Neville und Anna, dass ihre jeweiligen Wege von Gott vorherbestimmt waren und sie eine Aufgabe zu erfüllen hatten. Dies ist beiden am Ende des Films gelungen. Neville ist somit der Erlöser, Anna Zeugin seines Opfers und Überbringerin seiner Nachricht in Form sowohl des von ihm entwickelten Gegenmittels, das die Menschheit schließlich rettet, als auch seiner Geschichte, oder, wie sie sie bezeichnet, Legende. Ihre Zeugenschaft wird dabei betont, und wie die Jünger:innen Jesu trägt auch sie nun die Geschichte des Erlösers weiter.

Die Unterscheidung zwischen einem „Vor“ und einem „Nach“ dem Erlösungsmoment ist jedoch nicht nur musikalisch inszeniert oder durch den Dialog beziehungsweise Monolog verdeutlicht. In den Filmen findet sich in der Regel ein deutlicher visueller Kontrast zwischen der zu erlösenden und der erlösten beziehungsweise erlösenden Welt.<sup>905</sup> Dieser zeigt sich sowohl in einem Lichtwechsel als auch in der unterschiedlichen farblichen Ausgestaltung, die beide Erzählräume deutlich voneinander abhebt.

Licht spielt eine wesentliche Rolle in Hinblick auf die Inszenierung des Erlösungsmomentes. Häufig wird das Licht dabei mit den Erlösungsfiguren visuell in Zusammenhang gesetzt. So bricht sich beispielsweise das Licht einer Sonne in *Interstellar* in Coopers Helmvisier,<sup>906</sup>

---

<sup>902</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anna genannt.

<sup>903</sup> *I am Legend* (2007), 1:27:50-1:27:56.

<sup>904</sup> Vgl. ebd., 1:27:44-1:27:57.

<sup>905</sup> Siehe dazu auch Kapitel 2.2 Kontrastierende Weltendarstellungen.

<sup>906</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 2:28:30-2:28:45.

während die Tafel, auf der seine Tochter Murphy Cooper die Berechnungen anstellt, die schließlich die Menschheit retten werden, im sonst eher dunklen Raum deutlich heller beleuchtet wird.<sup>907</sup>

In *Hunger Games: Catching Fire* (2013) wird die Verbindung zwischen Licht und Erlösungsfigur noch deutlicher. Hier befindet sich die Protagonistin unmittelbar nach ihrer Selbstaufopferung in einem fast kreisförmigen Lichtschein, der auf sie herabfällt,<sup>908</sup> kurz bevor sie von einer unbekanntem Macht in den Himmel gehoben wird.<sup>909</sup> Ähnlich verhält es sich in *Edge of Tomorrow* (2014), wo der Protagonist vor einer runden, leuchtenden Substanz – einem außerirdischen Wesen – gezeigt und von hinten beleuchtet wird, während er sich zur Rettung der Menschheit aufopfert.<sup>910</sup>



Abb. 164: Screenshot aus *Edge of Tomorrow* (2014)



Abb. 165: Screenshot aus *Interstellar* (2014)

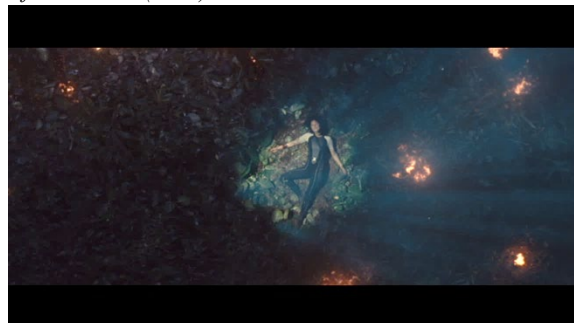


Abb. 166: Screenshot aus *The Hunger Games: Catching Fire* (2013)

Doch nicht nur die direkte Beleuchtung der Protagonist:innen und Erlösungsfiguren zeigt die Relevanz von Licht im Rahmen der Inszenierung des Erlösungsmomentes. In Hinblick darauf fällt auf, dass selten von Dunkelheit im Gegensatz zu Helligkeit gesprochen werden kann. Häufig ist die zu erlösende Welt ebenso hell erleuchtet wie die erlöste oder erlösende.

<sup>907</sup> Vgl. ebd., 2:26:34-2:26:42.

<sup>908</sup> Vgl. *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), 2:05:20-2:05:50.

<sup>909</sup> Vgl. ebd., 2:06:05-2:06:27.

<sup>910</sup> Vgl. *Edge of Tomorrow* (2014), 1:37:30-1:37:57.

Allerdings ist die Farbe des Lichts hier von Relevanz.<sup>911</sup> Die erlösende oder erlöste Welt, das Refugium für die überlebenden Menschen, wird in der Regel von warmem, weichem Licht beleuchtet, während die lebensfeindlichen, zu erlösenden Welten mit grellem Licht dargestellt werden, das Kanten hervorhebt und ungebremst fast schon grausam wirkt, was zum Beispiel in *Waterworld* dadurch betont wird, dass die Protagonist:innen die Augen zusammenkneifen oder abschirmen müssen.<sup>912</sup> Licht stellt in diesen Fällen keine positive Assoziation zu Wärme her, sondern eher zu erbarmungsloser Hitze und gleißender Helligkeit, vor der es keinen Schutz gibt. Gleichzeitig aber ist die Farbe dieses grellen Lichtes häufig eine kalte, was der tatsächlichen Empfindung von Hitze entgegensteht. Dadurch wirkt das Licht artifiziell und unnatürlich, unterstreicht in der Regel die ebenso unnatürliche wie lebensfeindliche Situation, in der sich die Protagonist:innen bewegen.

Dass Licht für sakrale Räume, wie sie die erlösten beziehungsweise die erlösenden Welten in Form von paradiesischen Zufluchtsorten in gewisser Weise darstellen, eine wesentliche Rolle spielt, betont auch Neil MacGregor in Rückgriff auf verschiedene, auch nicht-christliche, Räume und Rituale des Glaubens, in denen natürliches Sonnenlicht eine wichtige Rolle einnimmt.<sup>913</sup> Er schlussfolgert im Anschluss daran, dass vor allem natürliches Licht in Form von Sonneneinstrahlung Menschen als wesentliche Kraft bewusst ist, die für die Natur lebensnotwendig ist.<sup>914</sup> Natürliches, warmes Licht wird demnach mit einer lebensfreundlichen Welt mit gesunden Pflanzen und Lebewesen assoziiert. Licht wird zudem in vielen Kulturen nicht nur mit sakralen Orten verbunden, sondern auch mit dem Göttlichen an sich.

„»Licht vom Licht« ist Gott nach christlichem Glaubensbekenntnis [...] und er erscheint, wie der griechische Helios und der römische Sol-Apollo mit einem Strahlenkranz [...], der als kleiner (Kopf-) Nimbus seit dem 6. Jhd. auch Engel und Heilige mit himmlischem Lichtglanz ausstattet. [...] Und so durchziehen Lichtgestalten und -gesandte, die auf die ›Erde‹ kommen, um die in die ›Materie‹ gefallenen Lichtanteile zu sammeln und wieder zum Licht zu führen, viele Erlösungslehren, gerade gnostischer Tradition [...]“<sup>915</sup>

---

<sup>911</sup> Siehe dazu auch Kapitel 2.2 Kontrastierende Weltendarstellungen.

<sup>912</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), z. B. 1:12:11-1:12:19.

<sup>913</sup> Vgl. MacGregor 2018: *Leben mit den Göttern. Die Welt der Religionen in Bildern und Objekten*, S. 77–88.

<sup>914</sup> Vgl. ebd., S. 88.

<sup>915</sup> Mohr, Hubert: *Licht/Erleuchtung*, in: Metzler Lexikon Religion. Band 2 Haar - Osho-Bewegung, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 332–336, hier: S. 334–335.



Licht kann somit als Repräsentant göttlicher Macht verstanden werden. Die warme, einladende Ausleuchtung der erlösten und erlösenden Welten stellt diese also als durch eine höhere Macht geprägte Paradiese dar.

Das Helle allgemein, auch ohne den direkten Lichtschein auf die Erlösungsfigur, wird häufig mit dem Moment der Erlösung in Verbindung gebracht. So lassen sich in vielen Beispielen Feuer finden, deren heller Schein den Bildschirm ausfüllt und dabei das wie auch immer geartete „Böse“ auslöscht (wie in *Resident Evil: The Final Chapter* und *I am Legend*), bis hin zu einer Überblendung zu einem weißen Bild (wie in *I am Legend* oder *Elysium*). Gleichzeitig können die Erlösungsfiguren selbst das Helle in einem ansonsten eher dunklen Bild darstellen und somit das Licht repräsentieren. Dies ist zum Beispiel im Erlösungsmoment in *Resident Evil: The Final Chapter* gut zu erkennen, in dem Alice nach ihrem Opfer den einzigen hellen Farbakzent in einem ansonsten von dunklen Farben dominierten Bild darstellt.<sup>916</sup> In *Interstellar* hingegen ist Cooper in einen weißen Raumanzug gekleidet, der sich durch die innerdiegetische Lichtquelle deutlich vom Dunkel des Weltalls abhebt,<sup>917</sup> während Neville zum Zeitpunkt seiner Aufopferung in *I am Legend* ein weißes Oberteil trägt.<sup>918</sup> Ähnlich helle Kleidung der Erlösungsfiguren im Moment der Erlösung finden sich zum Beispiel auch in *The Fifth Element* (1997),<sup>919</sup> hier noch dadurch gesteigert, dass schließlich aus der Erlösungsfigur Leeloo selbst das Licht herausbricht, das das „Böse“ zerstört.<sup>920</sup>

In *Waterworld* hingegen wird Enola nicht durch Dinge, die sie trägt oder einen direkten Lichtschein als Erlösungsfigur dargestellt. Doch sie ist es, die die Hütte, die die Filmfiguren in Dryland entdecken, eindeutig als ihr Zuhause tituliert. Diese Hütte ist von hellen Farben dominiert. Über den Einrichtungsgegenständen liegt eine Schicht weißen Staubes,<sup>921</sup> die Spieluhr, die Enola selbstverständlich aufzieht, hat eine silberne Verkleidung<sup>922</sup> und den Ranken, die einen Teil der Hütte bewachsen, entsprossen weiße Blüten.<sup>923</sup> Enola erklärt, ihre Heimat sei dieser durch helle Farben geprägte und lichtdurchflutete Ort, sodass sie symbolisch als dem Licht entstammend verstanden werden kann.

---

<sup>916</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 1:30:50-1:31:06.

<sup>917</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), z. B. 2:27:04.

<sup>918</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), z. B. 1:22:44.

<sup>919</sup> Vgl. *The Fifth Element* (1997), z. B. 29:08 oder 1:47:48.

<sup>920</sup> Vgl. ebd., 1:54:01-1:54:16.

<sup>921</sup> Vgl. *Waterworld* (1995), 1:56:15-1:57:20.

<sup>922</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:56:50-1:56:54.

<sup>923</sup> Vgl. ebd., z. B. 1:56:25.

Eine ähnliche Darstellung einer Erlösungsfigur, die einem hellen, Licht repräsentierenden Raum entstammt, findet sich beispielsweise auch in *Arrival*. Hier wird Louise ihre Fähigkeit in einem Raum bewusst, der ganz und gar mit weißem Licht und leichten Nebelschwaden erfüllt ist.<sup>924</sup> Erst nachdem sie diesen Raum wieder verlässt, kann sie ihre Fähigkeit vollkommen nutzen und damit eine Katastrophe abwenden. Auch sie entstammt als Erlösungsfigur im übertragenen Sinne dem Licht.

In der zu erlösenden Welt finden sich vorrangig Abstufungen von Grau und Beige, die das sich dem Publikum bietende Bild oft trostlos wirken lassen. Dabei ist außerdem die Abwesenheit von Vegetation auffällig, die zudem auf eine lebensfeindliche Welt hinweist, wie zum Beispiel in *Waterworld*. Hier fehlt in der überfluteten Welt die Farbe Grün fast vollkommen und Pflanzen sind kaum zu finden. Während das Grau sich in diese Filmwelt immer wieder einfügt, ist die vorherrschende Farbe jedoch das Blau des allgegenwärtigen Wassers. Entscheidend ist daher nicht, welche Farbe vorherrscht, sondern dass die Farbpalette generell reduziert ist. Dadurch entsteht ein unnatürlicher Eindruck, der dem Publikum nicht nur vermittelt, dass die dargestellte Welt nicht der der Zuschauer:innen entspricht, sondern auch, dass diese Welt sich lebensfeindlich gestaltet – vor allem durch die Abwesenheit gesunder Vegetation.

Dem gegenüber stehen die erlösenden beziehungsweise erlösten Filmwelten, in denen satte Grüntöne meist von starker Präsenz sind. Sie stellen damit nicht nur einen Unterschied zu den zuvor gezeigten Filmwelten dar, sondern betonen auch den Aspekt von Natürlichkeit und Lebensfreundlichkeit, entsprechen einem idyllischen Idealbild, in dem Menschen und Natur in Harmonie miteinander existieren können.

Zudem fällt auf, dass die zu erlösenden Welten häufig neben einem Eindruck von Lebensfeindlichkeit auch immer ein Gefühl von Einsamkeit und Verlorenheit repräsentieren, wenn auch auf unterschiedliche Weise. Dieses Gefühl wird oft durch den Eindruck unendlicher Weiten vermittelt, die nicht nur mithilfe der Abwesenheit von der bekannten Zivilisation entsprechenden Strukturen dargestellt werden kann, wie in *Waterworld*, sondern auch durch das bewusste Zeigen eben jener Strukturen in einem veränderten, dem Publikum fremden Zustand. Dieser Zustand wird präsentiert, indem beispielsweise Städte und Infrastruktur zerstört oder unbewohnt dargestellt werden, wie in *I am Legend*. Wird in einem solchen Fall die eigentlich eintönige Farbpalette mit dem Grün von Vegetation durchbrochen, wie in

---

<sup>924</sup> Vgl. *Arrival* (2016), 1:23:30-1:28:20.

besagtem Beispiel, fördert diese jedoch nicht den Eindruck von Lebensfreundlichkeit und gesunder Natur, sondern hat den gegenteiligen Effekt, unterstreicht viel eher die Abwesenheit der Menschen und das Ende der bekannten (urbanen) Welt.

In der Regel aber werden weite, unabgeschlossene Handlungsräume gezeigt, die durch ihre Weitläufigkeit und fehlende Veränderung der Bildelemente ein Gefühl von Eintönigkeit und Ausweglosigkeit vermitteln. Dem gegenüber stehen die in sich abgeschlossenen Handlungsräume der erlösten oder erlösenden Welten, die überschaubar wirken, häufig merklich eingegrenzt sind und somit sowohl einen Schutz vor Gefahren von außen bieten als auch das Gefühl eines sicheren Rückzugsortes vermitteln, der denen vorbehalten ist, denen eine Erlösung zuteilwird. Damit repräsentieren diese Welten die christliche Vorstellung des Paradieses, genauer eines Garten Eden, der durch die an diesen Orten oft reichhaltige Vegetation symbolisiert wird.<sup>925</sup>

## 5.7 Wiederkehrende Parallelen zu ersttestamentlichen Bibeltexten

Die Auferstehung der sich aufopfernden Figuren ist bereits als wiederkehrendes Muster angesprochen worden.<sup>926</sup> Doch das Aufopfern einer Figur zum Wohle der Menschheit und die anschließende potentielle Auferstehung ist nicht die einzige Parallele zu Bibeltexten, die sich in den Erlösungsmomenten finden lässt.<sup>927</sup>

Ebenfalls wiederkehrend ist das erzählerische Motiv der wenigen Überlebenden auf der Suche nach einem paradiesischen Ort, an dem sie sicher sind. Dieses Motiv erinnert – in unterschiedlicher Intensität – an die Arche Noah. Im ersttestamentlichen Text über Noah wählt Gott diesen und seine Familie als diejenigen unter den Menschen aus, die nicht verdorben sind und die es zu retten gilt, während die „schlechten“ Menschen in einer Sintflut ihr Leben lassen. Besonders gut zu erkennen ist dieses Motiv in *Waterworld*, wie in der Analyse bereits dargestellt, aber auch in den anderen drei hier genauer beleuchteten Beispielen lässt sich dieser Gedanke in unterschiedlicher Ausprägung finden.

---

<sup>925</sup> Vgl. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, z. B. Gen 2,4-2,17.

<sup>926</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.4.2 Die Auferstehung und Kapitel 5.5 Diegetische Gemeinsamkeiten.

<sup>927</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.4 Neutestamentlich geprägte Erzählmotive der Science Fiction.

In *Interstellar* (2014) besteht die Mission der Endurance zwar vorrangig daraus, einen neuen bewohnbaren Planeten zu finden, auf dem die Menschheit überleben kann,<sup>928</sup> doch gleichzeitig sind mit den Wissenschaftler:innen noch eingefrorene Embryos an Bord des Raumschiffes, die für eine Besiedlung eines neuen Planeten gedacht sind und somit die Existenz der Menschheit auch dann sichern sollen, wenn die Bevölkerung der Erde nicht mehr gerettet werden kann.<sup>929</sup> Dass letztere dabei nicht mit einer Sintflut, sondern mit den scheinbar gegensätzlichen, menschenfeindlichen Naturphänomenen, nämlich hoher Belastung durch Staub, Sand und dem Fehlen von Wasser, zu kämpfen hat, schmälert die Parallele dabei nicht.

Weniger deutlich wird das Bild in *I am Legend* (2007), denn weder ist hier der Planet selbst zerstört und unbewohnbar, noch findet sich eine Form von Schiff, auf der die Überlebenden dem Unglück zu einem sicheren Ort entfliehen können. Symbolisch lässt sich allerdings die menschliche Siedlung als rettender Ort – ähnlich der Arche – verstehen.<sup>930</sup> Dort haben sich einige wenige Überlebende zurückgezogen, um ihren Fortbestand sichern können. Dorthin bringt Anna Montez das Gegenmittel, das von dort ausgehend die Welt retten und ein weiteres Überleben der Menschheit garantieren soll. Diese bekommt so die Chance, den Planeten wieder für sich einzunehmen.

Besonders deutlich wird der Bezug zu diesem Teil des Ersten Testaments schließlich in *Resident Evil: The Final Chapter* (2016). Hier schreibt Alexander Isaacs sich und den anderen Antagonist:innen bewusst zu, die einzigen Überlebenden einer Katastrophe sein zu wollen, die den Rest der Menschheit auslöscht, um dann selbst die Erde wieder zu bevölkern. Dabei wird die Parallele zur Bibelstelle nicht nur durch Motive und Bilder deutlich, die sich ähneln, sondern es wird bewusst im Dialog darauf verwiesen:

„I propose that we end the world, but on our terms. An orchestrated apocalypse, one that will cleanse the Earth of its population, but leave its infrastructure and resources intact. It’s been done once before with great success. The chosen few will ride out the storm, not in an Ark, as in the book of Genesis, but in safety, underground. And when it’s over, we will emerge onto a cleansed Earth, one that we can then reboot in our image.“<sup>931</sup>

Untermalt wird dieser Monolog nicht nur durch Aufnahmen des sprechenden Alexander Isaacs, der seine Mitstreiter:innen von seinem Plan überzeugen will, sondern auch von einem Bild der

---

<sup>928</sup> Vgl. *Interstellar* (2014), 28:40-33:52.

<sup>929</sup> Vgl. ebd., 33:10-33:42.

<sup>930</sup> Vgl. *I am Legend* (2007), z. B. 1:05:00-1:05:24 oder 1:14:38-1:15:00.

<sup>931</sup> *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 52:54-53:30.

Bibel,<sup>932</sup> das in der Szene gezeigt wird. In diesem Film scheitert das Konzept der Arche jedoch daran, dass eben jene (in Form des Bunkers) zerstört und das Antivirus freigesetzt wird, welches die Untoten vernichtet, bevor diese die Menschheit auslöschen können. Relevant scheint an dieser Stelle vor allem, dass die Antagonist:innen für sich selbst den Status der Menschen beanspruchen, die es verdient haben, zu überleben, während Alexander Isaacs sich die Rolle eines Gottes zuschreibt, der die Entscheidung über Katastrophe und Überleben trifft. So scheitert die Vorstellung der Arche an dieser Stelle, anders als in den anderen untersuchten Fällen, in denen die Protagonist:innen aufgrund von Vertrauen und Hoffnung Zeichen folgen, die zu ihrer Errettung führen, anstatt diese als ihr Anrecht zu betrachten.

Die Vorstellung eines rettenden Ortes, an dem es den Menschen an nichts fehlt und jegliche Sorgen irdischen Lebens, wie zum Beispiel Hunger, fehlendes Trinkwasser oder Krankheit, keine Relevanz mehr haben, ist zudem an die christliche Vorstellung des Paradieses angelehnt. Diese Vorstellung eines paradiesischen Ortes der Erlösung findet sich nicht nur im Ersten Testament,<sup>933</sup> sondern wiederkehrend auch in den in dieser Arbeit untersuchten Filmen. Dabei sind zum Beispiel *Waterworld* (1995) und *Elysium* (2013) zu nennen.

## 6. Erweiterung des Forschungsfeldes: *Star Wars* (1977-2019)

Das *Star Wars*-Franchise (1977-2019), spezifisch die zum derzeitigen Zeitpunkt neunteilige Filmreihe,<sup>934</sup> ist voller Gedanken von Erlösung, Sündenfall und Wiedergutmachung, bedient sich der traditionellen Dichotomie von Gut und Böse und vereint viele Aspekte klassischer Heldenerzählungen, wie sie zum Beispiel Joseph Campbell in „Der Heros in tausend Gestalten“ darstellt.<sup>935</sup> Dabei nähern sich die Filme durch ihre Art zu erzählen, durch ihre Motive und den wiederkehrenden „Quest“-Charakter dem Märchen an. Nicht umsonst wird *Star Wars* oft nicht als Science Fiction gelesen, sondern als Science Fantasy oder aber eingeordnet in das Subgenre der Space Opera.

---

<sup>932</sup> Vgl. *Resident Evil: The Final Chapter* (2016), 53:12-53:13.

<sup>933</sup> Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, Gen 2,4-2,25.

<sup>934</sup> Damit sind die neun Filme der Hauptreihe gemeint, die Spin-Off-Filme (gekennzeichnet durch den Zusatz „A Star Wars Story“ im Titel), sowie sämtliche Serien des Franchise werden in diesem Kapitel nicht berücksichtigt.

<sup>935</sup> Auch andere Autoren haben sich mit wiederkehrenden Themen in verschiedenen phantastischen Genres und Erzählformen auseinandergesetzt. An dieser Stelle wird jedoch explizit Campbell hervorgehoben, da sich George Lucas bekanntermaßen bei der Produktion von *Star Wars* an Campbells Monomythos orientierte.

Dennoch möchte ich die Filmreihe in dieser Arbeit aus verschiedenen Gründen nicht außenvorlassen. Zum einen möchte ich argumentieren, dass die geschaffene Welt in *Star Wars* wesentliche Aspekte nicht nur des Märchens, sondern auch der Science Fiction enthält. Das Publikum identifiziert Raumschiffe, Druiden und ungewohnt aussehende Bewohner fremder Planeten automatisch als Aspekte letzteren Genres, Verfremdung und Naturalisierung treten auch dann ein, wenn die Welt als solche nicht der eigenen, bekannten eindeutig gleicht oder sogar eine bewusste Trennung von dieser durch die einleitenden Worte „Once upon a time in a galaxy far far away...“<sup>936</sup> vorgenommen wird. Trotz dieses deutlich am Märchen orientierten Anfangs ist die Welt der dem Publikum bekannten ähnlich, die aufgebauten Zivilisationen auf fremden Planeten wirken vergleichbar genug, um Verfremdung und Naturalisierung zu ermöglichen, um nur ein Beispiel zu nennen. Aber auch die scheinbare wissenschaftliche Erklärbarkeit der in *Star Wars* gezeigten Phänomene hat im Laufe der Jahre zugenommen. Während die Filme der 70er und 80er kaum Erklärungen für Raumschiffe, Druiden, Lichtschwerter oder Jediritter gaben, hat das Franchise sich dahingehend über die Jahre deutlich weiterentwickelt. Wie stark die Verbindung zur Macht ist, die die Jediritter auszeichnet, lässt sich über den Wert der sogenannten Midi-Chlorianer im Blut messen,<sup>937</sup> die Farbe und Herstellung der Lichtschwerter hängt von der Nutzung spezifischer Kristalle ab<sup>938</sup> und die Sturmtruppen entwickeln sich aus einer Armee Klonkrieger.<sup>939</sup> Diese Liste ließe sich in viele Richtungen weiterführen und zeigt, dass sich das ursprünglich stark am Märchen orientierte Franchise mehr und mehr auch den typischen Mustern der Science Fiction annähert, besonders in der „Prequel-Trilogie“.<sup>940</sup> *Star Wars* bewegt sich so an der Schnittstelle zwischen den beiden phantastischen Genres Fantasy und Science Fiction.

Doch kaum eine Filmreihe zeigt die verschiedenen Ausprägungen von Erlösungsfiguren, die allesamt dem gleichen Erlösungsgedanken verschrieben sind, so eindrücklich, wie es *Star Wars* tut. Über mehr als 40 Jahre hinweg hat dieses Franchise sich immer wieder auch an Erwartungen des Publikums angepasst und spiegelt somit Sehgewohnheiten und gesellschaftliche Strömungen wieder, ist dadurch prädestiniert dafür, auch Entwicklungen in

---

<sup>936</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, Regie: George Lucas, Lucasfilm Ltd und 20th Century Fox, USA 1977, DVD, 0:21-0:26.

<sup>937</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 1:35:37-1:36:24.

<sup>938</sup> Vgl. o.A.: *Kyber Crystal (Lightsaber Crystal)*, <https://www.starwars.com/databank/lightsaber-crystal>, (Zugriff: 20.05.2022).

<sup>939</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones*, Regie: George Lucas, Lucasfilm Ltd und 20th Century Fox, USA 2002, DVD, 45:50-47:48.

<sup>940</sup> Die sogenannte „Prequel-Trilogie“ umfasst die Filme *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002) und *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005).

Hinblick auf Figurendarstellung und Repräsentation aufzuzeigen. Auch wenn der Frage nach Erlösung oder gar Religion in *Star Wars* eine ganze Arbeit gewidmet werden könnte und dazu bereits in der Philosophie, der Religionswissenschaft und der Filmwissenschaft vielfach geforscht worden ist, möchte ich an dieser Stelle das Forschungsfeld erweitern und die drei präsenten Erlösungsfiguren in den Filmen, Anakin, Luke und Rey Skywalker, genauer betrachten und anhand dieser Figuren wesentliche Merkmale christlich geprägter Erlösungsvorstellungen erarbeiten. Zudem werde ich die wesentlichen religiös geprägten Handlungselemente, die auf christlichen Vorstellungen und Werten basieren und häufig von elementarer Bedeutung für den Handlungsablauf sind, zusammenfassend analysieren.

Dieses Kapitel dient unter anderem auch der Anwendung und somit auch der Überprüfung der bisher gewonnenen Kenntnisse. Aufgrund seines langen Fortbestandes erscheint mir *Star Wars* dabei besonders repräsentativ, sowohl in Hinblick auf die Entwicklungen innerhalb des Franchise als auch durch die wiederkehrenden Handlungselemente, die trotz zeitlicher Produktionsunterschiede nach wie vor eine große Gruppe an Rezipient:innen erreichen und damit aufzeigen, wie zeitlos diese religiös geprägten Elemente sind.

## **6.1 Anakin Skywalker, der gescheiterte Erlöser**

Anakin Skywalker<sup>941</sup> stellt eine besondere Ausprägung der Erlösungsfigur dar, die so in dieser Arbeit noch nicht betrachtet worden ist. Sein Status als Erlösungsfigur wird zwar durch diverse Filmfiguren anerkannt, durch eine Prophezeiung untermauert und durch seine übermenschlichen Fähigkeiten ausgestellt, doch anders als die anderen betrachteten Erlösungsfiguren scheitert Anakin. Anstatt das höhere Wohl über sein eigenes zu stellen, verfolgt er egoistische Ziele und kann somit seine Rolle als Erlösungsfigur nicht erfüllen. Er stellt damit einen seltenen Sonderfall dar, dessen christlich geprägte Komponenten sich nicht nur in Hinblick auf seine Funktion als Erlösungsfigur, sondern auch bezüglich seines Scheiterns finden lassen.

---

<sup>941</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anakin genannt.

### 6.1.1 Ein Kind der Macht

Die Macht ist eines der wesentlichsten Motive des *Star Wars*-Franchise. Sie ist es, die den Jedi und den Sith ihre Kraft gibt, sie ist zentrales Argumentationselement in den Konflikten und sie ist es auch, die in *Star Wars* scheinbare Göttlichkeit symbolisiert.<sup>942</sup> Dies wird unter anderem durch ihre Beschreibung vonseiten der Jedi deutlich, die sie als alles durchziehende Kraft darstellt, die nicht etwa den Jedi oder den Sith gehört, sondern sich überall in der Galaxie findet.

„The Force is not a power you have. It’s not about lifting rocks. It’s the energy between all things, a tension, a balance that binds the universe together.“<sup>943</sup>

Nur wer sich dieser Macht öffnet und auf sie vertraut, kann ihre Kraft nutzen. Das Durchziehen und Aneinanderbinden aller Lebewesen und Dinge entspricht dabei einer christlichen Vorstellung von göttlichem Einfluss – dem Heiligen Geist. Gleichzeitig wird die Macht als eine Art empfindungs- oder handlungsfähiger Entität dargestellt. Auf die Macht zu vertrauen bedeutet, sich von ihr lenken zu lassen und damit sein Ziel zu erreichen, wie es mehrfach in der Reihe gezeigt wird, so zum Beispiel, wenn es Luke Skywalker möglich ist, den Todesstern auf nahezu unmögliche Art und Weise zu zerstören und damit unzählige Leben in der Galaxie zu retten.<sup>944</sup> Die Macht verbindet, durchzieht und leitet, ohne dass sie sichtbar auftreten würde. Sie wird in den Filmen nicht visualisiert, lediglich durch Jedi und Sith repräsentiert, deren Fähigkeiten ihre Präsenz und ihre Existenz legitimieren. Die Fähigkeiten, die die Macht den Auserwählten verleiht, sind schließlich übermenschlich und erinnern, wenn die Macht beispielsweise genutzt werden kann, um zu heilen,<sup>945</sup> an die Beschreibungen vom Wunderwirken innerhalb der Bibel.<sup>946</sup> Nur wer sich der Macht hingibt und gleichzeitig potentiell von ihr auserwählt ist (denn bei weitem nicht alle Charaktere des Franchise, die an die Macht glauben, können sie auch spüren oder nutzen), kann sich von ihr leiten lassen und auf ihre Unterstützung vertrauen, sie sogar nach eigenem Wunsch nutzen.<sup>947</sup>

Während Letzteres im christlichen Glauben nicht vorgesehen ist – abgesehen womöglich vom Wunderwirken Jesu – ist doch das Vertrauen und bedingungslose Glauben an Gott ein

---

<sup>942</sup> Siehe dazu auch Kapitel 3.4.4 Die Trinität.

<sup>943</sup> *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 48:08-48:20.

<sup>944</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977), 1:55:39-1:57:34.

<sup>945</sup> Vgl. z.B. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 2:02:49-2:03:32.

<sup>946</sup> Vgl. z. B. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, Mt. 8,14-15.

<sup>947</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977), 34:39-34:51.



wiederkehrender Gedanke in der christlichen Religion. Nur wer an Gott glaubt, dem wird seine Hilfe zuteil.

Zudem ist die englische Schreibweise der Macht zu beachten, denn auch sie bildet eine deutliche Parallele zur christlichen Gottesvorstellung. Im Englischen schreibt sich das Substantiv *force* (also Macht) klein, „the Force“, also die spezifische Macht in *Star Wars* hingegen wird großgeschrieben. Ähnlich verhält es sich mit dem Wort „Gott“. Ist von einem unspezifischen Gott die Rede, wird „god“ klein geschrieben. Bezieht sich der Text jedoch auf den christlichen Gott, wird auch hier mit einem Großbuchstaben begonnen. Der christliche Gott oder aber die Macht in *Star Wars* werden so von einer allgemeinen Beschreibung zu einem Eigennamen gewandelt und dadurch von anderen Göttern oder Mächten abgegrenzt.

Die Macht durchzieht nicht nur die diegetische Welt und ist in ihr verbindendes Element alles Existierenden, auch auf auditiver Ebene ist sie präsent und verbindet Handlungsstränge, deutet Dinge voraus oder repräsentiert eine Form von Bestätigung. Dies geschieht mittels eines eigenen, musikalischen Themas,<sup>948</sup> das wohl zu den bekanntesten aus dem Franchise gehört. Dass der Macht selbst ein eigenes Thema zugeordnet wird, zeigt ihre Relevanz für das Verständnis der Welt, aber auch ihre verbindende Funktion zwischen Charakteren und Handlungselementen. Bedingt durch diese Funktion ist sie folglich Teil der zentralen Konflikte, Überlegungen und Figurenentwicklungen innerhalb der Erzählung, beeinflusst sie aber auch. Ich möchte daher im weiteren Verlauf nur auf einige ausgewählte Aspekte eingehen, die christliche Vorstellungen noch weiter untermauern.

Ähnlich wie Jesus im Neuen Testament findet sich auch in der diegetischen Welt von *Star Wars* ein (potentielles) Erlösungskind. Nicht nur wird innerhalb der Diegese ein:e Erlöser:in prophezeit,<sup>949</sup> sondern es scheint in *Star Wars Episode I – The Phantom Menace* (1999) sogar soweit gekommen zu sein, dass dieser Erlöser in Anakin Skywalker<sup>950</sup> gefunden worden ist. Als Form der Legitimation des Jungen als Erlöser wird von Qui-Gon Jinn<sup>951</sup> erkannt, er sei „strong with the force“, was ein Merkmal der Jedi sei, eine Blutprobe bestätigt diese These sogar, indem ein hoher Wert an Midi-Chlorianern festgelegt werden. Dabei handelt es sich um

---

<sup>948</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back*, Regie: Irvin Kershner, Lucasfilm Ltd und 20th Century Fox, USA 1980, DVD, 9:30-9:46.

<sup>949</sup> Siehe dazu Kapitel 6.1.2 Prophetie.

<sup>950</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anakin genannt.

<sup>951</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Qui-Gon genannt.

winzige Lebensformen, die im Blut von Lebewesen vorkommen und eine Verbindung zur Macht ermöglichen und deren Wert die Stärke eben jener ausdrückt.<sup>952</sup> Die Tatsache, dass Anakins Wert dabei sogar den des zu diesem Zeitpunkt scheinbar stärksten bekannten Jedi – Meister Yoda – übersteigt, zeichnet ihn bereits als besonders und somit als potentiellen Erlöser aus.

Auch Anakins Herkunft ist relevant für diese Einschätzung, vor allem durch das Publikum, das hier eine weitere christliche Parallele erkennt. Auf der Suche nach einer Quelle von Anakins Macht fragt Qui-Gon Anakins Mutter Shmi Skywalker<sup>953</sup> nach dem bisher nicht aufgetretenen Vater des Jungen.

Qui-Gon: „Who was his father?“

Shmi: „There was no father. I carried him, I gave birth, I raised him. I can't explain what happened.“<sup>954</sup>

An dieser Stelle setzt das bereits erwähnte musikalische Force-Thema ein und macht für die Zuschauer:innen deutlich, dass es sich hier nicht um eine Umschreibung eines Vaters handelt, der seine Familie verlassen hat. Vielmehr deutet sich hier an, dass der Vater nicht einfach abwesend ist, sondern nicht in Form einer Person existiert. Ähnlich wie Jesu Vater in biblischer Tradition Gott ist, der eine menschliche Frau wählt, um seinen Sohn auszutragen, scheint es, als habe die Macht Shmi gewählt, um den vorhergesagten Erlöser in die Galaxie zu bringen. Diese Vermutung wird im weiteren Verlauf des Films erneut formuliert, wenn Qui-Gon explizit erklärt: „A boy. His cells have the highest concentration of midi-chlorians I have seen in a life form. It is possible he was conceived by the midi-chlorians.“<sup>955</sup> Diese Aussage ist es, die die Jedi dazu verleitet, Anakin als potentiellen Erlöser anzuerkennen und ihn mit der entsprechenden Prophezeiung in Verbindung zu setzen,<sup>956</sup> auch wenn Meister Yoda dahingehen kritisch bleibt und vermutet, die Prophezeiung könne falsch gedeutet worden sein.<sup>957</sup>

In *Star Wars Episode III – The Revenge of the Sith* (2005) wird schließlich Anakins übermenschliche Herkunft für das Publikum verifiziert, ohne dass ein direkter Bezug zu dem Charakter hergestellt werden muss. In einem vertraulichen Gespräch erzählt der Anführer der

---

<sup>952</sup> Vgl. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 1:35:37-1:36:24.

<sup>953</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Shmi genannt.

<sup>954</sup> *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 47:16-47:30.

<sup>955</sup> Ebd. 1:25:11-1:25:20.

<sup>956</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.1.2 Prophetie.

<sup>957</sup> Vgl. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*, Regie: George Lucas, Lucasfilm Ltd und 20th Century Fox, USA 2005, DVD, 40:32-40:50.

Sith, hier noch als Kanzler Palpatine<sup>958</sup> getarnt, von einem mächtigen Sith – vermutlich ihm selbst. Dieser habe die Fähigkeit entwickelt, die Midi-Chlorianer zu beeinflussen und sie damit dazu zu bringen, selbst Leben zu schaffen.<sup>959</sup> Dass diese Geschichte Anakin erzählt wird, wird diegetisch darin begründet, dass Palpatine ihn überzeugen will, sich den Sith anzuschließen. Für das Publikum hingegen verifiziert diese Geschichte die Vermutung, Anakin wäre tatsächlich ein Kind der Macht, so wie die Jedi es vermutet hatten. Dass dabei jedoch dennoch ein menschliches Eingreifen durch Palpatine vorgenommen wurde, trübt den Eindruck der unbeirraren „göttlichen“ Fügung und deutet damit vielleicht schon darauf hin, dass Anakin schließlich an seiner Rolle als Erlöser scheitern wird.<sup>960</sup>



Abb. 171-174: Screenshots aus *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005)

Obwohl diese Szene in einem öffentlichen Raum stattfindet, ist sie doch als intimes Zwiegespräch inszeniert. Viele Nahaufnahmen geben dem Publikum das Gefühl, direkt in das Gespräch von Protagonist und Antagonist involviert zu sein und gleichzeitig ein großes Geheimnis zu lüften. Die Näherung geschieht subtil, ein langsamer Zoom-in bringt das Publikum in einer langen Einstellung näher an die beiden Figuren heran<sup>961</sup> und symbolisiert dabei, wie sehr Palpatine Anakin in seinen Bann zieht, ihn zu seinem Zweck manipuliert.

<sup>958</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Palpatine genannt.

<sup>959</sup> Vgl. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*, 45:32-47:49.

<sup>960</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.1.3 Sündenfall.

<sup>961</sup> Vgl. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 46:28-46:56.

Ähnlich der Maria im Neuen Testament wird die Figur der Mutter zum zentralen Handlungselement des Erlösungskindes. Sie ist die Unterstützerin ihres Sohnes, die seine Fähigkeiten früh erkennt und ungebrochen an ihn glaubt, die sich selbst zurückstellt, um ihrem Sohn eine bessere Zukunft zu ermöglichen und in ihm mehr sieht als einen einfachen Jungen.<sup>962</sup> Der Verlust der Mutter ist es auch, der Anakin schließlich seinen Fall einläutet.<sup>963</sup>



Abb. 175-176: Screenshots aus *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999)

Shmi stellt in diesem Fall die Marienfigur zum kindlichen Erlöser Anakin dar, selbst wenn sie einen für ihren Figurentypus ungewöhnlichen Weg wählt. Sie begleitet ihr Kind nämlich nicht auf dessen Reise, sondern übergibt ihn in die Obhut der Jedi, bis sie erst unmittelbar vor ihrem Tod wieder in Anakins Leben tritt.<sup>964</sup> Ihre Funktion liegt vor allem darin, durch die scheinbare jungfäuchliche Geburt und die wunderhafte Hintergrundgeschichte Anakins Rolle als prophezeiter Erlöser schon frühzeitig zu legitimieren und gegenüber seinem Umfeld zu verifizieren. Erst so wird es für Jedi und Filmzuschauer:innen glaubhaft, dass es sich um ein geborenes Erlösungskind handeln könnte. Shmi verkörpert zudem wesentliche Eigenschaften der biblischen Maria – sie erträgt, sie umsorgt, sie ist demütig und fordert nichts für sich – tritt aber ansonsten charakterlich nahezu völlig hinter ihre Rolle als Mutter (des Erlöserkindes) zurück. Sie ist daher deutlich als symbolische Figur zu erkennen.

Während Jesus im Neuen Testament die Rolle mit einer ähnlichen Demut trägt wie seine Mutter und schließlich seinen eigenen Tod hinnimmt, um nicht nur dem Willen seines göttlichen Vaters zu folgen, sondern auch dem Wohl der Menschheit zuliebe, scheitert Anakin bereits an der Akzeptanz gegenüber der Sterblichkeit seiner Mutter. Er ist nicht bereit sich von seinen Wünschen, Ängsten und Bedürfnissen zu lösen oder seine eigene relative Machtlosigkeit

---

<sup>962</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 1:14:544-1:16:20.

<sup>963</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.1.3 Sündenfall.

<sup>964</sup> Vgl. *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002), 1:18:39-1:20:27.

anzuerkennen.<sup>965</sup> So sind es schließlich seine überdurchschnittlichen Fähigkeiten, die zu einer Überschätzung seiner selbst und seines Schicksals führen und somit sein Scheitern einleiten.<sup>966</sup>

## 6.1.2 Prophetie

Prophezeiungen und Visionen sind wesentlicher Teil von Anakin Skywalkers<sup>967</sup> Handlungsstrang, treten jedoch auch bei den anderen Erlösungsfiguren in verschiedener Intensität auf. Trotz zahlreicher Thematisierungen in diesem Bereich (beispielsweise Yodas wechselhaft zuverlässige Vorhersagen über die Zukunft der Skywalkers) möchte ich mich an dieser Stelle vor allem auf die eine alles überlagernde Prophezeiung konzentrieren, die in *Star Wars Episode I – The Phantom Menace* (1999) das erste Mal explizit formuliert und auch in darauffolgenden Filmen wiederholt betont wird.

„You refer to the prophecy of the one who will bring balance to the Force?“<sup>968</sup>

Diese Rückfrage ist die erste Reaktion auf die These, Anakin könnte von den Midi-Chlorianern gezeugt worden sein. Nach anfänglicher Skepsis entwickelt sich jedoch innerhalb der Jedi schließlich die Überzeugung, in Anakin den prophezeiten Erlöser gefunden zu haben, der das Gleichgewicht in der Macht wieder herstellt. Dies wird jedoch von den Jedi in überraschender Weise gedeutet, die aus dem Begriff des Gleichgewichts nicht etwa eine Balance zwischen Jedi und Sith ableiten, sondern vermuten, der Auserwählte sei dazu bestimmt, die Sith zu zerstören. Am eindrucklichsten wird dies in einer emotional aufgeladenen Auseinandersetzung zwischen Obi-Wan Kenobi und Anakin, in der das Scheitern des Letzteren frustriert thematisiert wird:

„You were the chosen one! It was said that you would destroy the Sith, not join them! Bring balance to the Force, not leave it in darkness!“<sup>969</sup>

Dass die Jedi hier also das Gleichgewicht mit einem vollkommenen Sieg der hellen Seite der Macht gleichsetzen, scheint eine Fehlinterpretation der Prophezeiung zu sein, denn wie im

---

<sup>965</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002), 1:24:29-1:25:58.

<sup>966</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.1.3 Sündenfall.

<sup>967</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anakin genannt.

<sup>968</sup> *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 1:25:21-1:25:26.

<sup>969</sup> *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 1:59:57-2:00:11.

weiteren Verlauf der Filmreihe deutlich wird, kann es kein Hell ohne Dunkel geben und beide Seiten gleichen sich immer wieder aus.<sup>970</sup>

Diese Erkenntnis scheint Yoda schon vor den anderen Jedi zu haben, denn während Obi-Wan noch versucht, Anakin zu verteidigen und daran glaubt, er sei der ersehnte Erlöser, ahnt Yoda bereits – wie schon in *Star Wars Episode I – The Phantom Menace* (1999), in der er Anakin vor seinen negativen Gefühlen warnt und seine Zukunft als uneindeutig erkennt<sup>971</sup> – dass die Jedi ihre Hoffnungen falsch gesetzt haben könnten:

Obi-Wan Kenobi: „With all due respect, Master, is he not the chosen one? Is he not to destroy the Sith and bring balance to the Force?“

Mace Windu: „So the prophecy says.“

Yoda: „A prophecy that misread could have been.“<sup>972</sup>

Schließlich ist es tatsächlich nicht Anakin, der das erhoffte Gleichgewicht bringt, sondern durch ihn dominiert für eine Weile die Seite der Sith. Auch Luke Skywalker kann nicht für ein Gleichgewicht in der Macht sorgen, indem er mit Hilfe seines Vaters den bössartigen Imperator vernichtet, wie sich zeigt. Scheinbar gelingt es erst Rey Skywalker, ein Gleichgewicht der Macht zu erreichen.<sup>973</sup> So lässt sich interpretieren, dass die Prophezeiung alle Erlösungsfiguren begleitet, in jede von ihnen wird die Hoffnung der Jedi und mit ihnen auch die Hoffnung der Bevölkerung der Galaxie gelegt. Doch erst mit der korrekten Interpretation der Vorhersage, die auf ein Miteinander statt auf die deutliche Dominanz einer Seite setzt, kann sie erfüllt werden.

### 6.1.3 Sündenfall

Eine Grundlage des *Star Wars*-Universums (1977-2019) bildet die Dichotomie zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht, repräsentiert durch die Jedi und die Sith. Beide Seiten bedienen sich der Macht, stehen dabei aber immer in Konflikt miteinander, bekämpfen sich und versuchen, die jeweils andere Seite auszulöschen. Für das Publikum leicht erkennbar wird die Zugehörigkeit zur jeweiligen Seite häufig in der Kleidung der Charaktere repräsentiert. Während die Jedi, die sich der hellen Seite der Macht zuordnen, in der Regel auch helle

---

<sup>970</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.3.1 Balance.

<sup>971</sup> Vgl. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 1:30:17-1:30:53.

<sup>972</sup> *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 40:35-40:50.

<sup>973</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.1.3 Balance.

Kleidung und Erdtöne tragen,<sup>974</sup> sind die Sith zumeist in Schwarz gekleidet und tragen durch diese dunkle Farbwahl ihre Zuordnung zur Schau.<sup>975</sup>

Die Erlösungsfiguren in den betrachteten Filmen befinden sich in unterschiedlichem Ausmaß zwischen diesen beiden Seiten, fürchten, der dunklen Seite zu verfallen und sympathisieren gleichzeitig mit der Stärke, die sie verspricht.<sup>976</sup> Auch dies wird durch ihre Kleidung repräsentiert. Alle drei Erlösungsfiguren tragen zu Beginn ihrer Reise weiß oder beige, jede einzelne von ihnen wechselt diese Farbe jedoch im Laufe der Zeit. Während Anakin Skywalker<sup>977</sup> sich immer mehr der dunklen Seite zuwendet, wird auch seine Kleidung immer dunkler.<sup>978</sup> Nachdem sein Umfeld befürchtet, Luke Skywalker<sup>979</sup> könne der dunklen Seite verfallen, weil er sein Training zu früh abbricht, um Darth Vader<sup>980</sup> zu konfrontieren, trägt auch er Schwarz,<sup>981</sup> nach seinem Sieg über die Sith jedoch zeigt sich, dass die Innenseite seiner Kleidung die ganze Zeit hell und er, durch die Kleidung repräsentiert, nie wirklich gefährdet war, der dunklen Seite zu verfallen.<sup>982</sup> Schließlich kehrt er als Jedimeister wieder zu heller Kleidung zurück,<sup>983</sup> überdeckt diese jedoch mit dunklen Überwürfen, wenn er sich mit den Konsequenzen seiner Fehler konfrontiert und seinen Status als stereotypischer weißer Held überschattet sieht.<sup>984</sup> Rey Skywalker<sup>985</sup> ist die einzige der Erlösungsfiguren, die zu keinem Zeitpunkt Schwarz trägt, jedoch kleidet sie sich für eine längere Zeit in Grau,<sup>986</sup> also eine Mischung aus Hell und Dunkel und repräsentiert damit die Balance zwischen beiden Seiten, die sie zu finden sucht. Zumeist jedoch ist sie in hellen Farben gekleidet.<sup>987</sup>

---

<sup>974</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 1:24:22-1:26:00.

<sup>975</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*, Regie: J. J. Abrams, Lucasfilm Ltd und Walt Disney Studios Motion Pictures, USA 2015, DVD 6:37-6:45.

<sup>976</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 1:02:53-1:05:24.

<sup>977</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anakin genannt.

<sup>978</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 32:28-32:41, *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002), 11:58-12:26 und *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 1:19:29-1:19:47.

<sup>979</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Luke genannt.

<sup>980</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Vader genannt.

<sup>981</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (1983), 23:25-25:00.

<sup>982</sup> Vgl. z. B. ebd., 2:01:42-2:01:47.

<sup>983</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015), 2:06:05-2:07:05.

<sup>984</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 2:12:17-2:12:54.

<sup>985</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Rey genannt.

<sup>986</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 1:31:37-1:31:46.

<sup>987</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015), 15:01-16:05.



Abb. 177: Screenshot aus *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999)



Abb. 178: Screenshot aus *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005)



Abb. 179: Screenshot aus *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977)



Abb. 180: Screenshot aus *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (1983)



Abb. 181: Screenshot aus *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015)



Abb. 182: Screenshot aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)



Abb. 183: Screenshot aus *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015)

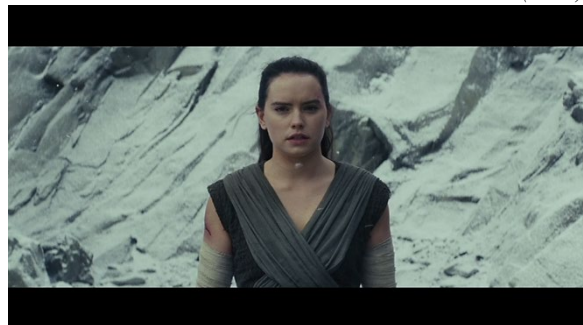


Abb. 184: Screenshot aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)

Auch wenn sich viele Charaktere der Verlockung der dunklen Seite erwehren können, verfällt Anakin ihr schließlich doch,<sup>988</sup> wie schon früh angedeutet wird.<sup>989</sup> Negative Emotionen wie

<sup>988</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 1:59:57-2:07:00.

<sup>989</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 2:06:27-2:07:18.



Angst, Wut oder Hass bilden dabei den Weg zur dunklen Seite, doch die Jedi, die sich von der dunklen Seite abgrenzen wollen, verbieten noch andere Emotionen und Verhaltensweisen, was darauf schließen lässt, dass auch jene den Weg zur dunklen Seite ebnen mögen.<sup>990</sup> So ist bei den Jedi Besitz verboten, Keuschheit gefordert, Neid und Faulheit nicht akzeptiert. Gleichzeitig wird von ihnen Selbstlosigkeit, Disziplin und vollkommener Fokus auf ihre sich selbst zugeschriebene Aufgabe – den Schutz der Galaxie – erwartet.<sup>991</sup>

Bei genauerer Betrachtung dieser Auflistung drängt sich die Annahme auf, dass diese vermittelten Tugenden und zu vermeidenden Schwächen an die sieben Todsünden angelehnt sind. Habgier, Wollust, Zorn, Selbstsucht, Neid und Faulheit versuchen die Jedi in ihren Reihen auszumerzen und schreiben sie der dunklen Seite zu. Dabei jedoch entwickeln sie selbst einen Hochmut, in welchem sie sich gegenüber den Sith für überlegen halten. Es ist dieses Zulassen der siebten Todsünde, das schließlich nicht zu einem individuellen Scheitern, sondern zum Scheitern des gesamten Jediordens führt<sup>992</sup> und den christlich geprägten Anspruch, diese Sünden zu vermeiden, innerhalb der Diegese legitimiert. Denn nicht nur die Jedi scheitern an ihrem Hochmut, die Sith ereilt ein ähnliches Schicksal, sobald sie sich überlegen glauben.<sup>993</sup>

Anakins Hochmut ist schließlich jedoch nicht der einzige Grund für sein Scheitern. Viel eher kommen vor seinem Fall verschiedene Faktoren zusammen. Bereits in seiner Kindheit wird er davor gewarnt, dass seine Ängste – unter anderem vor persönlichem Verlust – ihn auf einen dunklen Weg führen werden,<sup>994</sup> was sich schließlich bestätigt. Die verlockende Aussicht auf bisher ungenutzte Fähigkeiten von Seiten der scheinbar machtvolleren Sith locken Anakin auf einen Pfad in sein Verderben.<sup>995</sup> Mögen seine grundlegenden Absichten gut sein, sind sie doch egoistisch motiviert und entfernen ihn, begleitet von anderen Sünden wie Wollust, Arroganz und Zorn, immer weiter von den anderen Jedi und der hellen Seite der Macht.

Durch eine Kombination dieser Aspekte kommt es schließlich zum Bruch zwischen Anakin und den Jedi. Nachdem er dort Hilfe und Trost ob seiner Vision vom Tod seiner schwangeren Frau sucht, wird ihm lediglich dazu geraten, sich von weltlichen Ängsten und Bezügen loszusagen.<sup>996</sup> Anakin jedoch glaubt in seiner von Arroganz geprägten Weltsicht, in der er sich zu Höherem bestimmt und auch berechtigt fühlt, seine Meister bereits übertroffen zu haben, die

---

<sup>990</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 1:30:17-1:30:53.

<sup>991</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002), 35:10-35:47.

<sup>992</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.1.4 Der Hochmut der Jedi.

<sup>993</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:58:47-2:00:12.

<sup>994</sup> Vgl. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 1:30:17-1:30:53.

<sup>995</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 1:13:04-1:15:16.

<sup>996</sup> Vgl. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 33:27-34:29.

ihm deshalb aus Eifersucht ihre Hilfe verweigern und ihr verbleibendes Wissen nicht mit ihm teilen wollen.<sup>997</sup>

Das notwendige und noch fehlende Wissen verspricht ihm schließlich, ähnlich der Schlange in der Genesis,<sup>998</sup> der höchste der Sith, um den dadurch scheiternden Erlöser auf seine Seite zu ziehen.<sup>999</sup> Die Strafe für diese Verfehlung besteht schließlich nicht nur in körperlichen Qualen,<sup>1000</sup> sondern auch im Tod seiner Frau, der sein Scheitern als Erlösungsfigur symbolisch verdeutlicht.<sup>1001</sup> Der Versuch, mehr Macht zu erhalten, als es für eine Person vorgesehen ist, führt nicht wie erhofft zur Rettung der Galaxie und der Individuen, sondern zu Anakins Sündenfall und stürzt ihn und das gesamte zu schützende Kollektiv in einen Abgrund aus Krieg, Leid und Angst. Hier wird eine Parallele zur Verbannung aus dem Paradies in der Genesis deutlich. Auch dort werden die Menschen dafür bestraft, vom verbotenen Baum gegessen zu haben, um göttliches Wissen zu erlangen, nachdem sie von einem böswärtigen Wesen dazu verleitet wurden.<sup>1002</sup> Der Wunsch nach mehr Wissen als ihnen zusteht führt dazu, dass nicht nur Adam und Eva selbst aus dem Paradies verbannt werden, sondern dass das Leid und der Schmerz, die daraus resultieren, alle ihnen folgenden Generationen betreffen werden. Ähnlich dem betrifft auch Anakins Sturz nicht nur ihn selbst, sondern alle Bewohner der Galaxie und die kommenden Generationen.

Doch nicht nur in der Genesis findet sich eine Parallele zu Anakins Übergang zur dunklen Seite der Macht. Auch der Fall des Erzengels Luzifer, der sich schließlich als Satan zum Herrscher der Hölle erhebt, ähnelt im Grundgedanken dem Scheitern des Jedi. Von der Macht geboren, stellt Anakin die Parallele zum von Gott geschaffenen Luzifer dar.<sup>1003</sup> Er ist ein hilfsbereites Kind mit gutem Herzen, weigert sich, Unrecht hinzunehmen oder sich zurückzuhalten, wenn er glaubt, helfen zu können.<sup>1004</sup> Doch mit der Zeit hinterfragt der junge Anakin zunehmend, warum er die Anweisungen anderer befolgen soll, wenn er selbst sich als ihnen ebenbürtig oder mächtiger sieht.<sup>1005</sup> So sind es seine Entscheidungen, die ihn nicht nur aus dem Jediorden verbannen, sondern scheinbar auch von der hellen Seite der Macht abschotten, symbolisiert

---

<sup>997</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002), 1:24:54-1:25:01.

<sup>998</sup> Vgl. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, Gen 3,1-6.

<sup>999</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 1:15:26-1:16:15.

<sup>1000</sup> Vgl. z. B. ebd., 1:59:35-2:01:08.

<sup>1001</sup> Vgl. z. B. ebd., 2:07:00-2:08:55.

<sup>1002</sup> Vgl. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, Gen. 3,1-24.

<sup>1003</sup> Vgl. ebd., Hes. 28,12-23, Jes. 14,13-14, Offb. 12,7-12 und Lk. 10,18.

<sup>1004</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 43:42-44:08.

<sup>1005</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002), 28:15-29:25.

durch eine von ihm beobachtete Sonnenfinsternis.<sup>1006</sup> Schließlich wird Anakin auf dem Planeten Mustafa von seinem früheren Lehrer und Freund Obi-Wan Kenobi besiegt und findet in Lava und Schmutz, umgeben von Schwarz und Rot, Feuer und Asche sein grausames Ende als Anakin Skywalker,<sup>1007</sup> nur um schließlich als Darth Vader zum potentiellen Herrscher der Sith zu werden, die sich der dunklen Seite verschrieben haben.<sup>1008</sup>

Vaders Rückkehr, inszeniert wie eine Auferstehung, wird begleitet von melancholischem Chorgesang<sup>1009</sup> und macht somit Anakins Scheitern als Erlöser deutlich. Er wird besungen wie andere Erlösungsfiguren, jedoch nicht feierlich oder heroisch, nicht andächtig, sondern bedauernd. Genauso wird das Licht, das auf ihn herabscheint, durch sein Erheben verdunkelt. Die inszenatorischen Mittel entsprechen hier denen einer Erlösungsfigur, werden aber gleichzeitig negiert, das Scheitern wird audiovisuell verdeutlicht. Anakin, der seine Rolle als Erlöser zu seinem eigenen Gewinn nutzen will und seine Bedürfnisse über die des Kollektivs stellt, kann schließlich nicht zum Erlöser werden und erfüllt das, was Campbell dem Helden zuschreibt: der Held stirbt oder er wird zum Tyrann.<sup>1010</sup> Und genau dies trifft auf Anakin zu, der schlussendlich als (gebrochener) Held, nicht aber ein Erlöser verstanden werden kann.



Abb. 185-188: Screenshots aus *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005)

<sup>1006</sup> Vgl. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 1:41:04-1:41:07.

<sup>1007</sup> Vgl. ebd., 1:59:22-2:01:08.

<sup>1008</sup> Vgl. z. B. ebd., 2:07:57-2:08:55.

<sup>1009</sup> Vgl. ebd., 2:07:36-2:07:51.

<sup>1010</sup> Vgl. Campbell 2019: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 373.

Auch wenn Darth Vader schließlich keine Herrscherposition für sich beansprucht, sondern sich unter Einsatz des eigenen Lebens wieder der hellen Seite zuwendet,<sup>1011</sup> sich also in Campbells Worten selbst kreuzigt, anstatt der alles überschattende Tyrann zu werden,<sup>1012</sup> lässt sich hier doch eine Parallele zum gefallenen Engel und Herrscher der Hölle finden, die sich in ihrer Darstellung visuell eindrücklich der biblischen Ikonografie von Höllenfeuer bedient.

#### 6.1.4 Der Hochmut der Jedi

Der Hochmut der Jedi ist schließlich das, was zu ihrem Fall in *Star Wars Episode III – The Revenge of the Sith* (2005) führt. Dieser Hochmut spiegelt sich in zwei Aspekten der Diegese wider, zum einen im Unterschätzen der Sith, wie es in *Star Wars Episode I – The Phantom Menace* (1999) deutlich wird, zum anderen im Glauben, die von ihnen mantraesque wiederholten Regeln ihres Ordens könnten die dunkle Seite fernhalten.

Als Qui-Gon Jinn dem Rat der Jedi berichtet, er sei einem Sith begegnet, lehnt dieser die Vermutung kategorisch ab, ohne ihre Richtigkeit überhaupt in Betracht zu ziehen:

Qui-Gon Jinn: „He was trained in the Jedi arts. My only conclusion can be that it was a Sith lord.”

Ki-Adi-Mundi: „Impossible. The Sith have been extinct for a millennium.”

Mace Windu: „I do not believe the Sith could have returned without us knowing.”<sup>1013</sup>

Lediglich Yoda räumt ein, dass die dunkle Seite sich gut zu verstecken wisse und auch für die Jedi schwer zu erkennen sei und bewegt damit die anderen Jedi, einer Untersuchung dieses Umstandes zuzustimmen.<sup>1014</sup> Doch die Art und Weise, wie der Rat auf die Vermutung des vor ihnen stehenden Jedi reagiert, zeigt deutlich ihre Überzeugung, absolute Kontrolle zu haben, nicht unbedingt auf der Basis ihres Könnens oder Wissens, sondern auf Grundlage der Tatsache, dass es, im übertragenen Sinne, „schon immer“ so war. Die Jedi verlassen sich an dieser Stelle nicht auf ihre persönlichen Fähigkeiten, sondern argumentieren aus der erhöhten Position heraus, in der sie sich befinden. Im Kampf zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht stehen sie seit einem Jahrtausend an der Spitze, sie ignorieren dabei vollkommen die

---

<sup>1011</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (1983), 1:56:50-1:57:08.

<sup>1012</sup> Vgl. Campbell 2019: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 373.

<sup>1013</sup> *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 1:24:23-1:24:38.

<sup>1014</sup> Vgl. ebd., 1:24:38-1:24:47.

Möglichkeit, dass sich diese Position ändern könnte. Die Jedi sind so sehr von sich und ihren Wegen überzeugt, dass sie diese Positionen lediglich wiederholen, anstatt sie zu hinterfragen. So gibt selbst der als besonders weise dargestellte Yoda dem jungen Anakin Skywalker<sup>1015</sup> bloß den Rat, sich von allem Weltlichen zu lösen, als dieser mit seinen Sorgen und Nöten zu seinem Meister kommt und um Hilfe bittet.<sup>1016</sup> In seiner Verzweiflung wendet sich der junge Jedi schließlich den Sith zu, die ihm Hilfe versprechen,<sup>1017</sup> anstatt ihn lediglich mit scheinbar althergebrachten Weisheiten zu bedenken.

Die Jedi predigen, wie im vorangegangenen Kapitel angesprochen, Tugenden, die sich als konträr zu den sieben Todsünden verstehen lassen. Die Jedi verurteilen bewusst auch die ihren für den Ausdruck von Arroganz, was vor allem in Bezug auf Anakin wiederholt problematisiert wird. Doch dieses Urteil geschieht selbst aus einer scheinbar hochmütigen Position heraus, in der erfahrenere Jedi über Anakins Eignung urteilen, anstatt auf denjenigen zu vertrauen, in dem sie den Auserwählten sehen. Wie Yoda bestätigt, ist Anakin nicht der Einzige, der mit Arroganz zu kämpfen hat:

Obi-Wan Kenobi: „His abilities have made him, well, arrogant.”

Yoda: „Yes, yes. A flaw more and more common among Jedi. Too sure of themselves they are. Even the older, more experienced ones.”<sup>1018</sup>

Es lässt sich vermuten, dass Yoda sich selbst in dieser Aussage einschließt, selbst wenn der Film offenlässt, ob er von einem grundsätzlichen Problem spricht oder Obi-Wan Kenobi zurechtweisen will. Auch wenn die Jedi individuell womöglich diesen Charakterzug noch zu unterdrücken suchen, lässt er sich auch als ein genereller Fehler ihres Ordens erkennen, der wieder und wieder ihren Fall begünstigt. Qui-Gon Jinn stirbt schließlich im Kampf gegen einen Sith, erst nach seinem Tod sind die Jedi bereit, die Rückkehr ihrer Gegenspieler anzuerkennen,<sup>1019</sup> ihr hochmütiges Abwarten führt zum Erstarren der anderen Seite, zu den Klonkriegen und der Auslöschung nahezu aller Jedi. Yoda, geläutert von seinen Fehlern und

---

<sup>1015</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anakin genannt.

<sup>1016</sup> Vgl. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 33:27-34:29.

<sup>1017</sup> Vgl. ebd., 1:15:26-1:16:15.

<sup>1018</sup> Vgl. *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002), 26:51-27:08.

<sup>1019</sup> Vgl. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 2:08:03-2:08:20.

seiner Niederlage, begibt sich ins Exil,<sup>1020</sup> so wie es ihm Obi-Wan Kenobi<sup>1021</sup> und schließlich, Jahre später, Luke Skywalker<sup>1022</sup> gleichtun werden.<sup>1023</sup>

Denn auch der vermeintliche Erlöser Luke ist nicht frei von Arroganz. Aus eigener Überzeugung heraus widersetzt er sich den Jedi, die ihn ausbilden und deren Auslegung seines Weges selbst von Hochmut geprägt ist.<sup>1024</sup> Er weicht von diesem Weg ab, wird durch das Ergebnis in seiner Wahl bestätigt und wird zum Retter der Galaxie, zu einer lebenden Legende. Dieser Status ist es jedoch, der ihn schließlich selbst zum Hochmut verleitet. Sein Glaube an die eigene Unfehlbarkeit begünstigt, dass sein Schüler, Ben Solo,<sup>1025</sup> auf die dunkle Seite überwechselt.

„And I became a legend. For many years, there was balance and then I saw Ben. My nephew with that mighty Skywalker blood. And in my hubris, I thought I could train him, I could pass on my strengths. [...] I took him, and a dozen students, and began a training temple. By the time I realized I was no match for the darkness rising in him, it was too late. [...] When I came to, the temple was burning. He had vanished with a handful of my students. And slaughtered the rest. Leia blamed Snoke, but it was me. I failed. Because I was Luke Skywalker. Jedi Master. A legend.“<sup>1026</sup>

Während der gesamten Szene, in der Luke diese Geschichte erzählt, befindet er sich im Halbschatten, während Rey Skywalker, die ihm lauscht, deutlich vom Licht angestrahlt wird. Während sie die Hoffnung noch nicht aufgegeben hat, hat er sich von ihr entfernt. Bewusst wendet Luke sich so auch von der Lichtquelle ab und begibt sich weiter in den Schatten, während die Kamera aus einer leichten Vogelperspektive auf ihn herabblickt.

---

<sup>1020</sup> Vgl. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 1:56:45-1:56:51.

<sup>1021</sup> Vgl. z. B. ebd., 2:09:31-2:09:41.

<sup>1022</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Luke genannt.

<sup>1023</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 20:18-20:38.

<sup>1024</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.2.1 Konflikt und Umkehr.

<sup>1025</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Ben genannt.

<sup>1026</sup> *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 59:50-1:01:33.



Abb. 189-192: Screenshots aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)

Es wird so nicht nur im Dialog deutlich, dass Luke die Schuld an Bens Fall bei sich sieht. Begründet in seinem eigenen Hochmut glaubt Luke, die Zukunft seines Schülers vorhersehen und dessen Aufstieg auf der dunklen Seite stoppen zu müssen, indem er ihn tötet, bevor die Katastrophe eintreten kann. Im Glauben, so die Galaxie erneut retten zu können und unfehlbar in seiner Entscheidung zu sein, stellt er sich aktiv gegen seinen Schüler, der sich bedroht und verraten fühlt. Es ist dieser Akt der gewaltsamen Konfrontation aus Hochmut heraus, der Ben auf die dunkle Seite drängt.<sup>1027</sup>

Aus der Erkenntnis über seinen eigenen Fehler heraus entwickelt Luke eine kritische Haltung gegenüber den Lehren der Jedi. Ihr Hochmut habe sie dazu verleitet, die Macht fälschlich als Instrument oder Waffe zu betrachten, die man besitzen könne.<sup>1028</sup> In einem Akt der Rebellion gegen diese Überzeugung, gegen die Lehren, die er für den gefährlichen Hochmut verantwortlich macht, entscheidet Luke sich schließlich, den ersten Jedi-Tempel – gemeinsam mit Yoda<sup>1029</sup> – zu zerstören und erklärt, es sei an der Zeit für die Jedi auszusterben.<sup>1030</sup> Doch auch hier verfällt er in die hochmütige Annahme, für alle Jedi sprechen zu können und genau zu wissen, was die Galaxie brauche oder was ihr schade.

<sup>1027</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 1:18:49-1:19:48.

<sup>1028</sup> Vgl. z. B. ebd., 50:02-50:13.

<sup>1029</sup> Vgl. ebd., 1:21:01-1:22:04.

<sup>1030</sup> Vgl. z. B. ebd., 25:41-25:45.



Abb. 193-196: Screenshots aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)

Verdeutlicht wird dies durch die Kameraperspektiven. Während Luke sich bewusst über die anderen Jedi stellt, wird er aus leichter Froschperspektive gezeigt, sieht dabei zum Force Ghost<sup>1031</sup> von Yoda hinab, der seinerseits zu ihm hochblicken muss. Dass Luke jedoch nicht über dem Einfluss der Macht steht, zeigt eine Aufnahme aus extremer Vogelperspektive, die einen Teil des Tempels zeigt, der Luke deutlich überragt. Die Kamera hängt scheinbar über ihm und markiert den gleichen Ort, von dem aus die Macht schließlich – ausgelöst durch Yodas Intervention – einen Blitz manifestiert, der den Tempel zerstört. Mit diesen Kameraperspektiven wird der Hochmut Lukes deutlich ausgestellt. Auch wenn er sich selbst im Recht sieht, ist er doch der Macht nicht übergeordnet.

Der Hochmut der Jedi verleitet sie dazu, sich nicht nur im Recht zu sehen, sondern den Begriff des Gleichgewichts potentiell fehlzuinterpretieren. Sie sind der Überzeugung, dass ein Gleichgewicht in der Macht mit der Auslöschung der Sith gleichzusetzen sei, während es ein Sith ist, der in *Star Wars Episode VIII – The Last Jedi* (2017) erkennt und betont, dass das Gleichgewicht ein tatsächlicher Ausgleich ist, dass das Erstarren eines Sith ein gleichzeitiges Erstarren eines Jedi bedingt und – davon ist auszugehen – vis versa.<sup>1032</sup>

Während auch die Sith vor dem Hochmut und der Arroganz keinesfalls gefeit sind, verkörpern sie doch eher andere der biblischen Todsünden, vorrangig Zorn, Hab- und Machtgier, und

<sup>1031</sup> Siehe dazu Kapitel 6.3.4 Das Erbe der Jedi.

<sup>1032</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 1:37:21-1:37:44.



Selbstsucht. Doch es sind die Jedi, die in all ihrer Überzeugung, auf der richtigen Seite zu stehen, ihren eigenen Makel übersehen und an ihrem Hochmut schließlich wieder und wieder zugrunde gehen.

## 6.2 Luke Skywalker, der legendäre Erlöser

Während mit Anakin Skywalker<sup>1033</sup> das Betrachtungsfeld der Erlösungsfiguren auch auf jene ausgeweitet wird, die ihrer Aufgabe nicht gerecht werden können, bildet Luke Skywalker<sup>1034</sup> im Rahmen dieser Arbeit eine Ausnahme, was die zeitliche Eingrenzung der betrachteten Filme angeht, zeigt damit aber auch, dass die Einbettung von christlich geprägten Erlösungsfiguren kein Figurentypus ist, der erst ab den 90ern vermehrt auftritt, sondern beweist, dass Erlösungsfiguren schon deutlich länger Teil westlicher Erzählkultur sind. Anders als Anakin wird Luke nicht durch eine Prophezeiung als Erlöser ausgezeichnet, viel eher sind es seine Fähigkeiten, die ihn als solchen definieren. Luke bildet zudem eine Besonderheit gegenüber den anderen in dieser Arbeit betrachteten Figuren, weil sein Erzählstrang nicht mit seinem Erfolg endet. Nachdem er die Galaxie erlöst hat, wird sein Erzählstrang weitergeführt, er als legendäre Figur innerhalb der Erzählwelt definiert, bis er schließlich die Rolle der Erlösungsfigur an seine Nachfolgerin übergeben kann.<sup>1035</sup>

### 6.2.1 Konflikt und Umkehr

Die helle und die dunkle Seite der Macht stehen in *Star Wars* (1977-2019) in Konflikt miteinander, doch dieser zeigt sich nicht nur in der deutlichen Dichotomie zwischen den Sith und den Jedi. Der Konflikt spielt sich auch innerhalb der Charaktere ab, in der Regel innerhalb derer, die von der hellen Seite auf die dunkle gewechselt sind und zurückgeholt werden sollen. So formulieren sowohl Luke als auch Rey Skywalker<sup>1036</sup> wiederholt, sie würden den Konflikt in ihrem jeweiligen Gegenspieler spüren.<sup>1037</sup>

---

<sup>1033</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anakin genannt.

<sup>1034</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Luke genannt.

<sup>1035</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.3 Rey Skywalker, die auferstandene Erlöserin.

<sup>1036</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Rey genannt.

<sup>1037</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (1983), 1:23:42-1:25:44 oder *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 1:31:42-1:32:00.

Dieser Konflikt stellt sich in beiden Fällen als wesentlicher erster Schritt zur Wiedergutmachung heraus. Weder Anakin Skywalker<sup>1038</sup> noch Ben Solo<sup>1039</sup> sind völlig an die dunkle Seite verloren. Sie hadern mit sich, je stärker sie wieder mit der hellen Seite in Kontakt treten.

Im Falle Anakins geschieht dies durch Begegnungen mit seinem Sohn. In der Rolle des Sith Darth Vader<sup>1040</sup> versucht er, Luke Skywalker<sup>1041</sup> auf seine Seite zu ziehen, verspricht ihm ein gemeinsames Herrschen über die Galaxie und verkörpert damit die Einstellung der Sith, die Herrschaft und Macht anstreben.<sup>1042</sup> Luke verweigert sich mehrfach gegen dieses Angebot,<sup>1043</sup> sieht sich aber selbst in einen Konflikt gedrängt. Er steht vor der Entscheidung, sich selbst zu vertrauen und seinen Vater vom Einfluss des Imperators befreien zu können oder dem Drängen Yodas und Obi-Wan Kenobis nachzugeben, die im Tod Vaders den einzigen Weg sehen, die Galaxie zu retten.<sup>1044</sup>

Luke verweigert sich schließlich dem Weg seiner Meister. Zwischen den Optionen, dem Imperator freie Bahn zu lassen oder seinen eigenen Vater zu töten, sieht er die Möglichkeit einer friedlichen Lösung. Nicht etwa folgt er einem der Wege, die ihm die unterschiedlichen Seiten aufdrängen wollen, sondern findet seinen eigenen, aus der absoluten Überzeugung heraus, das Gute und den Konflikt in seinem Vater zu spüren.<sup>1045</sup> Dabei bleibt unklar, ob dieser Konflikt tatsächlich existierte oder von Luke durch seinen unerschütterlichen Glauben erst ausgelöst wird, schlussendlich aber treffen Vater und Sohn die Wahl ihres Weges auf Grundlage dieses (vermeintlichen) Haderns. Luke weigert sich, seinen Vater zu töten und ist bereit, sich fast wie ein Märtyrer für seine Überzeugung aufzuopfern.<sup>1046</sup> Vader, konfrontiert mit der Wahl, seinen Sohn sterben zu sehen und dem Weg der dunklen Seite weiter zu folgen, entscheidet sich dazu, seinen inneren Konflikt zuzulassen und Luke zu retten.<sup>1047</sup>

Der Konflikt, der sich in der Opposition von Vater und Sohn repräsentiert hat, den Luke innerhalb seines Vaters sieht, den jedoch andere in Luke sehen, wird durch die Versöhnung von Vater und Sohn miteinander gelöst. Lukes Glaube an das Gute in seinem Vater rettet schließlich sein Leben und die Galaxie.

---

<sup>1038</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anakin genannt.

<sup>1039</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Ben genannt.

<sup>1040</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Vader genannt.

<sup>1041</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Luke genannt.

<sup>1042</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (1980), 1:50:39-1:51:50.

<sup>1043</sup> Vgl. z. B. ebd., 1:51:57-1:52:34.

<sup>1044</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (1983), 47:08-47:28.

<sup>1045</sup> Vgl. z. B. ebd., 1:49:03-1:50:40.

<sup>1046</sup> Vgl. ebd., 1:54:06-1:54:26.

<sup>1047</sup> Vgl. ebd., 1:56:08-1:57:39.

Obwohl die Erkenntnis darüber, dass niemand der dunklen Seite unumkehrbar verfallen sein könnte, wesentlicher Teil der Erlösungserzählung ist, die Luke erlebt, kommt er dennoch von dieser Überzeugung ab. Aus Furcht oder Hochmut heraus entscheidet er sich dafür, seinen Schüler zu töten, als er in diesem nicht nur eine starke Präsenz der Macht, sondern auch das Potential sieht, der dunklen Seite zu verfallen. Die Folgen dessen wären verheerend, fürchtet Luke.<sup>1048</sup> Damit wählt er, entgegen seiner ursprünglichen Überzeugung, den Weg, den er seinen Meistern in Bezug auf Vader als falsch bewiesen hat. Zwar bereut Luke seine Entscheidung und schreckt schlussendlich vor dem Mord zurück, er unterbindet jedoch den Konflikt seines Schülers vollkommen. Anstatt ihm die Möglichkeit zu geben, Licht und Dunkel in sich zu konfrontieren und sich bewusst zu entscheiden, zerstört er das Vertrauen des Jungen in die Jedi und drängt ihn auf die Seite der Sith. Während er dort als Kylo Ren<sup>1049</sup> erstarkt, entwickelt Rey auf Seiten der Jedi ihre Fähigkeiten. Beiden wird von ihren Meistern und den Umständen eingebläut, sie müssten den Konflikt zwischen den beiden Seiten der Macht austragen und dabei die jeweils andere Partei zerstören.<sup>1050</sup>

Es stellt sich heraus, dass beide zwar Oppositionen darstellen, doch gleichzeitig miteinander durch die Macht verbunden sind.<sup>1051</sup> Nicht nur ist ihre Stärke also ebenbürtig und steigt gleichermaßen an,<sup>1052</sup> diese Verbindung ist es auch, die Rey ermöglicht, Ren nicht mehr nur als ihren Gegenspieler zu sehen. Sie erkennt den Konflikt in ihm, den inneren Kampf zwischen dem enttäuschten, verängstigten Ben Solo und dem wütenden, aggressiven Kylo Ren. Es ist dieser Konflikt, der sie mehrfach dazu veranlasst zu glauben, sie könne ihn auf ihre Seite ziehen.<sup>1053</sup> Dabei bleibt ihr eigener Konflikt für sie scheinbar ungesehen, doch auch in Rey konkurrieren die dunkle und die helle Seite. Sie trägt die Gene eines Sith,<sup>1054</sup> ihr aggressives Verhalten im Kampf und im Training wird immer wieder deutlich,<sup>1055</sup> Jedi-Trainingseinheiten wie Meditation oder Achtsamkeit fallen ihr sichtlich schwer,<sup>1056</sup> sie ist hin und her gerissen zwischen dem, was sie tun soll (trainieren, um schließlich Ren zu töten) und dem, was sie tun will (an der Front mit ihren Freunden zu kämpfen und Ben zu retten).<sup>1057</sup>

---

<sup>1048</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 1:18:47-1:19:44.

<sup>1049</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Ren genannt.

<sup>1050</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:33:34-1:33:40.

<sup>1051</sup> Vgl. ebd., 1:04:47-1:04:54.

<sup>1052</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 1:37:21-1:37:44.

<sup>1053</sup> Vgl. z. B. ebd., 1:20:03-1:20:14.

<sup>1054</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:04:20-1:04:34.

<sup>1055</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 57:09-58:03.

<sup>1056</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 10:08-10:27.

<sup>1057</sup> Vgl. z. B. ebd., 14:46-15:08.

Als ihr schließlich die Quelle ihres Konflikts bewusst wird, ist sie erschüttert und kann an sich selbst nicht die gleichen Maßstäbe anlegen wie an Ren. Während sie sicher ist, er könne die Seiten erneut wechseln und wäre noch nicht verloren, reicht ihr Wissen darüber, sie sei eine geborene Palpatine und damit Trägerin der Gene des mächtigsten bekannten Sith, aus, um sich ins Exil zu begeben und sich von allen Vorgängen in der Galaxis und ihrem eigenen inneren Konflikt abzuschotten, anstatt das Risiko einzugehen, selbst auf die dunkle Seite überzuwandern.<sup>1058</sup> Sie verliert den Glauben an das Gute in sich im gleichen Moment, in dem Luke es findet. Nachdem er ihre Kraft zuvor gefürchtet hat,<sup>1059</sup> ist er es, der sie ermutigt, der sie wieder hinaus in den Kampf schickt, wissend, dass ihr innerer Konflikt noch nicht ausgestanden ist und dass die Entscheidung des Weges, den sie einschlagen wird, ausschließlich bei ihr liegt.<sup>1060</sup> Sichtbar wird dieses sich ändernde Verhältnis zueinander und zu den Vorstellungen der beiden Charaktere durch ihre Anordnung. Zu Beginn des Dialogs sitzt Rey, während Luke steht, so dass sie zwangsweise zu ihm hinauf und er zu ihr hinunterblicken muss. Sie betrachtet ihn als moralisch überlegen, mehr noch, sich selbst als unwürdig. Im Verlauf des Gesprächs jedoch setzt Luke sich zu seiner Schülerin, begibt sich aktiv mit ihr auf Augenhöhe, während er ihr Mut zuspricht. Er überbrückt also den Abstand, den sie zuvor geschaffen hat und untermalt so seine Worte an sie. In seinen Augen ist sie nicht verloren, genau wie Ren in ihren Augen nicht verloren ist. Beide sollen schließlich recht behalten.



Abb. 197-200: Screenshots aus *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019)

<sup>1058</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:30:27-1:32:05.

<sup>1059</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 51:25-51:36.

<sup>1060</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:32:05-1:33:40.

*Star Wars* definiert den Aspekt des Konfliktes nicht als etwas grundlegend Positives oder Negatives, vielmehr als Teil des Lebens. Damit wird die klare Dichotomie zwischen Gut und Böse, zwischen Hell und Dunkel aufgebrochen. Der wiederkehrende Fokus auf den inneren Konflikt zwischen den eigenen Wünschen und der eigenen Moral, zwischen Erwartungen anderer, scheinbarem Schicksal und Selbstbestimmtheit, nicht nur bei den Antagonist:innen, sondern auch bei den Erlösungsfiguren, zeichnet konflikthafte Gefühle als Teil des Lebens aus, als Möglichkeit, selbst Entscheidungen zu treffen. Im Sinne des Gleichgewichtes der Macht zeigt der Konflikt auch, dass die Wege der Jedi und der Sith nicht unabhängig voneinander verlaufen. Es ist beiden Seiten möglich, den eingeschlagenen Weg zu ändern, es gibt stets die Möglichkeit zur Umkehr und zur Versöhnung. Dennoch führt der Konflikt in der Welt von *Star Wars* meist zurück zur hellen Seite der Macht, ist also eher als positiv anzuerkennen. Nur wer den Konflikt nicht zulässt, sein Verhalten nicht reflektiert, ist der dunklen Seite gänzlich verfallen. Wer sich mit dem eigenen, inneren Konflikt konfrontiert und sich ermöglicht, Entscheidungen neu und anders zu treffen, wird seinen Weg zurück auf die helle Seite der Macht finden. Entsprechend dem christlichen Glauben an einen liebenden Gott, der bereit ist, die Sünden der Menschen zu vergeben, ist es auch in *Star Wars* möglich, die sündhafte Vergangenheit hinter sich zu lassen.

## 6.2.2 Der Erhalt des Lebens

Das Erkennen des Konfliktes in ihren Gegenspielern ist es, was Rey und Luke Skywalker ermöglicht, beiden den Weg zurück auf die helle Seite der Macht zu ebnen. Sie brechen mit den Erwartungen ihrer jeweiligen Meister und ihres Umfeldes, sie verweigern sich ihrem scheinbaren Schicksal, das das Heil der Galaxie im Tod anderer sieht.

An diesen Stellen wird die Moral der erfahrenen Jedi deutlich in Frage gestellt, ihr Hochmut aufgedeckt. Der Tod der anderen Seite soll die ihre retten, anstatt eine Balance zu finden, wird auf Mord gepocht. Selbst Luke Skywalker,<sup>1061</sup> der sich in seiner eigenen Jugend dagegen verweigert hat, dem Drängen seiner Meister nachzugeben und Darth Vader zu töten, glaubt in seinem Hochmut schließlich, mit der Auslöschung Ben Solos den erneuten Aufstieg der dunklen Seite verhindern zu können.<sup>1062</sup>

---

<sup>1061</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Luke genannt.

<sup>1062</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.2.1 Konflikt und Umkehr.

Doch *Star Wars* setzt in dieser Hinsicht einen klaren, moralischen Standpunkt. Den Gegner zu töten, wenn er anderweitig besiegt werden kann, führt nicht etwa zur Rettung, sondern auf die dunkle Seite. So ist Anakin Skywalkers<sup>1063</sup> Weg auf die dunkle Seite gepflastert von der Exekution anderer, beginnend mit der Tötung Count Dookus. Anstatt diesen, nachdem er kampfunfähig gemacht wurde, festzunehmen, folgt Anakin der Aufforderung Sheev Palpatines<sup>1064</sup> und tötet seinen Gegner.<sup>1065</sup> Palpatines Stimme wird während der Aufforderungen schriller, erinnert nicht mehr an die freundschaftliche, vielleicht väterliche Figur, die er für Anakin bis dato darstellte, sondern deutlich an den bössartigen Imperator und verweist somit darauf, dass er Anakin auf die dunkle Seite der Macht lenkt.

Auch wenn dies der erste Fall ist, in dem er einen wehrlosen Gegner auf Aufforderung einer dritten Partei tötet, ist es doch nicht sein erster Schritt in diese Richtung. Denn auch nach dem Tod seiner Mutter tötet er diejenigen, die er dafür als verantwortlich sieht – und alle, die zu ihnen gehören, egal wie wehrlos oder unbeteiligt sie sind.<sup>1066</sup> Dies sind seine ersten bewussten Schritte in Richtung der dunklen Seite, er entscheidet sich, seinen negativen Gefühlen und dem Drängen anderer nachzukommen, anstatt das Leben zu erhalten. Auch wenn seine vorrangige Motivation, sich den Sith anzuschließen, darin besteht, seine Frau vor dem Tod zu schützen,<sup>1067</sup> sind es ausgerechnet seine von der dunklen Seite geleiteten Handlungen, die zu ihrem Tod – und dem vieler anderer Unschuldiger – führen.<sup>1068</sup>

Luke rettet schließlich das Leben seines Vaters, indem er sich weigert, Darth Vader zu töten.<sup>1069</sup> Damit ermöglicht er ihm nicht nur die Rückkehr auf die helle Seite der Macht, sondern auch eine Versöhnung mit dieser und somit den Übertritt in ein scheinbar ewiges Leben im Einklang mit ihr, wie Anakins Erscheinen als Force Ghost<sup>1070</sup> zeigt.<sup>1071</sup>

Auch Rey Skywalker weigert sich, ihren Gegenspieler zu töten. Zwar gelingt ihr ein tödlicher Schlag gegen ihn, doch diesen bereut sie so sehr, dass sie ihn heilt und sein Überleben ermöglicht.<sup>1072</sup> Wie Vader stirbt auch er schließlich, aber nicht in seiner Rolle als Sith, sondern nach seiner Rückkehr auf die helle Seite.<sup>1073</sup> Und wie Vader wird er nicht vom ihm gegenüber

---

<sup>1063</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Anakin genannt.

<sup>1064</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Palpatine genannt.

<sup>1065</sup> Vgl. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 14:03-14:28.

<sup>1066</sup> Vgl. *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002), 1:20:28-1:20:46 und 1:25:12-1:25:50.

<sup>1067</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 53:38-53:54.

<sup>1068</sup> Vgl. z. B. ebd., 1:46:19-1:46:30.

<sup>1069</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (1983), 1:54:06-1:54:26.

<sup>1070</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.3.4 Das Erbe der Jedi.

<sup>1071</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (1983), 2:07:33-2:07:45.

<sup>1072</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:21:26-1:23:04.

<sup>1073</sup> Vgl. ebd., 2:04:18-2:05:11.

gestellten Jedi ermordet, sondern entscheidet sich, sich zur Rettung der Person, die ihm die Rückkehr ermöglicht hat, aufzuopfern.<sup>1074</sup>

Das Leben zu verschonen und zu erhalten, sichert also das Überleben der Erlösungsfiguren. Ihre moralische Entscheidung gegen das Drängen von außen, nicht den einfachen Weg zu gehen, sondern jedes Leben – auch das ihrer Gegner – als wertvoll zu erachten, entspricht der christlichen Vorstellung. „Du sollst nicht töten“ ist eines der zehn Gebote und bietet damit eine Grundlage der christlichen angestrebten Verhaltensweisen.<sup>1075</sup> Ähnlich der Vergebung, die sich im Konflikt und der Umkehr zeigt, ist der Erhalt des Lebens in *Star Wars* wesentlich für die Erlösung. Zwar wird das personifizierte Übel in Form von Palpatine zerstört, doch dieser scheint seine Menschlichkeit ohnehin bereits verloren zu haben, repräsentiert durch sein unmenschliches Gesicht, seine puppenhafte Gestalt und seine Rückkehr von den Toten mit Hilfe der Lebenskraft anderer.<sup>1076</sup> Diejenigen jedoch, die noch Menschlichkeit in sich tragen, gilt es zu retten statt zu verdammen, ihr Leben zu erhalten statt zu zerstören.

Der Erwartungshaltung von außen jedoch muss dafür getrotzt werden, es darf nicht der Weg des geringsten Widerstandes gewählt werden. Wie Yoda verkündet, ist der Weg der dunklen Seite leichter,<sup>1077</sup> den Umkehrschluss repräsentieren die Erlösungsfiguren und wählen den schwereren Weg, mit dem sie jedoch ans Ziel kommen, anstatt selbst der dunklen Seite zu verfallen.

### 6.2.3 Die Aufopferung von Luke Skywalker

Luke Skywalker<sup>1078</sup> zeigt an mehreren Stellen der *Star Wars*-Filme die Bereitschaft, sich für seine Sache und das Wohl der Galaxie aufzuopfern. Er riskiert am Ende von *Star Wars Episode V – The Empire Strikes Back* (1980) lieber seinen Tod, als sich den Sith anzuschließen, indem er sich einen Schacht hinabstürzt ohne sicher sein zu können, dass am andere Ende eine Rettung auf ihn wartet.<sup>1079</sup> Auch verweigert er sich im folgenden Film, *Star Wars Episode VI – The Return of the Jedi* (1983), seinen Vater anzugreifen, will sich lieber von ihm verletzen oder gar

---

<sup>1074</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.3.2 Aufopferung und Auferstehung.

<sup>1075</sup> Vgl. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, Ex. 20,2-17.

<sup>1076</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:52:30-1:53:25.

<sup>1077</sup> Vgl. *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* (1980), 1:01:44-1:02:12.

<sup>1078</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Luke genannt.

<sup>1079</sup> Vgl. *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* (1980), 1:52:12-1:52:34.

töten lassen, als dem Drängen seiner Umwelt nachzugeben und seinerseits zum Mörder zu werden.<sup>1080</sup> Er ist derartig überzeugt davon, seinen Vater wieder auf seine Seite ziehen zu können, dass er sein Leben dafür aufs Spiel setzt.

Doch in beiden Fällen kommt es nicht zu einer tatsächlichen Aufopferung. Luke wird von seiner Schwester Leia Organa aus der ersten Situation gerettet, die seine Präsenz in der Macht spüren kann<sup>1081</sup> und Darth Vader ist es im letzteren Fall, der schließlich sein Leben gibt um Luke zu retten, nicht andersherum.<sup>1082</sup>

Luke selbst gibt sein Leben in *Star Wars Episode VIII – The Last Jedi* (2017) schließlich für das höhere Wohl hin. Nachdem er sich von der Macht abgeschottet und den Glauben an die Jedi verloren hatte, erkennt er in Rey Skywalker<sup>1083</sup> die tatsächliche neue Hoffnung für die Galaxie. Um ihr Zeit zu verschaffen und die verbliebenen Rebellen zu retten, stellt er sich sowohl Kylo Ren,<sup>1084</sup> als auch seinen eigenen Ängsten und Selbstzweifeln. Er findet seine Verbindung zur Macht wieder, nutzt sie und zeigt damit in einem letzten Aufgebot all seiner Kräfte die Stärke seines Bandes mit der Macht, beweist so, dass ihn seine Fähigkeiten als Erlösungsfigur auszeichnen. Als täuschend echt wirkende Projektion geht er einen Kampf mit Ren ein, während Rey die Rebellen in Sicherheit zu bringen versucht. Ren, geblendet von seiner Wut auf seinen ehemaligen Meister, durchschaut die Finte erst zu spät, Luke jedoch bleibt von seiner Tat tödlich geschwächt zurück und wird schließlich eins mit der Macht.

Luke gibt an dieser Stelle sein Leben nicht direkt für die Erlösung der Galaxie, seine Aufopferung verschafft dem Widerstand und Rey lediglich Zeit. Doch nur dadurch, dass er an dieser Stelle das Überleben der verbleibenden Rebellen sichert, ist eine spätere Zerschlagung der ersten Ordnung und der Sith überhaupt denkbar. Im Rahmen dieser Arbeit habe ich mich zuvor gegen solche Momente des Aufopfrens für das Wohl der Erlösungsfigur als Akt der Erlösung ausgesprochen. Hier jedoch führt Lukes Tod zum Ende seines Erzählstrangs als Erlösungsfigur und wird als eine Erlösung inszeniert, nicht der Galaxie, aber seiner selbst und potentiell der zuvor negativ behafteten Vorstellung der Jedi. Sein Tod ermöglicht nicht nur Reys Überleben, sondern führt erst dazu, dass sie überhaupt als Erlösungsfigur agieren kann, indem sie Lukes Platz einnimmt.

---

<sup>1080</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (1983), 1:48:42-1:50:40.

<sup>1081</sup> Vgl. *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (1980), 1:53:55-1:55:23.

<sup>1082</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (1983), 1:56:50-2:01:29.

<sup>1083</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Rey genannt.

<sup>1084</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Ren genannt.



Inszeniert wird diese Aufopferung auf verschiedenen Ebenen. Zum einen zeigt der Film den (potentiellen) Kampf zwischen Luke und seinem ehemaligen Schüler Ren.<sup>1085</sup> Beide stehen einander gegenüber, liefern sich ein Wortgefecht, sind in dunkle Kleidung gehüllt. Die dunkle Kleidung, die Luke hier trägt, spiegelt seine Fehler als Jedi wider, seine negativen Gedanken, seinen Hochmut und seine Bereitschaft, seinen jungen Schüler zu töten, anstatt ihm zu helfen. Dem gegenüber stehen die zwischengeschnittenen Szenen der fliehenden Rebellen und Rey, die sie zu finden und zu befreien versucht.<sup>1086</sup>

Während eines Großteils dieser Szene wird das Publikum im Glauben gelassen, Luke sei tatsächlich vor Ort. Er konfrontiert Ren und damit die Fehler seiner eigenen Vergangenheit und identifiziert Rey gleichzeitig – visuell verdeutlicht durch einen Match-Cut – als seine Nachfolgerin, musikalisch untermalt vom Force-Thema, das das erneute Erstarren der Jedi untermuert.<sup>1087</sup>



Abb. 201-202: Screenshots aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)

Nachdem Rey die Rebellen mit Hilfe der Macht befreien konnte, kehrt die Szenerie zu Luke zurück, der Ren immer noch gegenübersteht und nun in einem Zeichen der Kapitulation das Lichtschwert sinken lässt, den Sith noch einmal darauf hinweist, dass negative Gefühle als Grundlage für sein Handeln ihn nie zum gewünschten Ziel führen werden.<sup>1088</sup> Diese Aussage ist zwar an Ren gerichtet, scheint sich aber auch auf Luke selbst zu beziehen. Seine negative Reaktion auf Ben Solo hat den Jedi-Meister verfolgt und ins Exil getrieben, ihn schließlich dazu gebracht, sich gänzlich von der Macht abzuschotten, bis er in Rey eine Chance gefunden hat, seine Fehler wiedergutzumachen. Ähnlich wie Obi-Wan Kenobi in *Star Wars Episode IV – A*

---

<sup>1085</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 2:15:11-2:16:27.

<sup>1086</sup> Vgl. z. B. ebd., 2:16:25-2:16:50.

<sup>1087</sup> Vgl. ebd., 2:15:50-2:16:27.

<sup>1088</sup> Vgl. ebd., 2:17:07-2:17:27.

*New Hope* (1977) scheint Luke hier bereit, sich aufzuopfern, sich seinem ehemaligen Schüler zu ergeben, um seine neue Schülerin zu retten.

Ren jedoch hört nicht auf die Worte seines alten Lehrers und greift ihn mit geballter Wut und Kraft an. Als er sich erneut zu Luke umwendet, sicher, ihn getötet zu haben, steht dieser immer noch, nun mit dem Rücken zur Lichtquelle, wird somit von hinten angeleuchtet und scheint wie aus dem Licht entstanden.<sup>1089</sup> Eine Lichtreflexion in der Kameralinse hebt dies noch weiter hervor, bevor Ren realisiert, dass es sich bei seinem Gegenüber nicht um einen Menschen aus Fleisch und Blut, sondern vielmehr um eine Erscheinung, eine Projektion handelt, gesendet mithilfe der Macht.<sup>1090</sup>



Abb. 203-204: Screenshots aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)

Ein harter Schnitt führt zu einem neuen Bild. Luke schwebt, in seiner Jedi-Tracht gekleidet, im Meditationssitz über dem Felsen, auf dem er Rey trainiert hat, zitternd vor Anstrengung, untermalt von triumphalem Chorgesang.<sup>1091</sup> Während die Kontraste in der Kampf-Szenerie, dominiert durch Schwarz, Rot und Weiß, stark ausgestellt wurden, befindet sich Luke nun in einem natürlicheren Setting, seine helle und braune Kleidung passt sich in ihren Erdtönen dem Berg hinter ihm an. Während Ren und er sich in der Kampf-Szenerie visuell von der Umwelt abheben, verschmilzt Luke auf der Insel mit ihr. Er ist Teil der Natur, Teil der Macht, die alles durchfließt.

---

<sup>1089</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 2:17:27-2:18:01.

<sup>1090</sup> Vgl. ebd., 2:18:01-2:18:11.

<sup>1091</sup> Vgl. ebd., 2:18:11-2:18:17.



Abb. 205-206: Screenshots aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)

Vor Rens Augen löst sich Lukes Erscheinung schließlich auf, während der lebendige Luke geschwächt zu Boden stürzt.<sup>1092</sup> Den Übergang bildet dabei eine kurze Nahaufnahme seines Gesichtes, bei der die Augen geöffnet werden und so eine Unterbrechung der Konzentration andeuten, und dann einer Totale, die Luke nicht mehr von vorne, sondern von hinten zeigt. Dabei eröffnet sich dem Publikum das, was auch der Jedi sieht. Die Silhouetten des Höhleneingangs grenzt das Bild ein, Luke und der Felsen sind ebenfalls nur schemenhaft zu erkennen, während im Hintergrund die Sonne durch die Wolken bricht und das Licht auf den zusammensinkenden Jedi herabfällt.

In einem Moment der Stille, in der nur noch der letzte Ton der Musik nachklingt, schwenkt die Kamera an der Insel entlang, ebenfalls nur eine Silhouette vor der tiefstehenden Sonne.<sup>1093</sup> Die darauffolgende Nachaufnahme zeigt schließlich wieder Luke, der sich auf den Felsen zieht, von dem er zuvor heruntergestürzt war, begleitet nur von dem innerdiegetischen Pfeifen des Windes und seinen verbalen Ausdrücken der Anstrengung.<sup>1094</sup> Sein gequältes Gesicht entspannt sich jedoch, als er die Sonne erblickt, leise setzen Streicher im Hintergrund ein, während Luke scheinbar zur Ruhe kommt.<sup>1095</sup> Eine zwischengeschnittene Szene zeigt seine Schwester Leia Organa und seine Schülerin Rey, die in ihren Bewegungen innehalten und einander vielsagend ansehen.<sup>1096</sup>

<sup>1092</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 2:18:22-2:18:44.

<sup>1093</sup> Vgl. ebd., 2:18:44-2:18:50.

<sup>1094</sup> Vgl. ebd., 2:18:50-2:19:06.

<sup>1095</sup> Vgl. ebd., 2:19:06-2:19:12.

<sup>1096</sup> Vgl. ebd., 2:19:12-2:19:23.



Abb. 207-210: Screenshots aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)

Hier wird impliziert, dass ihnen Lukes nahender Tod bewusst wird, dass sie ihn innerhalb der Macht spüren können. Während beide erschrocken wirken, erscheint Luke ruhig, als er sich auf dem Felsen aufsetzt und vom Force-Thema begleitet in die Sonne schaut, von der unklar bleibt, ob sie auf- oder untergeht.<sup>1097</sup>



Abb. 211-214: Screenshots aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)

<sup>1097</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 2:19:24-2:19:37.

Diese Uneindeutigkeit bezieht sich dabei auf Luke und Rey gleichermaßen. Während seine Ära zu Ende geht, beginnt ihre. Während, poetisch gesprochen, seine Sonne untergeht, geht ihre auf. Dies wird noch deutlicher, als für einen kurzen Moment zwei Sonnen zu sehen sind, wobei unklar bleibt, ob die zweite vorher nie zu sehen war, oder ob es sich um eine Spiegelung handelt.<sup>1098</sup> In jedem Fall symbolisieren die beiden Lichtpunkte Rey und Luke sowie die Versicherung über den Fortbestand der Jedi.

Lukes Gestalt löst sich schließlich auf, nur noch eine Sonne ist am Himmel zu sehen und wieder ist der Felsen nur als Silhouette zu erkennen. Zurück bleibt Lukes Umhang, der vom Wind erfasst und fortgeweht wird.<sup>1099</sup>

Die gesamte Szene ist in warmes Licht getaucht, verzichtet auf Dialog und wird mit bekannten Themen aus dem Soundtrack unterlegt. Dadurch entsteht eine Vertrautheit, die durch das gängige Motiv des sich auflösenden Jedikörpers auch auf visueller Ebene zu erkennen ist. Es ist eine Szene, die nicht Trauer in den Vordergrund stellt, sondern Frieden. Luke hat seinen Fehler nicht wiedergutmachen können, aber er weiß, dass Rey noch die Chance dazu hat. Seine Aufgabe hingegen ist erfüllt und er kann seine negativen Emotionen loslassen, schließlich eins mit der Macht werden. Diese auf audiovisueller Ebene bereits übermittelten Emotionen fasst Rey kurz darauf noch einmal zusammen und räumt damit jeglichen Zweifel aus: „Luke is gone. I felt it. But it wasn't sadness or pain. It was peace and purpose.“<sup>1100</sup>

Lukes Aufopferung wird nicht begleitet von heroisch aufgeladenen, pompösen Kämpfen, sondern von innerem Frieden und dem Wissen, das Richtige getan zu haben. Sie ist nicht die heroische Erlösung der Galaxie, sondern ein ruhiges Beiseitretreten, das den Weg für seine Nachfolgerin ebnet.

### 6.3 Rey Skywalker, die auferstandene Erlöserin

Rey Skywalker ist die erste Erlösungsfigur innerhalb des *Star Wars*-Franchise (1977-2019), die weiblich konnotiert wird. Während die weiblichen Hauptfiguren der vorangegangenen Trilogien zwar aktiv und kämpferisch handelten, waren sie doch sowohl von der Rolle der Erlösungsfigur ausgeschlossen als auch an typischen Frauenrollen des Märchens orientiert. So traten sie als Königin und als Prinzessin auf, als Mutter und als romantischer Gegenpol zum

---

<sup>1098</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 2:19:47-2:19:51.

<sup>1099</sup> Vgl. ebd., 2:19:58-2:20:09.

<sup>1100</sup> Ebd., 2:22:01-2:22:11.

männlich konnotierten Erlöser. Rey Skywalker hingegen erfüllt (nahezu) keinen dieser Aspekte. Sie ist die Hauptfigur, die Trägerin des Konfliktes, schließlich die Erlöserin der Galaxie und zeigt damit die Entwicklung des Figurentypus erkennbar an: Held:innen der Science Fiction werden zunehmend auch weiblich konnotiert und Erlösungsfiguren sind auch in lang existierenden Franchises mit wiederkehrenden Figurenkonstellationen und Erzählsträngen von dieser Entwicklung nicht ausgenommen.

### 6.3.1 Balance

Die helle und die dunkle Seite der Macht bilden die auf den ersten Blick klare Dichotomie zwischen Gut und Böse, die die Welt von *Star Wars* (1977-2019) so sehr dem Märchen ähneln lässt. Doch während der Konflikt zwischen Jedi und Sith, die sich als jeweilige Repräsentanten der hellen und der dunklen Seite darstellen, auf diegetischer Ebene wieder und wieder ausgefochten wird, sind doch beide in der alles umfassenden Macht angelegt. Als gegensätzliche Pole zwar, aber auch als einander ausgleichende Entitäten.

Die Prophezeiung, die in den Episoden I bis III wiederholt angesprochen wird, verkündet die Ankunft eines Menschen, der die Macht ins Gleichgewicht bringen kann.<sup>1101</sup> Die Episoden VIII und IX verhandeln ebenfalls den Gedanken des Gleichgewichtes. Dabei kommt es zu der Erkenntnis, dass keine Seite der Macht ohne die andere existieren kann, mehr noch, dass es unmöglich ist, eine von beiden auszulöschen, da sie sich zwangsweise immer wieder austarieren werden. Wie Snoke Rey Skywalker<sup>1102</sup> erklärt und zuvor Kylo Ren verdeutlicht, wird dessen Gegenpart auf der hellen Seite der Macht stärker werden, je stärker er selbst wird.<sup>1103</sup> Die Macht strebt also immer nach einem Ausgleich, keine Seite kann die andere dauerhaft übertrumpfen.

Zu Beginn von *Star Wars Episode I – The Phantom Menace* (1999) sind die Jedi überzeugt, von Seiten der Sith bestünde keine Gefahr,<sup>1104</sup> nur um deren Stärke dabei zu unterschätzen. Die Sith machen schließlich den gleichen Fehler und glauben, durch ihre Stärke die Jedi dauerhaft auslöschen zu können.<sup>1105</sup> Beide Seiten werden wiederholt zurückgeschlagen und erstarken doch jedes Mal aufs Neue.

---

<sup>1101</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.1.2 Prophetie.

<sup>1102</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Rey genannt.

<sup>1103</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 1:37:21-1:37:44.

<sup>1104</sup> Vgl. *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999), 1:24:26-1:24:37.

<sup>1105</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 2:15:50-2:16:27.

Erst in Rey, der Nachfahrin eines mächtigen Sith und Schülerin eines mächtigen Jedi,<sup>1106</sup> scheint die Macht ihr Gleichgewicht zu finden. Rey selbst erkennt die Macht als eine Kraft des Gleichgewichts zwischen allen lebenden und toten Dingen, zwischen allen Empfindungen und Zuständen: ein Gleichgewicht zwischen allen Gegensätzen, in der Welt und in ihr selbst.

Rey: „Life. Death and decay, that feeds new life. Warmth. Cold. Peace. Violence.”

Luke Skywalker: „And between it all?”

Rey: „Balance. An energy. A Force.”

Luke Skywalker: „And inside you?”

Rey: „Inside me that same Force.”<sup>1107</sup>

Sie ist bereit, das Training und die Weisheiten der Jedi anzunehmen und dabei die dunkle Seite der Macht nicht zu ignorieren, auch wenn sie diese in sich selbst schließlich fürchtet. Diese Furcht jedoch scheint nicht von ihr selbst zu kommen, sondern daher, dass die Dichotomie von Hell und Dunkel stark an die plakative Einteilung von Gut und Böse gebunden wird. Gleichzeitig versuchen Vertreter beider Seiten, Rey für ihre Sache zu gewinnen und zwingen sie so vermeintlich, sich für das Helle oder das Dunkle zu entscheiden. Ein Dazwischen scheint für beide Seiten undenkbar.

Doch Rey repräsentiert das Gleichgewicht nicht allein. Ihr gegenübergestellt ist der gefallene Jedi Ben Solo, der sich als Kylo Ren den Sith angeschlossen hat.<sup>1108</sup> Während er zu Beginn der Filmhandlung überzeugt auf der dunklen Seite steht und sie sich vollkommen an den Jedi orientiert, ihn dagegen als Monster sieht,<sup>1109</sup> stellt sich heraus, dass beide miteinander durch die Macht verbunden sind, dass sie gegensätzliche Pole darstellen, die doch eine Einheit bilden.<sup>1110</sup> Dieses Bild kulminiert darin, dass Ben Solo Rey seine Lebensenergie überschreibt, um ihr Leben zu retten und seines zu geben.<sup>1111</sup> Für einen Moment jedoch liegen sie einander in den Armen, sie gekleidet in Weiß, er in Schwarz, bilden sie eine Einheit, die an das Yin-Yang-Symbol erinnert.<sup>1112</sup> Gemeinsam haben sie die Macht ins Gleichgewicht gebracht, die nun in Rey ruht. Sie hat ihre Balance gefunden und ist so womöglich jener Mensch, dem es prophezeit war, die Macht zurück ins Gleichgewicht zu bringen. Am Ende ihrer Geschichte gibt es keine

---

<sup>1106</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:31:21-1:33:40.

<sup>1107</sup> *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 49:22-50:05.

<sup>1108</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.2.1 Konflikt und Umkehr.

<sup>1109</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 52:34-53:36.

<sup>1110</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:04:47-1:04:54.

<sup>1111</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.3.2 Aufopferung und Auferstehung.

<sup>1112</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.3.2 Aufopferung und Auferstehung.

Sith mehr. Sie ist auch die einzig bekannte Person, die noch eine Verbindung zu den Jedi hat. Alle Jedi ruhen jedoch in der Macht und somit auch in Rey.<sup>1113</sup> Doch die Stärke, die sie in sich trägt, ist jene, die sowohl Kylo Ren als auch sie mit der dunklen Seite der Macht in Verbindung gebracht hat. Sie hat gelernt, die negativen Emotionen, die unkontrollierte Stärke der dunklen Seite zu nutzen, jedoch nicht auf Kosten der kontrollierten Achtsamkeit und der positiven Grundlage der hellen Seite.

Ähnlich wie sie die Macht in Leben und Tod, in Wärme und Kälte erkennt, erkennt sie auch die Validität von Wut und Angst, von Trauer und Schmerz, schöpft aus ihnen jedoch kontrolliert Kraft, die sie nicht nur für Zerstörung, sondern auch für Erneuerung, nicht nur für egoistische, sondern auch für altruistische Ziele nutzen kann.

Während der Filmhandlungen wird wiederholt darauf verwiesen, Rey habe Schwierigkeiten damit, sich mit den Jedi vor ihr über die Macht in Verbindung zu setzen.<sup>1114</sup> Sie bittet um ihren Beistand, reagiert jedoch frustriert, wenn sie ihn nicht erhält. Ihre Wut und Frustration sind zu unkontrolliert, spalten sie innerlich. Erst in ihrem schwächsten Moment, indem nicht nur sie, sondern die gesamte helle Seite zu scheitern droht, kann sie sich völlig auf die Hilfe der Macht, auf den Beistand der Jedi einlassen und darauf vertrauen. Nicht nur bedingt durch die Wut auf ihre Feinde, auch durch das Wissen, dass ihre Freunde und ihr ehemaliger Meister vollkommen auf ihre Fähigkeiten vertrauen, findet sie den Glauben an sich selbst und kann schließlich die notwendige Kraft aus der Macht schöpfen, um die Galaxie zu retten.<sup>1115</sup> Erst durch die Konfrontation mit Schmerz und Angst kann sie Kraft und Mut finden, erst durch Verlust findet sie ihren Weg. Nur durch Erfahrungen des Positiven und des Negativen, durch Erkennen und Akzeptieren des Konflikts kann sie das Gleichgewicht erreichen und ihr volles Potential ausschöpfen.

### 6.3.2 Aufopferung und Auferstehung

Rey Skywalkers<sup>1116</sup> Aufopferung ist der Schlüssel zur Erlösung der Galaxie. Während der Widerstand gegen die erstarkenden Truppen der ersten Ordnung kämpft und womöglich unterliegt, findet Rey ihren Zugang zur Macht und allen Jedi vor ihr.<sup>1117</sup> Mit der Kraft, die sie

---

<sup>1113</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.3.4 Das Erbe der Jedi.

<sup>1114</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 10:08-10:27.

<sup>1115</sup> Vgl. ebd., 1:57:23-1:59:37.

<sup>1116</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Rey genannt.

<sup>1117</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.3.3 Das Erbe der Jedi.



daraus gewinnt, kann sie sich dem bösartigen Imperator stellen und ihn schließlich besiegen.<sup>1118</sup> Doch ähnlich wie Luke Skywalker<sup>1119</sup> vor ihr ist sie von diesem Kraftaufgebot derart geschwächt, dass sie tot zu Boden sinkt. Während Luke jedoch sämtliche irdische Materie verliert und vollends in die Macht übergeht, bleibt Reys lebloser Körper zurück.<sup>1120</sup>

Reys Aufopferung wird signifikant anders inszeniert als die von Luke im vorangegangenen Film. Während Luke umgeben von warmen Farben und Natur friedlich aus der Welt der Lebenden scheidet, nachdem er all seine Kraft aufgebraucht hat, um diejenigen zu schützen, die ihm nahestanden, opfert Rey sich im Kampf auf. Während Lukes Körper sich auflöst und in die alles umgebende Macht übergeht, bleibt Reys leblos und geschunden zurück.

Dem Kampf gegen den Imperator folgend, in dem Ben Solo<sup>1121</sup> und Rey scheinbar unterliegen, findet sie sich auf dem Boden einer dunklen Höhle wieder, die in kaltes, bläuliches Licht getaucht ist. In den Himmel blickend, beobachtet sie das Luftgefecht zwischen dem Widerstand und der ersten Ordnung, sieht, wie „ihre“ Leute scheinbar ebenfalls unterliegen.<sup>1122</sup> Einen letzten Ausweg suchend, bittet sie – ähnlich wie zu Beginn des Films – die Jedi, die ihr vorangegangen sind, um Hilfe. Wie ein Mantra wiederholt sie die Worte „be with me“, scheint dabei in einen meditativen Zustand zu verfallen.<sup>1123</sup> Nachdem zwischen Reys Gesicht in Nahaufnahme und dem Luftkampf hin und her geschnitten wurde, zieht eine Kamerafahrt das Publikum schließlich hinter das Geschehen, durch den Luftkampf hindurch, bis davon nichts mehr zu erkennen ist und sich nur noch ein ruhiger, dunkler Sternenhimmel zeigt. Dies visualisiert Reys nun gefundene Fähigkeit, über das, was sie sieht und fühlt, hinauszugehen, der Macht nachzuspüren. Wieder wird zwischen dem Sternenhimmel und Reys Gesicht hin und her geschnitten, während im Hintergrund ein Klavier ihr musikalisches Thema spielt und Reys Worte „be with me“ wiederholt und mit starkem Echo die Bilder begleitet. Die Geräusche des Kampfes sind nicht mehr zu hören, Reys meditativer Zustand und ihre Verbindung mit der Macht werden dadurch audiovisuell verdeutlicht.

Schließlich verstummt Rey, ihre Worte werden ersetzt durch ermutigende und auffordernde Sätze ihr vorangegangener Jedi, beginnend mit Obi-Wan Kenobi, dessen Stimme verkündet:

---

<sup>1118</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:59:37-2:00:03.

<sup>1119</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Luke genannt.

<sup>1120</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 2:01:45-2:02:08.

<sup>1121</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Ben genannt.

<sup>1122</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:56:52-1:57:02.

<sup>1123</sup> Vgl. ebd., 1:57:23-1:57:41.

„These are your final steps, Rey. Rise and take them.“<sup>1124</sup> Damit wird hier ein Bogen zu Reys erster Begegnung mit der Macht geschlagen, in der ihr Obi-Wan Kenobis Stimme erklärt: „Rey, these are your first steps.“<sup>1125</sup> Der Film macht auf diese Weise klar, dass sich Reys Weg seinem Ende nähert. Ihre Aufgabe ist beinahe erfüllt, doch eine letzte Anstrengung liegt noch vor ihr. Unter den anfeuernden Worten der Jedi der Vergangenheit nimmt Rey ihre verbliebene Kraft zusammen und drückt sich vom Boden hoch.<sup>1126</sup> In Nahaufnahme werden einige Bewegungen gezeigt, eine Hand, die sich auf den Boden stützt, ein Knie und ein Fuß, die dasselbe tun, alles begleitet von dumpfen Geräuschen, die einen Eindruck von Schwere und Anstrengung vermitteln, noch untermalt durch Reys angespanntes Gesicht und Ächzen. Lukes Stimme ist schließlich die letzte, die zu hören ist. Sie versichert Rey, die Macht sei mit ihr, woraus sie die Kraft schöpft, sich ein letztes Mal dem Imperator entgegenzustellen. Wie zum Beweis von Lukes Aussage zeigt der Film sein altes Laserschwert, das mithilfe der Macht in Reys Hand fliegt, die es sofort aktiviert.<sup>1127</sup> Schwer atmend ist Rey in einer Halbtotalen zu sehen, triumphale Bläsermusik im Hintergrund, die abrupt endet, als der Imperator sich von seinem Thron erhebt und auf sie zutritt.<sup>1128</sup>

Im darauffolgenden Kräfteressen gelingt es Rey, die Blitze ihres Gegners mit Lukes Laserschwert zurückzuhalten und sich vor der Energie zu schützen, auch wenn sie dabei merklich sämtliche Kräfte aufbringen muss und schwankt.<sup>1129</sup> Spottend steht ihr der Imperator gegenüber, in Schwarz gekleidet, ihr visuelles Gegenstück, während ihre helle Kleidung im Licht der Blitze und des Lichtschwertes nicht mehr beige, sondern weiß erscheint.

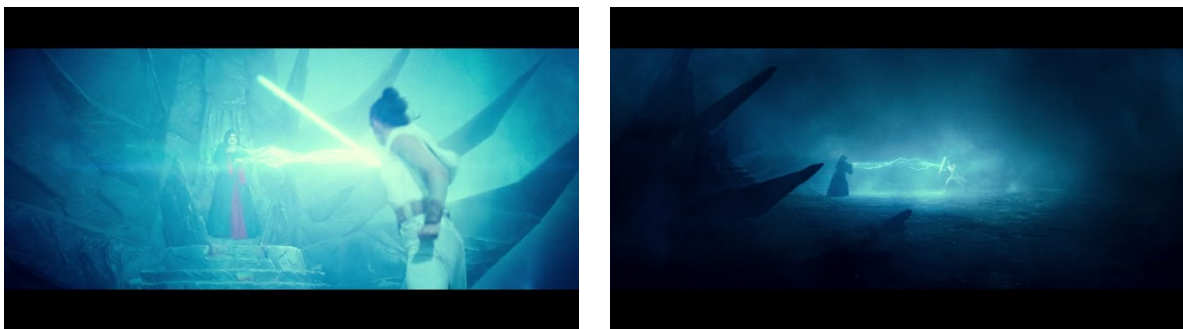


Abb. 215-216: Screenshots aus *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019)

<sup>1124</sup> *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:57:41-1:57:47.

<sup>1125</sup> *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015), 1:06:29-1:06:33.

<sup>1126</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:57:41-1:58:28.

<sup>1127</sup> Vgl. ebd., 1:58:28-1:58:33.

<sup>1128</sup> Vgl. ebd., 1:58:32-1:58:45.

<sup>1129</sup> Vgl. z. B. ebd., 1:58:54-1:59:02.

Schließlich findet Rey ihre Kraft nicht nur in sich selbst. Während der Emperor glaubt, sie als einzelnen Menschen zum Gegner zu haben, während ihm sämtliche Macht aller vorangegangenen Sith zur Verfügung steht, erkennt Rey, dass sie diesem die Kraft aller früherer Jedi entgegenzusetzen hat.<sup>1130</sup>

Symbolisiert durch Leia Organas Lichtschwert, das sie mithilfe der Macht herbeiruft,<sup>1131</sup> verkündet sie „I’m all the Jedi.“<sup>1132</sup> Mit dieser vereinten Kraft beider Lichtschwerter, die Reys Erkenntnis repräsentierte, nicht allein gegen das personifizierte Übel zu stehen, gelingt es ihr, begleitet vom Force-Thema, die Blitze des Emperors zurückzudrängen und den Abstand zwischen den beiden oppositionellen Seiten zu verkleinern.<sup>1133</sup> Indem sie seine Kraft auf ihn zurückwirft, gelingt es ihr schließlich, ihren Gegner zu zerstören, der vor ihren Augen zu Asche zerfällt, genau wie sämtliche Sith-Symbolik innerhalb des Raumes.<sup>1134</sup> Das Force-Thema wird dabei immer lauter und triumphaler, macht klar, dass ein Sieg für die Macht als solche errungen worden ist, nicht für die Sith und vielleicht auch nicht für die Jedi. Denn obwohl Rey sich auf deren Seite versteht, ist sie doch diejenige, die die Dichotomie aufweicht und tatsächliche Balance schaffen kann.<sup>1135</sup>

Die Szenerie wechselt zum Luftkampf zurück, in dem der Widerstand die erste Ordnung nun, da der Emperor zerstört ist, tatsächlich besiegen kann.<sup>1136</sup> Die zuvor triumphale Musik wird ruhiger, dominiert von Streichern, die Szenerie kehrt zu Rey zurück. Während die Luftschlacht pompös inszeniert war, wird auch das Bild ruhiger. Rey steht inmitten des nun dunklen Raumes, umgeben von Nebel und aufgewirbeltem Staub.<sup>1137</sup> In einer Nahaufnahme wird gezeigt, wie ihr die Lichtschwerter eines nach dem anderen aus der Hand gleiten und mit einem dumpfen Geräusch zu Boden fallen, gedämpft, aber doch lauter und schwerer im Klang als erwartet.<sup>1138</sup> Das Gewicht der Erwartung, das durch die Lichtschwerter der Skywalkergeschwister symbolisiert wird, fällt von Rey ab. Sie hat ihre Aufgabe erfüllt und den Emperor zerstört, ist die Erlöserin der Galaxie. In einer Totalen ist Rey zu erkennen, klein innerhalb des großen Raumes, die schließlich auf die Knie geht und dann leblos zur Seite fällt.<sup>1139</sup> Ein Schnitt zu ihrem Begleiter Finn in einem der Raumschiffe zeigt ihn entsetzt. Seine Worte „No, Rey.“<sup>1140</sup>

---

<sup>1130</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:59:13-1:59:40.

<sup>1131</sup> Vgl. ebd., 1:59:32-1:59:36.

<sup>1132</sup> Ebd., 1:59:37-1:59:38.

<sup>1133</sup> Vgl. ebd., 1:59:40-1:59:49.

<sup>1134</sup> Vgl. ebd., 1:59:50-2:00:10.

<sup>1135</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.3.1 Balance.

<sup>1136</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 2:00:10-2:01:39.

<sup>1137</sup> Vgl. ebd., 2:01:39-2:01:44.

<sup>1138</sup> Vgl. ebd., 2:01:45-2:01:48.

<sup>1139</sup> Vgl. ebd., 2:01:51-2:01:54.

<sup>1140</sup> Ebd., 2:01:55-2:01:56.

und sein zitternder Atem deuten darauf hin, dass er ihren Tod in der Macht auf ähnliche Weise spürt, wie Rey im vorangegangenen Film Lukes.



Abb. 217-218: Screenshots aus *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019)

Ein letzter Zoom-in auf Reys Gesicht zeigt dieses leblos, die Augen geöffnet, ihre Züge starr.<sup>1141</sup> Die Musik im Hintergrund bleibt leise, ein wenig melancholisch, aber nicht traurig. Als kleiner, heller Fleck ist sie schließlich in der dunklen Höhle zu erkennen. Ihr Opfer ist vollbracht.

Reys Auferstehung erfolgt im unmittelbaren Anschluss. Sie wird von der Macht wieder ins Leben zurückgeholt, jedoch nicht ohne äußeren Anlass. Es ist der von Rey bekehrte Ben, der in einem Moment eigener Auferstehung nach seinem vermeintlichen Tod an den Schauplatz des Kampfes zwischen Rey und dem Imperator zurückkehrt.<sup>1142</sup> Ben sinkt neben Reys toten Körper zu Boden und zieht sie in einem Moment der Trauer in seine Arme, bevor er sich entscheidet, ihr Leben zu retten, so wie sie zuvor seines gerettet hat.<sup>1143</sup> Sie in seinen Armen haltend, überträgt er seine Lebensenergie, seine „Force energy“,<sup>1144</sup> wie Rey es zuvor beschrieben hat, auf sie. In einer Nahaufnahme ist seine Hand zu sehen, die auf ihrem Körper ruht, während am Bildrand fast versteckt zu erkennen ist, wie Reys Haut sich subtil verfärbt, von einem blassen, bläulich-grauen Ton hin zu einem warmen Beige, das den Anschein erweckt, das Blut würde wieder wie zuvor warm durch ihre Adern fließen.<sup>1145</sup>

Entgegen der sonst häufig erkennbaren Inszenierungskonvention von Auferstehungen, in denen ein Fokus auf dem Gesicht, vornehmlich auf den sich öffnenden Augen, liegt, ist es hier Reys nun wieder lebendige Hand, die nach der von Ben greift und dem Publikum und ihm so ihre

<sup>1141</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 2:01:59-2:02:09.

<sup>1142</sup> Vgl. ebd., 2:02:17-2:02:39.

<sup>1143</sup> Vgl. ebd., 2:02:49-2:03:32.

<sup>1144</sup> Ebd., 35:40.

<sup>1145</sup> Vgl. ebd., 2:03:57-2:04:00.

Rückkehr ins Leben zeigt.<sup>1146</sup> Ben, immer noch in der schwarzen Kleidung seiner Sith-Vergangenheit, und Rey in dem für sie und die Jedi charakteristischen Weiß, liegen sich in den Armen, küssen sich, bilden für einige Filmsekunden eine Einheit, repräsentieren nicht nur ihr gemeinsames Ganzes innerhalb der Macht, sondern auch das neugefundene Gleichgewicht, gelöst von der strengen dualen Trennung zwischen Sith und Jedi, zwischen heller und dunkler Seite, zwischen „erlaubten“ und „verbotenen“ Emotionen.<sup>1147</sup>



Abb. 219-222: Screenshots aus *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019)

Dabei erinnern sie visuell an das Yin-Yang-Symbol aus dem chinesischen Kulturkreis, das die Einheit dualistisch oppositioneller Kräfte symbolisiert. Dem westlichen Kulturkreis und den zugehörigen Sehgewohnheiten entsprechend, ist Rey als Vertreterin der hellen, positiv konnotierten Seite der Macht in Weiß gekleidet, Ben, dem gegenüberstehend, in Schwarz, wodurch er die dunkle Seite repräsentiert, kehren dadurch jedoch die dem Symbol eingeschriebene Farbzunordnung der Männlichkeit und Weiblichkeit um.<sup>1148</sup> Dies mag als subtiler Hinweis darauf gedeutet werden, dass Rey als erste weiblich konnotierte Erlösungsfigur im *Star Wars*-Franchise ein altes Muster aufbricht, gleichzeitig wirkt diese Deutung fast ironisch vor dem Hintergrund, dass sie auf die Rettung durch einen Mann angewiesen ist, der sich seinerseits aufopfert, um sie ins Leben zurückzuholen.<sup>1149</sup> Denn es ist

<sup>1146</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 2:04:00-2:04:03.

<sup>1147</sup> Vgl. ebd., 2:04:16-2:04:40.

<sup>1148</sup> Vgl. Deeg 2006: *Yin-Yang*, S. 575.

<sup>1149</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 2:03:57-2:04:57.

nicht die Entscheidung der Macht, die Auferstehung der Erlöserin herbeizuführen, es ist auch nicht Reys, es ist Bens. Entsprechend wird Reys Auferstehung auch nicht als von einer göttlichen Kraft gegeben ausgestellt. Weder ist das Force-Thema im Hintergrund zu hören, das ansonsten das Eingreifen der Macht für das Publikum hörbar macht, noch fällt ein scheinbar göttliches Licht auf die beiden Figuren herab. Sie befinden sich in einer wenig beleuchteten Höhle, der Lichtschein fällt hinter ihnen auf den Boden, aber sie sitzen nicht in einem Kegel aus Licht, wie es in der visuellen Inszenierung ähnlicher christlich geprägter Auferstehungsmomente üblich ist. So erscheint Reys Rückkehr ins Leben nicht wie ein Beweis ihrer Übermenschlichkeit oder ein von einer höheren Macht vorgesehenes Geschehen. Vielmehr folgt auf ihre Erlösung der Galaxie eine Rettung ihres Lebens durch Ben, was ihre übermenschliche Erscheinung als Erlöserin etwas untergräbt und ihre menschliche Seite hervorhebt. Sie erfüllt ihre Aufgabe als Erlöserin und muss dann als Mensch von einem anderen Menschen gerettet werden.

Zwar hat Rey zuvor selbst entschieden, sich dem Imperator nicht geschlagen zu geben oder sich ihm anzuschließen und hat sich so wortlos bereiterklärt, sich aufzuopfern. Doch die Entscheidung über ihre Rückkehr wird ihr abgenommen. Sie geht nicht in die Macht über, wie es von anderen Jedi, zum Beispiel Luke, bekannt ist, sondern ihr Körper bleibt zurück, um schließlich von Ben wiederbelebt zu werden.<sup>1150</sup> Als sich kurz darauf herausstellt, dass er ihr dabei so viel seiner Lebensenergie übertragen hat, dass er selbst stirbt, wird Rey jegliche Entscheidung abgenommen, ihrerseits mit ihm zu teilen, denn Bens Körper verschwindet vor ihren Augen, er wird eins mit der Macht und lässt sie zurück.<sup>1151</sup> Auch wenn dieser Moment als persönliche Erlösung für ihn inszeniert ist und eher friedlich als tragisch wirkt, muss doch berücksichtigt werden, dass Rey dieser friedliche Übergang in die Macht nach ihrer erfüllten Aufgabe nicht gewährt wird. Vielmehr wird sie von einem Mann zurück in ihr vorheriges Leben geholt, wird durch die kurze Darstellung einer heterosexuellen Beziehung mit ihrem scheinbaren Retter in das „klassische“ Genderkonzept und heteronormative Beziehungskonstrukt zurückgeführt, wie Nadja Sennewald es als für Actionheldinnen typisch beschreibt.<sup>1152</sup> Ben hingegen wird nach Erfüllung seiner Aufgabe innerhalb dieses zweifelhaften „Ideals“, nämlich der Rettung seiner romantischen Partnerin, der Übergang in die Macht gestattet.

---

<sup>1150</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 2:02:00-2:04:03.

<sup>1151</sup> Vgl. ebd., 2:04:54-2:05:11.

<sup>1152</sup> Vgl. Sennewald 2007: *Alien Gender*, S. 107.

Während sich Rey besonders zu Beginn ihres Erzählstrangs aktiv gegen das Konzept der *damsel in distress* verweigert,<sup>1153</sup> sich gegen männliche Autoritäten wie Luke auflehnt<sup>1154</sup> und in Bereichen brilliert, die innerhalb dualistischer Genderdichotomien traditionell männlich konnotiert sind (wie Mechanik,<sup>1155</sup> Pilotieren<sup>1156</sup> oder Kampfkunst<sup>1157</sup>), teilt sie das Schicksal der meisten in diese Arbeit untersuchten weiblich konnotierten Erlösungsfiguren und wird am Ende der Handlung dem heteronormativen Beziehungskonzept untergeordnet. Auch ihr selbstbestimmter Akt der Namenswahl bekommt unter diesem Blickwinkel eine neue Konnotation, denn Rey wählt zwar einen neuen Namen, löst sich damit von ihrem vermeintlichen Schicksal und befreit sich von dem Gedanken der allgemeinen Vorbestimmtheit, doch sie wählt den Namen ihres Meisters,<sup>1158</sup> ihrer Vaterfigur und ordnet sich damit in gewisser Weise der patriarchalen Struktur unter, gegen die sie zuvor durch ihren Widerstand gegen Luke oder den Imperator noch rebellierte hatte.

### 6.3.3 Der freie Wille

Entscheidungen einzelner Charaktere sind in *Star Wars* (1977-2019) von großer Bedeutung. Sie beeinflussen nicht nur den weiteren Weg des Individuums, sondern nachhaltig den Verlauf der erzählten Geschichte und haben in der Regel signifikanten Einfluss auf die gesamte Galaxie. Doch die Macht als höhere Entität greift in diesen Entscheidungsprozess nicht ein. Ähnlich wie der Gott in der christlichen Vorstellung lässt auch die Macht den Wesen in ihrem Universum einen freien Willen. Sie begleitet und hilft Jedi und Sith gleichermaßen, welche Seite das Individuum wählt, bleibt ihm selbst überlassen, und auch wenn die Jedi und die Sith immer wieder von Schicksal sprechen oder Prophezeiungen äußern, sind es am Ende doch die individuellen Entscheidungen der Erlösungsfiguren, die den Ausgang der Geschichte bestimmen.

Besonders prägend sind die Entscheidungen der Erlösungsfiguren, ihre Gegenspieler nicht zu töten, sondern – häufig erfolgreich – zu versuchen, sie wieder auf ihre Seite zurückzuziehen. Doch innerhalb dieses Prozesses entschließen sich die Erlösungsfiguren auch bewusst für eine

---

<sup>1153</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015), 29:57-31:56.

<sup>1154</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 1:17:50-1:18:49.

<sup>1155</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015), 51:55-52:02.

<sup>1156</sup> Vgl. z. B. ebd., 31:56-35:42.

<sup>1157</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 1:44:51-1:47:41.

<sup>1158</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 2:11:36-2:12:06

Seite, wobei sie häufig den Versuchungen der Sith widerstehen und sich auf Seiten der Jedi einordnen.

Wie sehr jedoch die eigenen Entscheidungen den Ausgang nicht nur der gesamten Geschichte, sondern auch der eigenen prägen, zeigt vor allem Rey Skywalkers<sup>1159</sup> Teil der Geschichte, die keinem Ruf des vermeintlichen Schicksals folgt, Jedi zu werden. Sie trifft diese Entscheidung, ohne dass sie glaubt, es sei ihr vorherbestimmt, verweigert sich sogar zuerst dagegen.<sup>1160</sup> Ihre Motivation, den Weg zu wählen, besteht schließlich darin, dass Luke Skywalker<sup>1161</sup> sich weigert, aktiv zur Rettung der Galaxie beizutragen und sie in Ermangelung einer Alternative den Staffelstab übernimmt. Sie entscheidet sich bewusst, die Aufgabe der Rettung der Galaxie anzunehmen<sup>1162</sup> und folgt diesem Entschluss so hartnäckig, dass sie sogar Luke davon überzeugen kann.<sup>1163</sup>

Ihre Entschlossenheit gerät erst ins Wanken, nachdem sie erfährt, dass sie zu seiner Sith-Blutlinie gehört. Die führt nicht nur dazu, dass sie sich selbst für potentiell gefährlich und möglicherweise unwürdig befindet, sondern auch dazu, dass sie sich vom Rest der Galaxie zu distanzieren versucht, um die vermeintlich von ihr ausgehende Gefahr zu bannen. Auch dabei handelt es sich nicht um Schicksal, sondern um eine bewusste Entscheidung ihrerseits. Es ist jedoch vor allem das darauffolgende Gespräch mit Lukes Force Ghost,<sup>1164</sup> das zeigt, wie hoch der freie Wille und das Treffen eigener Entscheidungen auch innerhalb der Diegese gehalten wird. Denn Luke eröffnet Rey, dass sowohl er als auch Leia Organa von der Herkunft ihrer Schülerin wussten und sich trotzdem entschieden, sie zu trainieren.<sup>1165</sup> Damit negiert er die zuvor oft angepriesene Bedeutung von Schicksal und Prophetie und betont stattdessen die Rolle von bewussten Entscheidungen als prägend für den eigenen Weg. Nicht nur eröffnet er Rey somit die Möglichkeit, sich selbst zu akzeptieren anstatt ihre dunkle Seite zu fürchten, er liefert ihr auch die Grundlage, weiterhin an das Gute in Ben Solo zu glauben und dadurch nicht nur zu seiner, sondern final auch zu ihrer eigenen Rettung beizutragen.

Das Ende von *Star Wars Episode XI – Rise of Skywalker* (2019) schließt mit einer selbstbestimmten Entscheidung. Rey macht sich von ihrer Vergangenheit los und beschließt selbstständig, wie sie ihre Zukunft sehen will, indem sie auf die Frage nach ihrem Namen

---

<sup>1159</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Rey genannt.

<sup>1160</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015), 1:06:53-1:08:35

<sup>1161</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Luke genannt.

<sup>1162</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 1:19:47-1:20:38.

<sup>1163</sup> Vgl. z. B. ebd., 2:15:50-2:16:27.

<sup>1164</sup> Siehe dazu Kapitel 6.3.4 Das Erbe der Jedi.

<sup>1165</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:31:21-1:32:34.



antwortet: „I’m Rey. [...] Rey Skywalker.“<sup>1166</sup> Auf diese Weise löst sie sich von dem vermeintlichen Schicksal, in die Fußstapfen des Imperators zu treten, und betont ihre Verbindung zu jenen, die entschieden haben, Rey zu vertrauen. Symbolisch nimmt sie den Namen Skywalker an, wird dabei von den Force Ghosts der Skywalkergeschwister mit Zustimmung beobachtet, während das Force-Thema in einem Crescendo erstarkt.<sup>1167</sup> Rey symbolisiert so mehr als alle anderen Erlösungsfiguren vor ihr, dass der freie Wille das ist, was die Macht den Menschen ermöglicht. Die Macht hat sie nicht dazu gezwungen, sich in die Rolle einer Skywalker oder einer Jedi zu begeben. Rey widersteht damit auch keinem negativen Einfluss. Sie wählt nur bewusst das Erbe, das sie weitertragen will, sie wählt frei, wer sie sein möchte und die Macht ist mit ihr, wie das Force-Thema beweist, das ihren Entschluss begleitet.

### 6.3.4 Das Erbe der Jedi

Bei den Jedi handelt es sich allem voran um einen Orden, eine Organisation, ein Zusammenschluss jener, die sich der hellen Seite der Macht verschreiben. Dabei steht Jedi als Bezeichnung sowohl für das Individuum als auch für die Gruppe. Dies scheint sich daraus zu speisen, dass Jedi auf das Wissen der vor ihnen dagewesenen Generationen zugreifen können, nicht nur in Form der geschriebenen Regeln oder Erkenntnisse, sondern auch in kommunikativen Auseinandersetzungen. Diese geschehen nicht ausschließlich mit den sogenannten Force Ghosts, sondern auch über reine Stimme. So hört beispielsweise Luke Skywalker<sup>1168</sup> bei seinem Versuch, den Todesstern zu zerstören, Obi-Wan Kenobis Stimme, die ihn anleitet, der Macht zu vertrauen und sie für sich zu nutzen.<sup>1169</sup> Auch Rey Skywalkers<sup>1170</sup> erster Kontakt mit der Macht geschieht durch die Stimmen anderer Jedi. Auf Takodana angelangt sind es Stimmen, wie ein fernes Rufen, die sie locken und zu Lukes altem Lichtschwert führen.<sup>1171</sup> Die Berührung dieses Lichtschwertes löst eine rasche Bildabfolge aus, die, als Visionen inszeniert, nicht nur Reys Vergangenheit zeigt, sondern auch Luke und Kylo Ren, sowie eine mögliche Zukunft, wie sich dem Publikum im weiteren Verlauf eröffnet.<sup>1172</sup> Begleitet werden diese Bilder von verschiedenen Stimmen, teils aus dem diegetischen

---

<sup>1166</sup> *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 2:11:36-2:12:06.

<sup>1167</sup> Vgl. ebd., 2:11:45-2:12:00.

<sup>1168</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Luke genannt.

<sup>1169</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977), 1:55:39-1:57:34.

<sup>1170</sup> Im weiteren Verlauf des Kapitels nur noch Rey genannt.

<sup>1171</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015), 1:04:15-1:05:31.

<sup>1172</sup> Vgl. ebd., 1:05:39-1:06:30.

Zusammenhang heraus, teils aus dem Off, endend mit Obi-Wans Stimme, die Rey erklärt, dies seien ihre ersten Schritte.<sup>1173</sup> Für das Publikum wird dabei deutlich, dass die ersten Schritte auf ihrem Weg zur Jedi gemeint sind.

Hier zeigt sich, dass die Macht sämtliche Jedi miteinander verknüpft, dass jene, die vor Rey waren, eine Verbindung zu ihr haben. Auch wenn diese Verbindung sie zuerst sichtlich überfordert und erschreckt,<sup>1174</sup> sucht sie später aktiv danach,<sup>1175</sup> zum einen, indem sie Luke aufsucht, um sich von ihm ausbilden zu lassen, zum anderen, indem sie in meditativen Anklängen eine Verbindung zu den Seelen sämtlicher vorangegangener Jedi anstrebt. Dies wird vor allem in *Star Wars Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019) als zentrales Thema verhandelt.

Die Verbindung zu den anderen Jedi ist dabei mehr als nur das Weitergeben vorangegangener Lehren und faktischen Wissens. Es geht um die emotionale Verbindung, um eine gemeinsame Energie. Jedi und Sith spüren die Anwesenheit anderer machtsensitiver Personen,<sup>1176</sup> sie alle sind durch die Macht verbunden, doch den Kontakt zu bereits Verstorbenen herzustellen scheint um einiges schwerer. Rey ist dazu zu Beginn des Films nicht in der Lage, obwohl sie es wünscht. Sie konnte in der vorangegangenen Episode zwar spüren, dass Luke sich von der Macht abgeschlossen hatte,<sup>1177</sup> kann jedoch nach seinem Tod und seiner Rückkehr zur Macht weder eine Verbindung zu ihm noch zu irgendeinem anderen der Jedi aufbauen.<sup>1178</sup>

Erst während des letzten großen Kampfes ist es ihr möglich, sich nicht nur völlig auf die Macht einzulassen, sondern auch eine Verbindung zu den vorangegangenen Jedi herzustellen.<sup>1179</sup> Die Untertitel zeigen deutlich, wessen Stimmen hier zu hören sind, sollte das Ohr der Vielstimmigkeit nicht schnell genug folgen können. Diverse Jedi aus den Filmen und Serien des Franchise sind zu hören, nicht nur die bekanntesten, sondern eine breite Auswahl steht Rey bei und gibt ihr so schließlich die Kraft, sich wieder gegen das Böse zu erheben.

Die Sith scheinen eine ähnliche Verbindung zu ihren Vorgängern zu haben – oder zu suchen, denn auch Kylo Ren wird mehrfach gezeigt wie er seinen Großvater, repräsentiert durch den verbeulten, zerstörten Helm von Darth Vader, um Hilfe und Kraft bittet.<sup>1180</sup> Und so stehen sich

---

<sup>1173</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015), 1:06:30-1:06:33.

<sup>1174</sup> Vgl. ebd., 1:06:53-1:08:35.

<sup>1175</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 10:08-10:27.

<sup>1176</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* (1980), 53:09-53:58.

<sup>1177</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 51:08-51:19.

<sup>1178</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 10:08-10:27.

<sup>1179</sup> Vgl. ebd., 1:57:23-1:58:32, siehe dazu auch Kapitel 6.3.2 Aufopferung und Auferstehung.

<sup>1180</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015), 58:56-59:46.

schließlich Rey und der Emperor gegenüber, in einem finalen Kräftemessen zwischen der dunklen und der hellen Seite, den Sith und den Jedi. Dabei stehen die Einzelpersonen sich nicht als solche entgegen, sondern als Repräsentanten ihrer Seite, angefüllt von all der Kraft jener, die vor ihnen kamen, wie der Dialog zeigt.

Imperator: „I am all the Sith.”

Rey: „And I... I'm all the Jedi.”<sup>1181</sup>

Durch diese Aussage wird noch einmal zusammengefasst, was der Kontakt zu den vorangegangenen Jedi-Generationen bereits angedeutet hat: ein Gefühl von Ewigkeit, von Wiedergeburt oder einem konstanten Kreislauf. Das Vergangene ist nicht verloren, es ist in der Macht enthalten und es begleitet alle, die nach ihnen kommen. Opfert sich ein Jedi auf, ist auch er oder sie nicht für die nachfolgenden Generationen verloren, im Gegenteil. Nicht nur ermöglicht zum Beispiel Reys Opfer die Freiheit der Galaxie, es zerstört zugleich die Sith, die das Böse verkörpern. In einer weitgefassten Analogie könnte man hier also eine Parallele zu Jesus sehen, der sich aufopfert, um nicht nur die Sünden seiner Zeitgenossen auszugleichen, sondern auch die aller folgenden Generationen.

Der Übergang der Jedi in die Macht und die Macht als alles durchziehende Entität betonen dabei die Ewigkeit, das Leben nach dem Tod und den Einfluss, den die Vergangenheit auf die Zukunft haben kann.

Die Jedi, denen es gelingt, in die Macht überzugehen, kehren zuweilen in Momenten der Not ihrer Schützlinge als geisterhafte Erscheinungen, als sogenannte Force Ghosts, zurück. Als durchscheinende Abbilder ihrer Selbst interagieren sie mit anderen Jedi, stehen ihnen mit Rat zur Seite oder belehren sie. Es wird nicht nur in der Interaktion, sondern auch in der Kommunikation über diese geisterhaften Erscheinungen deutlich, dass sie nicht der Fantasie oder dem Unterbewusstsein derer entspringen, die mit ihnen in Kontakt treten, sondern sie ein tatsächliches Phänomen darstellen. Der Übergang in die Macht scheint kein den Jedi vorbehaltenes Konzept zu sein, wohl aber die Rückkehr als Force Ghost. So betont Yoda: „Rejoice for those around you who transform into the Force. Mourn them do not. Miss them do not.”<sup>1182</sup> und macht damit deutlich, dass jene, die aus dem Leben scheiden, sich vollkommen mit der Macht verbinden. Dies wird inszenatorisch so gelöst, dass sich die Körper verstorbener

---

<sup>1181</sup> *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:59:22-1:59:37.

<sup>1182</sup> Vgl. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 34:14-34:22.

Jedi vor den Augen der Umstehenden auflösen, gänzlich aus der materiellen Welt verschwinden.<sup>1183</sup> Oft dargestellt dadurch, dass die sie umgebenden Umhänge oder Kleider in sich zusammenfallen, wird betont, dass der irdische Körper verschwindet.<sup>1184</sup> Erst danach kehren sie als Force Ghosts in die Welt der Lebenden zurück.

Hier ist eine deutlich religiös geprägte Vorstellung zu erkennen. Ein Jedi, der verstirbt, ist nicht verloren, er verschwindet vielleicht körperlich, aber nicht völlig. Seine Seele wird eins mit der Macht und kann weiterhin mit den Verbliebenen interagieren. Hier wird unter anderem eine Allegorie für die christliche Vorstellung des Lebens nach dem Tod geschaffen. Denn dort, in der Macht, vereinen sich die Seelen der Jedi, leben weiter, kommunizieren mit ihren Nachfolger:innen, die – so zeigt sich in Reys Geschichte<sup>1185</sup> – alle vorangegangenen Jedi in sich tragen. Diese sind Teil der Macht und die Macht wohnt in allem Leben, am stärksten jedoch ist ihre Verbindung zu den Jedi – und den Sith.

Dennoch ist auffällig, dass nur die Jedi die Fähigkeit zu besitzen scheinen, vollkommen in die Macht überzugehen. Impliziert wird am Ende von *Star Wars Episode III – The Revenge of the Sith* (2005), dass erst zu diesem Zeitpunkt ein Jedi die Fähigkeit entwickelt hat, aus dem Reich der Macht – also dem potentiellen Leben nach dem Tod – heraus wieder mit den Lebenden in Kontakt zu treten.<sup>1186</sup> Chronologisch betrachtet treten die Force Ghosts erst danach auf, was sich darin begründen lässt, dass ein Jedi diese Fähigkeit erworben und durch seine Verbindung zu den nachfolgenden Generationen weitergegeben hat. Jene, die sich für die dunkle Seite der Macht entscheiden, können entweder nicht als Force Ghost zurückkehren, oder aber dieses Wissen wurde an sie nicht weitergegeben.

Es ist also den Seelen der Jedi möglich, mit jenen zu kommunizieren, die nach ihnen kommen, es erscheint dabei sogar so, als könnten auch nur Jedi diese Force Ghosts sehen. Daraus folgend lässt sich eine Allegorie zwischen ihnen und religiösen Erscheinungen innerhalb biblischer Texte erkennen. Engel, Jesus selbst oder die Stimme Gottes treten dort nur mit ausgewählten Menschen, explizit den Gläubigen, in Kontakt.<sup>1187</sup> Letztere werden in *Star Wars* durch die Jedi repräsentiert – vor allem durch Luke und Rey, durch deren Augen das Publikum die Force Ghosts sieht. Die Force Ghosts selbst stellen hingegen die christlich geprägten Erscheinungen dar, die wie in der Bibel zur Interaktion fähig sind. Dabei sind sie nicht nur auf die verbale

---

<sup>1183</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (1983), 45:07-45:15.

<sup>1184</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (1977), 1:32:26-1:32:28.

<sup>1185</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 1:57:23-2:00:03.

<sup>1186</sup> Vgl. *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005), 2:09:50-2:10:24.

<sup>1187</sup> Vgl. z. B. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, Joh 20,11-18.

Komponente limitiert, auch wenn die Force Ghosts in den meisten Fällen als Quelle der Weisheit oder Zustimmung dienen (beispielsweise indem Obi-Wan Kenobi Luke anleitet<sup>1188</sup> oder die Skywalker-Geschwister am Ende des letzten Filmes *Rey* in ihrer Wahl wortlos bestätigen<sup>1189</sup>). Doch vor allem Yoda zeigt, dass die Force Ghosts nicht nur personifizierte Darstellungen ihres Weiterlebens in der Macht sind, sondern dass sie ihre Kräfte nicht verlieren und dadurch mit ihrer Umwelt interagieren können. Er erscheint Luke, als dieser das Vorhaben gefasst hat, den ersten Jedi-Tempel zu zerstören und schließlich doch zögert, seine Entscheidung überdenkt. Yoda betont an dieser Stelle, dass die Jedi als Institution und Vertreter der hellen Seite der Macht deutlich über die vom Orden aufgestellten Regeln hinausgehen (zumal eben jener Orden an eben diesen Regeln gescheitert zu sein scheint<sup>1190</sup>). Wie zum Beweis nutzt er die Macht, um einen Blitzeinschlag zu provozieren, der den Jedi-Tempel – zu Lukes Entsetzen – zerstört.<sup>1191</sup>

Der enge Kontakt zu den vorangegangenen Jedi, sowohl durch Force Ghosts als auch durch Stimmen, verdeutlicht im *Star Wars*-Franchise (1977-2019) die Vorstellung von Unsterblichkeit, die jenen vorbehalten ist, die an die Macht glauben, ihr vertrauen und im Sinne des Guten handeln. Damit entsteht eine deutliche Parallele zur Vorstellung des Himmelreiches in der christlichen Tradition, in das jene nach ihrem Tod einkehren dürfen, die auf Gott vertrauen und in seinem Sinne auf der Erde gehandelt haben.<sup>1192</sup>

## 6.4 Erlösungsgedanken in *Star Wars* (1977-2019)

Im *Star Wars*-Franchise (1977-2019) lassen sich diverse Anklänge unterschiedlichster Religionen finden, auch wenn in diesem Kapitel hauptsächlich Parallelen zur christlichen Religion und zur entsprechenden Erlösungsvorstellung aufgezeigt worden sind. Interessant ist vor allem, dass es innerhalb des Franchise alle Formen der in dieser Arbeit definierten Erlösungsfiguren zu beobachten gibt: das Erlösungskind, die prophezeiten, die übermenschlichen und die sich aufopfernden Erlöser:innen. *Star Wars* geht jedoch so weit, eine dieser Erlösungsfiguren an ihrer Aufgabe scheitern zu lassen, was in sich ein interessanter

---

<sup>1188</sup> Vgl. z. B. *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (1980), 13:05-13:36.

<sup>1189</sup> Vgl. *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019), 2:11:36-2:12:06.

<sup>1190</sup> Siehe dazu auch Kapitel 6.1.3 Sündenfall und 6.1.4 Der Hochmut der Jedi.

<sup>1191</sup> Vgl. *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017), 1:21:37-1:22:09.

<sup>1192</sup> Vgl. Katholische Bibelanstalt (Hg.) 2016: *Die Bibel*, z. B. Mt. 7,21.

Forschungsaspekt für zukünftige Arbeiten wäre. Handelt es sich hier um eine Ausnahme oder finden sich auch an anderen Stellen gescheiterte Erlösungsfiguren?

Zudem lässt sich an der Inszenierung und Darstellung der Erlösungsfiguren erkennen, dass auch *Star Wars* sich den Sehgewohnheiten immer wieder angepasst hat. Während Episode IV bis VI mit Luke Skywalker einen klassischen weißen Helden präsentieren, repräsentiert Anakin Skywalker den postmodernen, gebrochenen Helden. Mit Rey Skywalker wird schließlich das zuvor bekannte gendertypische Bild des männlichen Erlösers aufgebrochen und gleichzeitig eine Heldin geschaffen, die sich zwischen den dichotomen Vorstellungen von Gut und Böse bewegt, die tatsächlich Balance schafft, anstatt der Doktrin nur einer Seite zu folgen.

*Star Wars* als popkulturelles Phänomen zeigt deutlich, dass die Nutzung religiös geprägter Handlungselemente sich nicht nur mit Genres wie – unter anderem – der Science Fiction fließend verbinden lässt, sondern auch, dass sie sich immer noch großer Beliebtheit erfreut. Über beinahe 50 Jahre hinweg unterhält dieses Franchise Generationen von Menschen, expandiert dabei deutlich über die reinen Filme hinaus und zeigt so Entwicklungen und wiederkehrende Handlungselemente noch einmal gebündelt auf, die in der bisherigen Arbeit beschrieben worden sind. Neben den hier betrachteten Vorstellungen von Erlösung und Erlösungsfiguren, dem Gedanken von Auferstehung und Leben nach dem Tod sowie den Fragen nach Sündhaftigkeit, dem Guten im Menschen und der Selbstbestimmung lassen sich noch viele weitere Aspekte aus religiösen Zusammenhängen finden. So werden die Erlösungsfiguren immer von einer Art Jünger:innenschaft begleitet, die in Form von zwei weiteren Hauptfiguren, mindestens einem Druiden und ein bis zwei Meister:innen auftreten, auch wenn diese im tatsächlichen Moment der Aufopferung und/oder Erlösung in der Regel nicht anwesend sind. Die Dichotomie von Gut und Böse lehnt sich an die Erzählstruktur des Märchens an, ist aber auch Teil biblischer Vorstellungen, vor allem innerhalb der jüdischen Bibel. Auch Aspekte wie Vergebung der Sünden und Umkehr zurück auf den richtigen Weg sind Werte, die *Star Wars* ähnlich dem Neuen Testament ausstellt. Schließlich darf nicht vergessen werden, dass sich innerhalb des Franchise auch viele Anleihen asiatischer Religionen finden lassen. Im Rahmen dieser Arbeit wurden diese Aspekte weitgehend außenvorgelassen, lediglich in Hinblick auf den Gedanken von Gleichgewicht und damit zusammenhängend der Symbolik von Yin und Yang sind sie kurz aufgegriffen worden. Dieses Symbol hat sich jedoch in der westlichen Welt ins Allgemeinwissen eingeordnet, ohne dass dabei der spezifische religiöse Hintergrund genauer hinterfragt wird. In dieser Arbeit wurde das Symbol daher eher als Visualisierung denn als aktive religiöse Anleihe betrachtet. Der Fokus wurde bewusst auf

die christlichen Symboliken gelegt, anhand derer sich die Erkenntnisse der vorangegangenen Arbeit noch einmal zusammenfassend betrachten ließen. Damit kann nicht nur die immer noch währende Aktualität des Erlösungs-Erzählmusters innerhalb der Science Fiction dargestellt werden, sondern auch seine Zeitlosigkeit. Die anhaltende Popularität des Franchise sowie die sich durch alle Filme ziehenden wiederkehrenden Erzählmuster zeigen repräsentativ auf, dass Erlösungsvorstellungen, Erlösungsfiguren und vergleichbare religiöse Anleihen innerhalb des filmischen Erzählens in der westlichen Popkultur immer wieder auftreten, auch ohne dass sie bewusst christlich betitelt werden. Dabei handelt es sich nicht um eine Randerscheinung, sondern – wie gezeigt – ein gängiges Muster.

## 7. Forschungsausblick

Ziel dieser Arbeit war es, den Figurentypus der Erlösungsfigur und Erlösung als Erzählmotiv innerhalb der filmischen Umsetzung der Science Fiction zu definieren, zu analysieren und auf seine Inszenierung hin zu untersuchen. Dafür sind starke Eingrenzungen vorgenommen worden. Im Rahmen der Betrachtung wurden daher lediglich christliche Erlösungsvorstellungen und westlich produzierte Science-Fiction-Filme der letzten 30 Jahre berücksichtigt, ausgenommen in Kapitel 6, welches sich im Rahmen der Betrachtung der *Star Wars*-Filme (1977-2019) auch mit den früher produzierten Episoden auseinandergesetzt hat. Während dieser Umstand zu einer Vergleichbarkeit der Ergebnisse und Betrachtungen geführt hat, bleibt eine Vielzahl an Aspekten unbeachtet.

Für die weitere Forschung wäre daher interessant, auch ältere Filme zu betrachten oder den westlichen Filmmarkt zu verlassen, um zu untersuchen, ob ähnliche Erlösungsfiguren sich auch in Filmen anderer Kulturkreise finden lassen. In diesem Fall jedoch erscheint es mir nicht nur sinnvoll, sondern wesentlich, auch die Erlösungsvorstellungen anderer Religionen zu berücksichtigen und somit womöglich die Definition der Erlösungsfigur je nach Kulturkreis und zugrundeliegender religiöser Orientierung zu erweitern oder anzupassen.

Auch in Hinblick auf den westlichen Film könnte dies von Interesse sein, gerade in einer globalisierten Welt wie der des 21. Jahrhunderts, in der sich Kulturen und mit ihnen auch Religionen zunehmend mischen und nicht mehr durch Ländergrenzen getrennt werden.

Ebenfalls wäre interessant zu beobachten, ob sich die hier definierten Erlösungsfiguren auch in anderen Filmgenres finden lassen, was anhand der Tatsache, dass es sich bei der Science Fiction

generell um ein Hybridgenre handelt, anzunehmen ist. Prädestiniert erscheinen mir an dieser Stelle weitere phantastische Genres wie die Fantasy oder der Horror. Doch sicherlich ist auch die Betrachtung anderer, in ihren Grundzügen realitätsnaher Genres spannend und könnte mehr Aufschluss darüber bringen, wie stark der Gedanke von Erlösung in der menschlichen Art, Geschichten zu erzählen, verankert ist.

Serielle Formate, die in Form mehrerer Folgen und Staffeln produziert werden, könnten ebenfalls auf die Vorstellungen von Erlösung und Erlösungsfiguren hin untersucht werden. Spannend wäre es, in diesen Formaten zu überprüfen, ob der veränderte Rahmen die Erzählkonventionen und Darstellungen signifikant ändert, streckt oder den Weg zur Erlösung anders strukturiert, welcher Stellenwert ihm beigemessen wird und wie nach dem Eintritt der Erlösung weitererzählt wird. Enden Serien, so wie Filme, mit der erreichten Erlösung oder fahren sie mit neuen Erzählungen in der erlösten Welt fort?

Auch wäre interessant zu untersuchen, ob Erlösungsfiguren immer erfolgreich sein müssen. In dieser Arbeit sind vornehmlich solche Figuren betrachtet worden, die ihre Aufgabe tatsächlich erfüllen und Erlösung bringen. Die einzige Ausnahme dabei bildet Anakin Skywalker, der als Erlöser angepriesen wird, aber schlussendlich an seinen eigenen Schwächen scheitert und die Aufgabe nicht erfüllen kann. Weitere Forschung könnte sich daher mit der Frage beschäftigen, ob es sich bei dieser Figur um einen Einzelfall handelt, oder aber, ob die gescheiterte Erlösungsfigur als vierte Ausprägung des Figurentypus fungieren könnte. In diesem Fall müsste genau untersucht werden, inwieweit sich die scheiternde Erlösungsfigur von einer antagonistischen Figur unterscheidet.

Im Rahmen dieser Arbeit wurde zudem die Genderdarstellung der Erlösungs- und Marienfiguren betrachtet, wobei gewisse Trends und Darstellungs- beziehungsweise Erzählkonventionen deutlich geworden sind. Im Rahmen zukünftiger Betrachtungen könnte spannend sein, nicht nur in Hinblick auf Diversität in der Genderdarstellung, sondern auch in anderen Aspekten wie Ethnizität, sozialem und finanziellem Hintergrund oder Herkunft bei diesen Figurentypen zu forschen.

Das Feld der Erlösungsfiguren ist ein weites und bietet so viele Möglichkeiten der weiteren Forschung und zukünftiger Betrachtung. Wie sich gezeigt hat, haben die Figuren in den letzten 30 Jahren eine Entwicklung durchlebt. Erlösungsfiguren sind nun häufiger weiblich konnotiert als zuvor, Marienfiguren sind nicht mehr an Weiblichkeit gebunden, zumindest lassen sich



dafür ausgewählte Beispiele finden. Für die Zukunft wäre interessant zu beobachten, ob dieser Trend sich weiterentwickelt oder aber stagniert. Werden Erlösungsfiguren und ihre Begleiter:innen immer diverser? Oder bleiben sie vorrangig weiß, einem Genderdualismus unterworfen und in einen heterosexuellen Beziehungskontext eingeordnet? Wird die Darstellung unterschiedlich konnotierter Erlösungsfiguren sich einander stärker annähern oder werden sich auch in Zukunft noch deutliche Unterschiede finden lassen, wie zum Beispiel in Hinblick auf die Frage, ob weiblich konnotierte Erlösungsfiguren nahezu immer überleben, während männlich konnotierte es nicht tun?

Ich halte diese Fragen und ihre potentielle filmische Beantwortung für wesentliche Spiegel dessen, was die Gesellschaft beschäftigt und sich in ihr entwickelt. Film ist und bleibt eine Projektionsfläche für die Gesellschaft und beeinflusst sie zur gleichen Zeit. Da sich in der Gesellschaft zunehmend Umbrüche in Hinblick auf Diversität und Globalisierung ereignen, diese Felder in ständigem Wandel sind und sich laufend selbst aktualisieren, glaube ich, dass die in dieser Arbeit an einen kleinen Teil der existenten Filme gestellten Fragen auch für zukünftige Forschungen relevant sein können. Es scheint unwahrscheinlich, dass die Erlösungsfiguren als Figurentypus dabei verschwinden werden, ihre Darstellung mag nur – so bleibt es in der Zukunft zu betrachten – immer diverser werden.

## **Fazit**

Die vorliegende Arbeit hat gezeigt, dass Erlösung und dazugehörige Erlösungsfiguren sich als wiederkehrendes Erzählmuster beziehungsweise als stetig genutzte Symbolfiguren durch die Science Fiction der letzten 30 Jahre ziehen. Dabei können Erlösungsfiguren allerdings nicht isoliert betrachtet werden. Sie sind immer in den diegetischen Kontext einer (drohenden) Katastrophe oder Dystopie eingebunden. Nur wenn dieser diegetische Rahmen gegeben ist, kann eine Erlösungsfigur in Erscheinung treten. Der allgemeine Erzählrahmen stellt somit den ersten, wesentlichen Unterschied zu den Held:innen-Figuren des Hollywoodkinos dar. Zudem muss sich die Erlösungsfigur durch ein Merkmal der Einzigartigkeit auszeichnen und kann schließlich die Erlösung nur dann einleiten, wenn ihre Handlungsmotivation nicht (nur) das persönliche Interesse, sondern ein höheres Gut, ein großes Ganzes beinhaltet. Der Status als Erlösungsfigur kann, muss aber nicht durch eine Prophezeiung validiert werden.

Unterschieden werden kann zwischen drei Spielarten von Erlösungsfiguren. Die kindlichen Erlösungsfiguren, denen oft eine große Zukunft prophezeit wird, die von anderen als Erlösungsfigur definiert werden und die letztendlich selbst – im Vergleich zu den anderen Ausprägungen der Erlösungsfigur – verhältnismäßig passiv bleiben, können häufig nicht aktiv die Erlösung einleiten. Sie sind auf die sie begleitende Gruppe stärker angewiesen und verheißen meist mehr eine positive Zukunft, als dass sie die Erlösung tatsächlich aktiv herbeiführen können. Ihre pure Existenz ist das, was die diegetische Welt erlösen soll. Sie treten entsprechend häufig in Kombination mit Prophetie auf.

Die übermenschlichen Erlösungsfiguren hingegen zeichnen sich dadurch aus, dass sich ihre Einzigartigkeit in ihren Fähigkeiten äußert. Entweder erlernt, erhalten oder angeboren, verfügen diese Figuren über kognitive oder körperliche Fähigkeiten, die anderen Figuren nicht zugänglich sind. Diese Fähigkeiten sind es, die die Erlösung ermöglichen und aktiv zu diesem Zweck genutzt werden müssen.

Die dritte Spielart stellen die aufopfernden Erlösungsfiguren dar. Diese können, müssen aber keine übermenschlichen Fähigkeiten besitzen. Viel eher zeichnen sie sich dadurch aus, dass sie bereit sind, ihr eigenes Leben zu geben, um das Überleben der Menschheit zu sichern. Dabei können sie, müssen aber nicht sterben. Ihr Status als Erlösungsfigur wird nicht selten noch dadurch untermauert, dass sie eine eigentlich tödliche Situation überleben und somit als auferstehend inszeniert werden.

Diese drei Spielarten lassen sich nicht hermetisch gegeneinander abschließen. Die Grenzen zwischen den Ausprägungen sind fließend und häufig finden sich Mischformen. So können kindliche Erlösungsfiguren sich auch durch ein übermenschliches Wissen auszeichnen oder übermenschliche Erlösungsfiguren sich aufopfern. Diese Mischformen sind gängig, für die Darstellung der Erlöser:innen aber nicht notwendig.

Erlösungsfiguren stehen immer in Bezug zu weiteren Filmfiguren. Häufig werden sie von einer Gefolgschaft begleitet, die ihren Status hervorhebt oder validiert, Zeugenschaft der Erlösung ablegt und so, wie in der Science Fiction generell üblich, einen Eindruck von Glaubwürdigkeit des Gesehenen vermittelt. Innerhalb dieser Gefolgschaft finden sich, wie gezeigt, häufig (wenn auch nicht immer) familiäre Konstellationen. Diese setzen sich aus einem Kind oder einer kindlichen Figur und einer Marienfigur zusammen.

Marienfiguren sind in dieser Arbeit jedoch nicht als eigener Archetypus betrachtet worden – auch wenn Mutterfiguren bis hin zu Muttergöttinnen durchaus als solcher verstanden werden können. Vielmehr bietet die Figurenkonstellation aus der begleitenden Marienfigur, dem Kind

und den Protagonist:innen ein eigenes wiederkehrendes Erzählmuster, das sich als symbolisch, möglicherweise archetypisch, vor allem aber als christlich geprägt verstehen lassen kann. Innerhalb dieser Konstellation bildet die Marienfigur selbst eine Symbolfigur, die hinter ihre Funktion als schützendes Elternteil zurücktritt. Das unschuldige Kind, das es dabei zu schützen gilt, kann selbst als symbolisch verstanden werden, als Hoffnung für die Zukunft und als Handlungsmotivation, selbst dann, wenn es sich nicht um ein Erlösungskind handelt.

Die Untersuchung hat zudem gezeigt, dass sich Erlösungsfiguren nicht nur durch eine spezifische Einbindung in die Diegese auszeichnen. Sie werden auch auf charakteristische Weise inszeniert und präsentiert. Bereits im Marketing des Films lassen sich klare Muster erkennen, was die Darstellung der Erlösungsfiguren angeht. Hier spielen Licht, Perspektive und Bildanordnung eine wesentliche Rolle und führen zu zwei gängigen erkennbaren Mustern: den kämpferischen, heldenhaften Erlöser:innen und den an Engelsdarstellungen erinnernden geflügelten Erlöser:innen. In beiden Fällen jedoch stehen die Erlösungsfiguren im Bildzentrum der jeweiligen Filmposter, sind in der Regel von hinten angeleuchtet und nehmen in den meisten Fällen einen Großteil des Bildes für sich hin. Schriftzüge auf den Postern verweisen dabei oft direkt oder indirekt auf Erlösungsvorstellungen, die mit der abgebildeten Figur in Verbindung gebracht werden und schon im Vorhinein auf eine Erlösungserzählung hindeuten.

Licht als zentrales Element der Darstellung findet sich auch in den Filmen selbst. Erlösungsfiguren sind häufig hell gekleidet oder befinden sich in den zentralen Momenten der Erlösung in erleuchteten Bereichen. Das Licht fällt auf sie, wenn sie ihre Aufgabe erfüllen, stellt sie in den visuellen Fokus und hebt sie von anderen Figuren ab. Sie werden, im wahrsten Sinne des Wortes, erleuchtet.

Kameraperspektiven spielen ebenfalls eine wesentliche Rolle in der Inszenierung der Erlösungsfiguren. Häufig finden sich Einstellungen, die die Figuren etwas vereinzeln, von anderen abheben, vielmehr ist es aber die Positionierung der Kamera, die schließlich eine Erlösungsfigur unmissverständlich als solche auszeichnet. Im Moment der Erlösung – oder in solchen Momenten, in denen die Einzigartigkeit der Erlösungsfiguren unmissverständlich wird – finden sich Aufnahmen aus (leichten) Froschperspektiven, die die Erlösungsfiguren visuell erhöhen, sie über die anderen Filmfiguren und das Publikum stellen, die allesamt den Eindruck bekommen, zu den Erlöser:innen hinaufzublicken.

Zudem ist Erlösung in der Regel als aktiver Akt inszeniert. Sie tritt nicht einfach ein, sondern sie wird bewusst ausgelöst. Die betrachteten Filme verdeutlichen dies durch diverse Nahaufnahmen, häufig auf die Hände der Erlösungsfiguren, die aktiv handeln, um die Erlösung

herbeizuführen. So wird ein Fokus nicht auf die Figur selbst, sondern auf ihr Verhalten gesetzt, der Charakter tritt dabei hinter seine Funktion zurück. Die Frage ist nicht, ob Max Da Costa auf einen Knopf drückt oder Katniss Everdeen einen Pfeil schießt, die Frage ist, ob die Erlösungsfigur die Handlung ausführt, die zur Erlösung notwendig ist.

Die Möglichkeit der Einteilung von Erlösungsfiguren in bestimmte Kategorien (sowohl auf diegetischer als auch auf visueller Ebene) zeigt deutlich, dass die Erlösungsfigur als solche eine Symbolfigur ist. So unterschiedlich die Erzählungen der Geschichte und die Motivationen, die Charakter oder die Hintergründe der Figuren sein mögen, im Moment der Erlösung, wenn sie ihre Aufgabe erfüllen, treten die individuellen Faktoren hinter den Akt der Erlösung zurück. Die vergleichbaren Darstellungen in diesen Momenten, die zuweilen fast schon austauschbaren Kameraeinstellungen zeigen, dass die Erlösung das ist, was gezeigt werden soll, nicht etwa der individuelle Charakter. Die Figur ist in diesem Fall Vermittler:in dessen, worin die Erzählung kulminiert: Erlösung.

Denn der Moment der Erlösung ist, wie die Analyse gezeigt hat, in wiederkehrenden Mustern inszeniert. Auch wenn sich die jeweiligen diegetischen Rahmen auf heterogene Weise darstellen, sind doch deutliche Parallelen zu erkennen. Zumeist lässt sich ein signifikanter Unterschied in den Handlungsräumen finden, der visuell das Vor und das Nach der Erlösung ausstellt. So sind deutliche Wechsel in der Farbpalette typisch, Natur und Natürlichkeit spielen oft eine wesentliche Rolle in der Darstellung der erlösten Welt und weisen so eine Parallele zur christlichen Vorstellung des Garten Eden auf. Getrennt werden diese beiden Welten häufig durch einen Moment audiovisueller Stille. Während sich die Hintergrundmusik, die in den Momenten der Erlösung oft durch Streicher und Chöre dominiert ist, sich zum Moment der Erlösung hin konsequent steigert, kehrt nach dem Erlösungsmoment Stille ein. Der Soundtrack verstummt, manchmal sind innerdiegetische Geräusche vorhanden, in der Regel aber ist für einige Augenblicke nichts zu hören. Nicht selten wird dieser Moment der Stille auch auf Ebene des Bildes gespiegelt. Nach dem unmittelbaren Akt der Erlösung folgt eine Überblendung zu einem schwarzen oder weißen Bild, mindestens aber zu einer ruhigen Totalen, die sich wenig bis gar nicht bewegt. In der Stille scheinen die letzten Töne des pompösen Soundtracks nachzuklingen, die letzten gesehenen Bilder setzen sich in der Erinnerung des Publikums fest, bevor der Film die scheinbar neue, die erlöste Welt präsentiert.

Besonders ausgeprägt ist diese Darstellung, wenn sich die Erlösungsfiguren aufopfern. In diesem speziellen Fall führt dieser Moment der Stille zu einem Eindruck von Andacht, bis die

Hinterbliebenen erneut zu Wort kommen oder aber die Erlöser:innen auferstehen. Opfert sich die Erlösungsfigur auf, finden sich zudem häufig Körperhaltungen, die an den gekreuzigten Jesus in der christlichen Ikonografie erinnern. Diese Körperhaltung und Inszenierung bietet jedoch keinen Anhaltspunkt dafür, ob Erlösungsfiguren nach ihrem Opfer auferstehen oder nicht.

Einen Anhaltspunkt scheint dagegen die geschlechtliche Konnotation der Erlösungsfiguren zu geben. Während die Geschlechtlichkeit der kindlichen Erlösungsfiguren wenig bis gar nicht ausgestellt wird, finden sich bei erwachsenen Erlöser:innen deutliche Unterschiede. Interessanterweise aber zeigen diese sich nicht unbedingt in der Ausstellung der geschlechtlichen Körperlichkeit. Vielmehr lassen sich Differenzen im Dialog, in der Darstellung der Körpergrößen und der damit zusammenhängenden Kameraperspektiven erkennen. Ebenso muss die Frage des Überlebens berücksichtigt und die Ausgestaltung des „Nachs“ des Erlösungsmomentes betrachtet werden.

Weiblich konnotierte Erlösungsfiguren sehen sich häufig in einem Rechtfertigungszwang, müssen sich wiederholt gegen männlich konnotierte Autoritäten durchsetzen, die ihnen auf ihrem Weg auf verschieden Art und Weise behindern. Während männlich konnotierte Erlösungsfiguren durch ihr Umfeld in der Regel unterstützt werden, werden weiblich konnotierte Erlöserinnen immer wieder mit Kritik konfrontiert, müssen sich behaupten oder werden instrumentalisiert. Opfern sie sich schließlich auf, kehren weiblich konnotierte Erlösungsfiguren nahezu immer ins Leben zurück, während die männlich konnotierte Version dieser Erlösungsfiguren häufig innerhalb der Diegese verstirbt und infolgedessen ihren Taten durch ihre – oft weiblich konnotierten – Begleiter:innen gedacht wird. Weiblich konnotierte Erlösungsfiguren sterben hingegen nicht, selbst wenn sie es sogar aktiv auf ihren Tod anlegen. Sie kehren ins Leben zurück und fügen sich schlussendlich meist – wenn auch nicht immer – in ein heteronormatives Familienkonzept ein.

Auch wenn die Untersuchung also gezeigt hat, dass weder Erlösungs- noch Marienfiguren als symbolisch aufgeladene Erzählelemente gendergebunden sind und in der untersuchten Zeitspanne ein Trend zu erkennen ist, diese Figuren nicht mehr einseitig zu besetzen, lässt sich doch ein Unterschied in der Darstellung von männlich und weiblich konnotierten Erlösungsfiguren finden. Auch ist auffällig, dass Marienfiguren nach wie vor vorrangig weiblich besetzt werden, selbst wenn keine biologische Mutterschaft vorliegt.

Den Theorien von Michael Utsch, Sebastian Murken und Sussan Namini folgend, lässt sich davon ausgehen, dass das Bedürfnis nach Spiritualität tief im Menschen verankert ist. Dieses

Bedürfnis entstammt der Konfrontation mit existenziellen, für Menschen nicht zu beantwortenden Fragen, bildet eine Möglichkeit des Umgangs mit Machtlosigkeit gegenüber Schicksalsschlägen oder der Angst vor dem Tod. Diese Spiritualität wird jedoch nicht mehr nur bei den etablierten Religionen und Religionshäusern gesucht, sondern immer mehr individualisiert. Während lange Zeit das Gebet als Hilfe diente, mit dem Erlebten umzugehen und eine Brücke zwischen dem mangelhaften Ist und dem gewünschten Soll zu schaffen, treten nun individuelle Vorstellungen an seine Stelle. Die Existenz symbolischer Erlösungsfiguren und Erlösungserzählung in diversen Medien spiegelt dieses tiefe Bedürfnis wider. Dass die Science Fiction dabei jedoch zumeist nicht direkt auf etablierte Religionen verweist und sich somit nicht aktiv in einen entsprechenden – zum Beispiel christlichen – Kontext stellt, zeigt, dass auch der zeitgenössische Film der Entwicklung folgt, die sich in der Gesellschaft erkennen lässt. Trost und Hilfe wird nicht mehr in einem etablierten religiösen Kontext gesucht, sondern in der darunter liegenden Vorstellung von Hoffnung, Hilfe und Erlösung.

In einer Gesellschaft, in der diese Antworten und Vorstellungen nicht mehr zwangsweise in einem Gotteshaus oder einer heiligen Schrift gesucht werden, tritt so unter anderem der Film mit einer Erlösungserzählung und Darstellung an die Stelle des Gebets und bietet dem Individuum eine Möglichkeit, Hoffnung auf einen besseren Sollzustand zu schöpfen. So verbinden sich audiovisuelle Erzählung und symbolische Figuren zu einer neuen Darstellungsform von Spiritualität.

Nach Betrachtung der Filmauswahl kann festgestellt werden, dass eine Vorstellung und Darstellung von Erlösungshandlungen innerhalb der Science Fiction ein gängiges Motiv darstellt. Für die in der (dystopischen) Science Fiction dargestellten Welt kann es nur zwei mögliche Enden geben: die Welt wird gerettet, also erlöst, oder dauerhaft zerstört. Auch wenn viele dieser negativ endenden Science Fiction-Erzählungen existieren, finden sich doch ebenso viele, in denen es der Menschheit gelingt, ihr Überleben zu sichern. In letzteren Fällen häufen sich die Erlösungsvorstellungen und -darstellungen.

Es lässt sich daher sagen, dass Erlösung, und damit zusammenhängend Erlösungsfiguren, als wesentlicher Teil westlich verwurzelter Erzählungen verstanden werden können. Dass diese sich ausgerechnet in der Science Fiction so eindeutig zeigen, ist dabei besonders interessant, denn diese hat einen starken Aktualitätsanspruch, passt sich den gesellschaftlichen Entwicklungen an. Außerdem bezieht sich die Science Fiction in der Regel auf scheinbare Wissenschaftlichkeit, legt ihren Fokus nicht auf religiös geprägte Vorstellungen, meidet in ihren Erzählungen häufig sogar den direkten Bezug zu etablierten Weltreligionen.

Dennoch findet sich nicht nur eine gängige Ikonografie, die an christlich geprägte Darstellungen erinnert, sondern auch eine wiederkehrende Einbindung von christlich konnotierten Vorstellungen von Erlösung. Dies zeigt die bleibende Aktualität dieser Vorstellungen und Wünsche, dieser Hoffnungen auf eine bessere Zukunft, die nicht nur der Gesellschaft, sondern vor dem Hintergrund der Betrachtung den Menschen an sich innewohnen.

# Quellenverzeichnis

## Film

*Alien*, Regie: Ridley Scott, 20<sup>th</sup> Century Fox, UK/USA 1979, DVD

*Aliens*, Regie: James Cameron, 20<sup>th</sup> Century Fox, UK/USA 1986, DVD

*Alien 3*, Regie: David Fincher, 20<sup>th</sup> Century Fox, USA 1992, DVD

*Alien Resurrection*, Regie: Jean-Pierre Jeunet, 20<sup>th</sup> Century Fox, USA 1997, DVD

*Arrival*, Regie: Denis Villeneuve, Paramount Pictures, USA 2016, DVD

*Children of Men*, Regie: Alfonso Cuarón, Universal Pictures, JPN/UK/USA 2006, DVD

*Dune*, Regie: Denis Villeneuve, Warner Bros. Pictures, USA 2021, DVD

*Edge of Tomorrow*, Regie: Doug Liman, Warner Bros. Pictures, USA 2014, DVD

*Elysium*, Regie: Neill Blomkamp, Sony Pictures, USA 2013, DVD

*I am Legend*, Regie: Francis Lawrence, Warner Bros. Pictures, USA 2007, DVD

*I am Legend - Alternative Fassung*, Regie: Francis Lawrence, Warner Bros. Pictures, USA 2007, DVD

*Interstellar*, Regie: Christopher Nolan, Warner Bros. Entertainment, UK/USA 2014, DVD

*Resident Evil: The Final Chapter*, Regie: Paul W. S. Anderson, Sony Pictures, AUS/CAN/D/F/GB/USA 2016, DVD



*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, Regie: George Lucas, Lucasfilm Ltd und 20<sup>th</sup> Century Fox, USA 1999, DVD

*Star Wars: Episode II – Attack of the Clones*, Regie: George Lucas, Lucasfilm Ltd und 20<sup>th</sup> Century Fox, USA 2002, DVD

*Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith*, Regie: George Lucas, Lucasfilm Ltd und 20<sup>th</sup> Century Fox, USA 2005, DVD

*Star Wars: Episode IV - A New Hope*, Regie: George Lucas, Lucasfilm Ltd und 20<sup>th</sup> Century Fox, USA 1977, DVD

*Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back*, Regie: Irvin Kershner, Lucasfilm Ltd und 20<sup>th</sup> Century Fox, USA 1980, DVD

*Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi*, Regie: Richard Marquand, Lucasfilm Ltd und 20<sup>th</sup> Century Fox, USA 1983, DVD

*Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*, Regie: J. J. Abrams, Lucasfilm Ltd und Walt Disney Studios Motion Pictures, USA 2015, DVD

*Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi*, Regie: Rian Johnson, Lucasfilm Ltd und Walt Disney Studios Motion Pictures, USA 2017, DVD

*Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker*, Regie: J. J. Abrams, Lucasfilm Ltd und Walt Disney Studios Motion Pictures, USA 2019, DVD

*The Terminator*, Regie: James Cameron, Orion Pictures, USA 1984, DVD

*Terminator 2: Judgment Day*, Regie: James Cameron, TriStar Pictures, USA 1991, DVD

*Terminator 3: Rise of the Machines*, Regie: Jonathan Mostow, Warner Bros. Pictures, D/UK/USA 2003, DVD

*Terminator Salvation*, Regie: Joseph McGinty Nichol, Warner Bros. Pictures und Sony Pictures, USA 2009, DVD

*Terminator Genisys*, Regie: Alan Taylor, Paramount Pictures, USA 2015, DVD

*Terminator: Dark Fate*, Regie: Tim Miller, Paramount Pictures und 20<sup>th</sup> Century Fox, USA 2019, DVD

*The Fifth Element*, Regie: Luc Besson, Gaumont Buena Vista International, F 1997, DVD

*The Hunger Games*, Regie: Gary Ross, Lionsgate Films, USA 2012, DVD

*The Hunger Games: Catching Fire*, Regie: Francis Lawrence, Lionsgate Films, USA 2013, DVD

*The Hunger Games: Mockingjay - Part 1*, Regie: Francis Lawrence, Lionsgate Films, D/USA 2014, DVD

*The Hunger Games: Mockingjay - Part 2*, Regie: Francis Lawrence, Lionsgate Films, USA 2015, DVD

*The Matrix*, Regie: The Wachowskis, Warner Bros. Pictures, AUS/USA 1999, DVD

*The Matrix Reloaded*, Regie: The Wachowskis, Warner Bros. Pictures, USA 2003, DVD

*The Matrix Revolutions*, Regie: The Wachowskis, Warner Bros. Pictures, USA 2003, DVD

*The Matrix Resurrections*, Regie: Lana Wachowski, Warner Bros. Pictures, USA 2021, DVD

*The Road*, Regie: John Hillcoat, Dimension Films, USA 2009, DVD

*Waterworld*, Regie: Kevin Reynolds, Universal Pictures, USA 1995, DVD

## Literatur

Ahn, Gregor: *Engel*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 127

Auffarth, Christoph: *Auferstehung*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 54

Auffarth, Christoph: *Erlösung*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 131

Auffarth, Christoph: *Maria*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 325–326

Auffarth, Christoph: *Paradies*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 395

Bassham, Gregory: *The Religion of The Matrix and the Problems of Pluralism*, in: *The Matrix and Philosophy. Welcome to the desert of the real*, William Irwin (Hg.), Chicago, Ill.: Open Court 2002, S. 111-125

Berlejung, Angelika: *Engel*, in: *Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament (HGANT)*, Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 157–159

Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG Mannheim: *Duden – die deutsche Rechtschreibung*, Mannheim: Dudenverlag 2009

Bistum Münster: *Gotteslob – Katholisches Gebet- und Gesangbuch*, Stuttgart: Katholisches Bibelwerk 2013

Blaseio, Gereon: *Genre und Gender. Zur Interdependenz zweier Leitkonzepte der Filmwissenschaft*, in: *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Claudia Liebrand und Ines Steiner (Hg.), Marburg: Schüren 2004, S. 29–44

Brannigan, Michael: *There Is No Spoon: A Buddhist Mirror*, in: *The Matrix and Philosophy. Welcome to the desert of the real*, William Irwin (Hg.), Chicago, Ill.: Open Court 2002, S. 101-110

Bräunlein, Peter J.: *Mutter*, in: *Wörterbuch der Religionen*, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 358

Butler, Judith: *Undoing gender*, New York: Routledge 2004

Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*, Berlin: Insel Verlag 2019

Colpe, Carsten: *Erlösungsreligion*, in: *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe. Band II Apokalyptik - Geschichte*, Hubert Cancik, Burkhard Gladigow und Matthias Laubscher (Hg.), Stuttgart, Berlin, Köln: Kohlhammer 1990, S. 323–329

Decker, Kevin S. und Jason T. Eberl (Hg.): *Star Wars and Philosophy. More powerful than you can possibly imagine*, Chicago, Ill.: Open Court 2005

Deeg, Max: *Yin-Yang*, in: *Wörterbuch der Religionen*, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 575

Dettloff, W.: *Erlösung - II. Dogmengeschichtlich*, in: *Handbuch theologischer Grundbegriffe. Band 1 ADAM bis KULT*, Heinrich Fries (Hg.), München: Kösel-Verlag 1962, S. 308–311

Dettloff, W.: *Erlösung - III. Systematisch*, in: *Handbuch theologischer Grundbegriffe. Band 1 ADAM bis KULT*, Heinrich Fries (Hg.), München: Kösel-Verlag 1962, S. 311–319

Distelmeyer, Jan: *Katastrophe und Kapitalismus. Phantasien des Untergangs*, Berlin: Bertz + Fischer 2013

Drexler, Josef: *Opfer*, in: *Metzler Lexikon Religion. Band 2 Haar - Osho-Bewegung*, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 607–613

Durrani, Haris A.: *The novel 'Dune' had deep Islamic influences. The movie erases them.* Online verfügbar unter <https://www.washingtonpost.com/outlook/2021/10/28/dune-muslim-influences-erased/>, zuletzt geprüft am 23.07.2022

Eder, Jens: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren 2008

Evers, G.: *Apokalyptik - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 45–46

Evers, G.: *Apostel - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 57–58

Evers, G.: *Engel - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 192–194

Feichtinger, Christian: *Space Buddhism: The Adoption of Buddhist Motifs in Star Wars*. in: *Contemporary Buddhism* (15/1), 2014, S. 28–43

Feldtkeller, Andreas: *Jesus*, in: Metzler Lexikon Religion. Band 2 Haar - Osho-Bewegung, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 130–133

Findeis, H.-J.: *Auferstehung - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 76–83

Frankel, Valerie Estelle: *From Girl to Goddess. The Heroine's Journey through Myth and Legend*, Jefferson, N.C: McFarland 2010

Fuxjäger, Anton (2007): *Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwirrung*, in: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 16/2/2007 - Diegese, S. 17-37

Hagemann, L.: *Jesus Christus - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 531–542

Hagemann, L.: *Maria - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, 666-668

Helford, Elyce Rae (Hg.): *Fantasy girls. Gender in the New Universe of Science Fiction and Fantasy Television*, Lanham: Rowman & Littlefield 2000

Hieke, Thomas: *Apokalyptik (A.)/Apokalypse*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament (HGANT), Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 97–99

Hieke, Thomas: *Auferstehung*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament (HGANT), Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 108–111

Hirschauer, Stefan: *Die soziale Fortpflanzung der Zweigeschlechtlichkeit*, in: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 96 (4), 2014, S. 668–692

Innerhofer, Roland: *Science Fiction*, in: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Hans Richard Brittnacher und Markus May (Hg.), Stuttgart: Verlag J.B. Metzler 2013, S. 318–328

Inness, Sherrie A. (Hg.): *Action chicks. New Images of Tough Women in Popular Culture*, New York: Palgrave Macmillan 2004

Irwin, William (Hg.): *The Matrix and Philosophy. Welcome to the desert of the real*, Chicago, Ill.: Open Court 2002

Jung, C. G.: *Archetypen. Urbilder und Wirkkräfte des kollektiven Unbewussten*, Ostfildern: Edition C. G. Jung im Patmos Verlag 2018

Katholische Bibelanstalt (Hg.): *Die Bibel. Einheitsübersetzung; Altes und Neues Testament*, Freiburg im Breisgau: Verlag Herder 2016

Kessler, Hans: *Erlösung als Befreiung*, Düsseldorf: Patmos-Verlag 1972

Kirsner, Inge: *Erlösung im Film. Praktisch-theologische Analysen und Interpretationen*, Stuttgart: Kohlhammer 1996

Kolping, A.: *Auferstehung Jesu - II. Systematisch*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe. Band 1 ADAM bis KULT, Heinrich Fries (Hg.), München: Kösel-Verlag 1962, 137-145

Kratz, Reinhard G.: *Opfer*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament (HGANT), Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 353–355

Kügler, Joachim: *Erlösung*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament (HGANT), Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 167–168

Kügler, Joachim: *Soteriologie*, in: Handbuch theologischer Grundbegriffe zum Alten und Neuen Testament (HGANT), Angelika Berlejung und Christian Frevel (Hg.), Darmstadt: WBG 2016, S. 51–55

Kuon, Peter: *Utopie/Dystopie*, in: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Hans Richard Brittnacher und Markus May (Hg.), Stuttgart: Verlag J.B. Metzler 2013, S. 328–335

Leafe, Martin: *Heiliges Hollywood. Religion, Spiritualität und Geheimwissen in Hollywoods Blockbuster Filmen*, Hamburg: Aurinia 2014

MacGregor, Neil: *Leben mit den Göttern. Die Welt der Religionen in Bildern und Objekten*, München: C.H. Beck 2018

McDowell, John C.: *The Gospel according to Star Wars, Second Edition. Faith, Hope, and the Force*, Louisville: Westminster John Knox Press 2017

Michaels, Axel: *Opfer*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 382–383

Mohr, Hubert: *Licht/Erleuchtung*, in: Metzler Lexikon Religion. Band 2 Haar - Osho-Bewegung, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 332–336

Morizot, Baptiste: *Priester für unsere Zeit. Der Jediismus als postmoderne Religion.*, in: Viel zu lernen du noch hast. Star Wars und die Philosophie, Catherine Newmark (Hg.), Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag 2016, S. 54–58

Murken, Sebastian (2009): »*Mein Wille geschehe...*«. *Religionspsychologische Überlegungen zum Verhältnis von Religion und Wunscherfüllung*, in: *ZfR Zeitschrift für Religionswissenschaft* 17 (2), S. 165–188

Murken, Sebastian/ Namini, Sussan: *Spirituelle Lebenshilfe – Überlegungen zur Individualisierung und Funktionalisierung gegenwärtiger religiöser Angebote*, in: *Individualisierung - Spiritualität - Religion. Transformationsprozesse auf dem religiösen Feld in interdisziplinärer Perspektive*, Wilhelm Gräb und Lars Charbonnier (Hg.), Berlin, Münster: LIT 2008, S. 173–186

Murphy, Graham J.: *Dystopia*, in: *The Routledge Companion to Science Fiction*, Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts und Sherryl Vint (Hg.), London: Routledge 2011, S. 473–477

Navè Levinson, P.: *Auferstehung - 1. Jüdisch*, in: *Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam*, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 74–75

Neuhaus, Volker/ Wallenborn, Markus: *Held*, in: *Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen*, Hans-Otto Hügel (Hg.), Stuttgart, Weimar: Metzler 2003, S. 233–240

Ney, Sharon; Sciog-Lazarov, Elaine M.: *The Construction of Feminine Identity in Babylon 5*, in: *Fantasy girls. Gender in the New Universe of Science Fiction and Fantasy Television*, Elyce Rae Helford (Hg.), Lanham: Rowman & Littlefield 2000, S. 223–244



Niles, Steve; Sienkiewicz, Bill: *Losing Voice: Ethan's Story*, in: I Am Legend: Awakening. Book 1, Dawn Thomas (Hg.), New York: DC/Vertigo 2007, S. 1–10

o.A.: *Kyber Crystal (Lightsaber Crystal)*. Online verfügbar unter <https://www.starwars.com/databank/lightsaber-crystal>, zuletzt geprüft am 23.07.2022

Otto, Eric C.: *Science Fiction and the Revenge of Nature: Environmentalism from the 1990s to the 2010s*, in: The Cambridge history of science fiction, Gerry Canavan und Eric Carl Link (Hg.), Cambridge: Cambridge University Press 2019, S. 580–595

Plate, S. Brent: *Religion and film. Cinema and the re-creation of the world*, Second edition, New York: Columbia University Press 2017

Richter, K.: *Opfer - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 818–820

Rieder, John: *Theorizing SF: Science Fiction Studies since 2000*, in: The Cambridge history of science fiction, Gerry Canavan und Eric Carl Link (Hg.), Cambridge: Cambridge University Press 2019, S. 741–755

Schmitt, Joseph: *Auferstehung Jesu - II. Der neutestamentliche Befund*, in: Herders Theologisches Taschenlexikon. Band 1 - Abendland bis Christentum, Karl Rahner (Hg.), Freiburg im Breisgau: Herder 1972, S. 231–237

Schmolze, Martin: *Maria*, in: Metzler Lexikon Religion. Band 2 Haar - Osho-Bewegung, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 378–382

Schöbler, Franziska: *Von kommenden Geschlechtern. Gender- und Genre-Turbulenzen in Science-Fiction-Filmen der 90er Jahre*, in: Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film, Claudia Liebrand und Ines Steiner (Hg.), Marburg: Schüren 2004, S. 264–284

Schubart, Rikke: *Introduction: Female Heroes in an Age of Ambivalence*, in: *Super Bitches and Action Babes*, Rikke Schubart (Hg.), Jefferson. North Carolina, London: McFarland & Company, Inc., Publishers 2007, S. 5–38

Schubart, Rikke (Hg.): *Super Bitches and Action Babes*, Jefferson. North Carolina, London: McFarland & Company, Inc., Publishers 2007

Seeßlen, Georg: *Film*, in: *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Hans Richard Brittnacher und Markus May (Hg.), Stuttgart: Verlag J.B. Metzler 2013, S. 239–249

Semmelroth, Otto: *Opfer*, in: *Herders Theologisches Taschenlexikon. Band 5 - Marxismus bis Pflichten*, Karl Rahner (Hg.), Freiburg im Breisgau: Herder 1973, S. 267–270

Semmelroth, Otto: *Opfer Christi*, in: *Herders Theologisches Taschenlexikon. Band 5 - Marxismus bis Pflichten*, Karl Rahner (Hg.), Freiburg im Breisgau: Herder 1973, S. 270–273

Senkel, Christian W.: *Apokalypse*, in: *Metzler Lexikon Religion. Band 1 Abendmahl - Guru*, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 80–82

Sennewald, Nadja: *Alien Gender. Die Inszenierung von Geschlecht in Science-Fiction-Serien*, Bielefeld: Transcript-Verlag 2007

Sobchack, Vivian: *Screening Space. The American science fiction film, 2<sup>nd</sup>*, enl. ed., New Brunswick: Rutgers University Press 2004

Sontag, Susan: *The imagination of disaster*, in: *Against Interpretation and Other Essays*, Susan Sontag (Hg.), London: Penguin 2009, S. 209–225

Spiegel, Simon: *Die Konstitution des Wunderbaren*, Marburg: Schüren 2007

Spiegel, Simon: *Science Fiction*, in: *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*, Markus Kuhn, Irina Scheidgen und Nicola Valeska Weber (Hg.), Berlin, Boston: De Gruyter 2013, S. 245–265

Steinmetz, Karl-Heinz: *Apostel*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 41

Steinmetz, Karl-Heinz: *Dreifaltigkeit/Dreieinigkeit*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 117

Steinmetz, Karl-Heinz: *Heiliger Geist*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 208

Striss, Michael: *Gnade spricht Gott - Amen mein Colt. Motive, Symbolik und religiöse Bezüge im Italowestern*, Marburg: Büchner-Verlag 2018

Tasker, Yvonne: *Spectacular bodies. Gender, genre, and the action cinema*, London, New York: Routledge 1993

Tworuschka, U.: *Erlösung - 2. Christlich*, in: Lexikon religiöser Grundbegriffe. Judentum, Christentum, Islam, Adel Theodor Khoury (Hg.), Wiesbaden: Marix Verlag 2007, S. 199–203

Utsch, Michael; Bonelli, Raphael M.; Pfeifer, Samuel: *Psychotherapie und Spiritualität. Mit existenziellen Konflikten und Transzendenzfragen professionell umgehen*, Berlin, Heidelberg: Springer 2014

Valentin, Joachim (Hg.): *Weltreligionen im Film. Christentum, Islam, Judentum, Hinduismus, Buddhismus*, Marburg: Schüren 2002

Von Somm, Christian: *Jünger*, in: Metzler Lexikon Religion. Band 2 Haar - Osho-Bewegung, Christoph Auffarth, Jutta Bernard und Hubert Mohr (Hg.), Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2005, S. 145–146

Von Stuckrad, Kocku: *Prophet*, in: Wörterbuch der Religionen, Christoph Auffarth, Hans G. Kippenberg und Axel Michaels (Hg.), Stuttgart: Kröner 2006, S. 410–411

Vorgrimler, Herbert: *Der Tod im Denken und Leben des Christen*, Düsseldorf: Patmos 1982

## Werbematerial

Lionsgate Films: *The Hunger Games: Mockingjay - Part 1* (2014). Online verfügbar unter <https://www.imdb.com/title/tt1951265/mediaviewer/rm4250584832/>, zuletzt geprüft am 23.07.2022

Sony Pictures: *Elysium* (2013). Online verfügbar unter <https://www.imdb.com/title/tt1535108/mediaviewer/rm2213847809/>, zuletzt geprüft am 23.07.2022

Sony Pictures: *Resident Evil: The Final Chapter* (2016). Online verfügbar unter <https://www.imdb.com/title/tt2592614/mediaviewer/rm2768937473/>, zuletzt geprüft am 23.07.2022

Warner Bros. Pictures: *Edge of Tomorrow - Live. Die. Repeat* (2014). Online verfügbar unter <https://www.imdb.com/title/tt1631867/mediaviewer/rm1268461824/>, zuletzt geprüft am 23.07.2022

Warner Bros. Pictures: *I Am Legend* (2007). Online verfügbar unter <https://www.imdb.com/title/tt0480249/mediaviewer/rm2203650560/>, zuletzt geprüft am 23.07.2022

Warner Bros. Pictures: *The Matrix* (1999). Online verfügbar unter <https://www.imdb.com/title/tt0133093/mediaviewer/rm2882537984/>, zuletzt geprüft am 23.07.2022

## Abbildungsverzeichnis

- Abb. 2-6: Screenshots aus *I am Legend* (2007)
- Abb. 7-18: Screenshots aus *Elysium* (2013)
- Abb. 19-22: Screenshots aus *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)
- Abb. 23-28: Screenshots aus *I am Legend* (2007)
- Abb. 29-34: Screenshots aus *Alien 3* (1992)
- Abb. 35-39: Screenshots aus *The Fifth Element* (1997)
- Abb. 40-47: Screenshots aus *The Matrix* (1999)
- Abb. 48-51: Screenshots aus *Children of Men* (2006)
- Abb. 52-55: Screenshots aus *Interstellar* (2014)
- Abb. 56-59: Screenshots aus *Waterworld* (1995)
- Abb. 60-63: Screenshots aus *I am Legend* (2007)
- Abb. 64: Filmposter zu *Edge of Tomorrow* (2014)
- Abb. 65: Filmposter zu *The Matrix* (1999)
- Abb. 66: Filmposter zu *I am Legend* (2007)
- Abb. 67: Filmposter zu *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)
- Abb. 68: Filmposter zu *The Hunger Games: Mockingjay Part 1* (2014)
- Abb. 69: Filmposter zu *Elysium* (2013)
- Abb. 70-73: Screenshots aus *Waterworld* (1995)
- Abb. 74-80: Screenshots aus *Arrival* (2016)
- Abb. 81-96: Screenshots aus *Edge of Tomorrow* (2014)
- Abb. 97-102: Screenshots aus *Elysium* (2013)
- Abb. 103-109: Screenshots aus *The Hunger Games* (2012)
- Abb. 110-113: Screenshots aus *The Hunger Games: Catching Fire* (2013)
- Abb. 114-115: Screenshots aus *The Hunger Games* (2012)
- Abb. 116: Screenshot aus *The Hunger Games: Catching Fire* (2013)
- Abb. 117-121: Screenshots aus *The Hunger Games: Mockingjay Part 1* (2014)
- Abb. 122-123: Screenshots aus *The Hunger Games: Catching Fire* (2013)
- Abb. 124: Screenshot aus *Star Wars: Episode I – The Phantom Manace* (1999)
- Abb. 125: Screenshot aus *Waterworld* (1995)
- Abb. 126: Screenshot aus *Edge of Tomorrow* (2014)
- Abb. 127: Screenshot aus *Aliens* (1986)
- Abb. 128-129: Screenshots aus *Arrival* (2016)

Abb. 130-141: Screenshots aus *I am Legend* (2007)  
Abb. 142-145: Screenshots aus *Interstellar* (2014)  
Abb. 146-159: Screenshots aus *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)  
Abb. 160-163: Screenshots aus *Waterworld* (1995)  
Abb. 164: Screenshot aus *Edge of Tomorrow* (2014)  
Abb. 165: Screenshot aus *Interstellar* (2014)  
Abb. 166: Screenshot aus *The Hunger Games: Catching Fire* (2013)  
Abb. 167: Screenshot aus *Resident Evil: The Final Chapter* (2016)  
Abb. 168: Screenshot aus *I am Legend* (2007)  
Abb. 169: Screenshot aus *Interstellar* (2014)  
Abb. 170: Screenshot aus *Elysium* (2013)  
Abb. 171-174: Screenshots aus *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005)  
Abb. 175-177: Screenshots aus *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999)  
Abb. 178: Screenshot aus *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005)  
Abb. 179: Screenshot aus *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977)  
Abb. 180: Screenshot aus *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (1983)  
Abb. 181: Screenshot aus *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015)  
Abb. 182: Screenshot aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)  
Abb. 183: Screenshot aus *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens* (2015)  
Abb. 184: Screenshot aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)  
Abb. 185-188: Screenshots aus *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (2005)  
Abb. 189-196: Screenshots aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)  
Abb. 197-200: Screenshots aus *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019)  
Abb. 201-214: Screenshots aus *Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017)  
Abb. 215-222: Screenshots aus *Star Wars: Episode IX – The Rise of Skywalker* (2019)