

Daria Pezzoli-Olgiati

Von der Science Fiction zu antiken religiösen Traditionen

Welten und Gegenwelten im Vergleich

Es gibt unzählige Welten, teils ähnlich der unseren, teils unähnlich. Denn die Atome, zahllos, wie sie dem eben gegebenen Nachweis zufolge sind, bewegen sich auch in die ungemessenste Ferne. Sind doch derartige Atome, aus denen eine Welt entstehen oder durch die eine Welt geschaffen werden könnte, weder für eine Welt aufgebraucht noch für eine begrenzte Zahl von Welten, mögen sie nun der unseren gleichen oder von ihr verschieden sein. Nichts also steht der Annahme einer unendlichen Weltenzahl im Wege.¹

Wir wollen gar nicht den Kosmos erobern, wir wollen nur die Erde bis an seine Grenzen erweitern. Die einen Planeten haben voll Wüste zu sein, wie die Sahara, die anderen eisig wie der Pol oder tropisch wie der brasilianische Urwald. Wir sind humanitär und edel, wir wollen die anderen Rassen nicht unterwerfen, wir wollen ihnen nur unsere Werte übermitteln und, als Gegengabe, ihrer aller Erbe annehmen. Wir halten uns für die Ritter vom heiligen Kontakt. Das ist die zweite Lüge. Menschen suchen wir, niemanden sonst. Wir brauchen keine anderen Welten. Wir brauchen Spiegel. Mit anderen Welten wissen wir nichts anzufangen.²

Dieser Beitrag steht in der zeitlichen und kulturellen Spannung, die durch diese zwei Zitate markiert wird. Science Fiction (SF) als Bezeichnung einer literarischen Gattung oder eines filmischen Genres gehört historisch gesehen in eine moderne Zeit, in die Anfänge des 20. Jahrhunderts.³ Wenn man in diesem ersten Teil des

1 Diogener Laertius, X. Buch: Epikur, in: K. Reich/H.G. Zekl (Hg.), Hamburg 1968, 45.

2 S. Lem, *Solaris*, Roman, Berlin 2007, 101.

3 Vgl. B. Gladigow, *Science Fiction*, in: Ch. Auffahrt et al. (Hg.), Metzler Lexikon Religion, Gegenwart – Alltag – Medien, Bd. 3, Stuttgart/Weimar 2000, 268–271; G. Seßlen/F. Jung (Hg.), *Science Fiction*, Grundlagen des populären Films, Bd. 1, Marburg 2003; die Beiträge von J. Valentin und A.-K. Höpflinger im vorliegenden Band.

Sammelbandes nach einer Verbindung zwischen SF und antiker sowie europäischer Religionsgeschichte sucht, dann wird eine anachronistische Frage gestellt, die auf Anheb nach einer Begründung verlangt. Denn was hat SF mit Religion zu tun? Und was versteht man in einem solchen Zusammenhang unter ‚Religion‘? Beispielsweise lassen sich weder Epikurs Worte im Zitat aus Diogenes Laertius Werk aus dem 3. Jahrhundert noch Snauts Erläuterungen aus Stanislaw Lems *Solaris* von 1968 direkt einem religiösen Symbolsystem zuweisen.

Trotz der ganz unterschiedlichen Kontexte lässt sich eine gewisse Parallele zwischen den Zitaten nicht leugnen: Die antike philosophische Reflexion über die Möglichkeit einer Mehrzahl von Welten und der literarische Versuch, den Menschen in einer sicheren Vielzahl von Welten anzusiedeln, bezeugen eine historische Kontinuität der Frage, wie die äußere und innere Welt des Menschen aussieht, woraus sie besteht, und welchen Platz er darin einnehmen kann, soll oder muss.⁴

Die Fragen nach der Verbindung zwischen SF und Religion, und – ganz zentral im Hinblick auf das Thema des vorliegenden Sammelbandes – zwischen SF-Film und Religion wurden und werden ganz unterschiedlich beantwortet. SF kann als eine mit Religion konkurrierende Mythen- und Ritualwelt verstanden⁵ oder als säkulare Form der Abgrenzung gegenüber Religion aufgefasst werden.⁶ Zwischen diesen entgegengesetzten Positionen liegen zahlreiche Zwischentöne. Diese hängen auch davon ab, ob das Interesse für den Bezug zwischen Religion und SF primär aus der Beschäftigung mit Literatur und Film stammt, oder ob der Blick eher in der Auseinandersetzung mit bestimmten religiösen Traditionen und Symbolwelten verankert ist.

Im vorliegenden Beitrag geht es weder um religiöse Leistungen des SF-Films noch um SF-Aspekte von religiösen Symbolsystemen, sondern um einen religionsgeschichtlichen, vergleichenden Zugang zu Entwürfen, in denen verschiedenartige Welten vorgestellt und in Beziehung zueinander gebracht werden. Die Leitfrage orientiert sich an Weltbildentwürfen, in denen der erfahrbaren Welt Gegenwelten

4 Vgl. B. Gladigow, *Andere Welten – andere Religionen?*, in: F. Stolz (Hg.), *Religiöse Wahrnehmung der Welt*, Zürich 1988, 245–274.

5 Obwohl er sich auf das allgemeine Verhältnis zwischen Film und Religion bezieht, fasst Brent Plate diese Position, die auch die SF-Produktion mit einschließt, auf prägnante Weise zusammen: «Film, like religious myth and ritual, offers windows onto other worlds. The attraction and, indeed, promise of cinema is the way it offers a glimpse of something beyond, ›over the rainbow‹, even if only for 90 minutes at a time», in: Ders., *Introduction, Representing Religion in World Cinema, Filmmaking, Mythmaking, Culture Making*, New York 2003, 3.

6 Vgl. als Illustration dazu: «Familiar definitions of SF imply that there is nothing more alien to its concerns than religion», B. Stableford, *Religion*, in: J. Clute/P. Nicholls (Hg.), *The Encyclopedia of Science Fiction*, New York 1995, 1000.

entgegengesetzt sind, die dazu dienen, unterschiedliche Aspekte menschlicher Existenz zu schildern oder zu problematisieren und zu kritisieren.

Der schlichte Gegensatz zwischen «Welt» und «Gegenwelt» dient somit als Grundgerüst für einen religionswissenschaftlichen Vergleich zwischen Darstellungen von Gegenwelten aus unterschiedlichen Epochen und Kulturbereichen der Antike. Dadurch soll die Brücke zum SF-Film geschlagen werden, die im Mittelpunkt des vorliegenden Bandes steht.

Filmische Science Fiction als Inszenierung von Gegenwelten



Die Diskussion über eine mögliche Definition von SF im Allgemeinen oder von SF-Filmen im Speziellen ist sehr breit und wird ausführlich in anderen Beiträgen dieses Buches behandelt.⁷ Dennoch möchte ich den vorliegenden Ansatz mit einem Merkmal von SF-Produktionen verbinden, das in vielen Definitionen als typisch hervorgehoben wird: die Spannung zwischen unterschiedlichen Welten in einer technologisch hoch entwickelten, zukünftigen Szenerie.⁸ Die Gegensätze zwischen unserer Welt und jener der SF-Inszenierungen zeigen sich in mannigfaltiger Weise. Sie betreffen die Zeitebenen und die Raumverhältnisse sowie die gesellschaftlichen Strukturen und das Individuum. Die Grenzen der Welt, der

1 TWELVE MONKEYS. Die unterirdische Welt der Überlebenden, die als Gefangene in Käfigen leben (a); die unbewohnbare, von letalen Viren infizierte Welt (b); die Welt vor der biologischen Katastrophe (c).

7 Vgl. die Beiträge im vorliegenden Sammelband, Teil II: Science-Fiction: Genreanalytische Ansätze, vor allem die Aufsätze von S. Spiegel und W. Biedermann.

8 Vgl. Seeßlen/Jung, Science Fiction (s. Anm. 3), 29–32; A. Roberts, Science Fiction, 2006, 1.

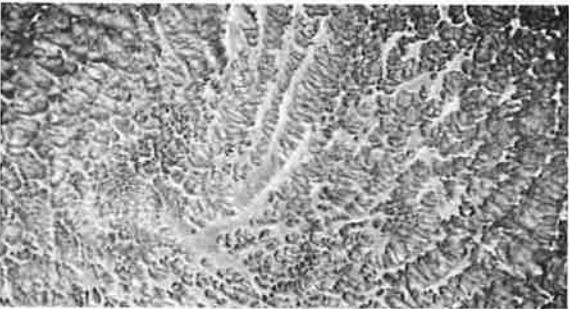
Zeit, der Kulturen, der Personen und ihrer Körper werden verändert, erweitert, in neuen Kontexten angesiedelt.

Im hier unternommenen, vergleichenden Ansatz wird besonders die räumliche Ebene betont: Darstellungen, Eigentümlichkeiten und Verbindungen unterschiedlicher Weltkonzepte auf einer «kartographischen» Dimension stehen also im Mittelpunkt. Die Schauplätze von SF-Filmen lassen sich auf der Ebene der Bildgestaltung und der Ästhetik der Oberfläche meistens deutlich erkennen: Der Bezug zwischen der vertrauten Welt und den unterschiedlichen Gegenwelten wird auf eine artikulierte, dichte Art geschildert. Denn die Zuschauenden müssen mit Dimensionen vertraut gemacht werden, die sie nicht kennen und die sich räumlich und zeitlich jenseits der Grenzen der erfahrbaren Welt befinden; sie sollen in der Lage sein, eine Art Kartographie des jeweils vorgestellten Universums zu konstruieren, um sich darin zu orientieren.

Der SF-Film eröffnet unter anderem die Möglichkeit, Welten zu erkunden, die nicht unmittelbar vorliegen. Er öffnet ein Fenster auf unbekannte Dimensionen, die er als plausibel erscheinen lässt und in der dichten Geographie eines eigentümlichen Universumskonzeptes situiert. Die unterschiedlichen räumlichen Bereiche



2 BLADE RUNNER. Die hochtechnologische Welt des selbsternannten Schöpfers (a); die komplett verschmutzte und zerstörte Umwelt (b); die niedrige, vom chaotischen Verkehr und Abfall dominierte Welt der Stadtbewohner (c).



3 SOLARIS (A. Tarkowski). Die vertraute Welt als Ausgangspunkt der Reise (a); die Weltraumstation (b); die jenseitige Welt des Planeten Solaris (c).

NER wird diese Achse ebenfalls stark betont. Dazu bildet das Zentrum, das vom hochtechnologischen Palast markiert ist, einen krassen Gegensatz zur zerstörten

werden charakterisiert, sie tragen bestimmte Konnotationen – Stadtzüge, offener Raum, Natur, Weltraumstation –, und dienen als Kulisse für bestimmte Handlungen auf der narrativen Ebene. Durch unterschiedliche Wertungen erhalten sie positive, negative oder sonst eigentümliche Züge und werden in ganz bestimmte Beziehungen zueinander gestellt. Beispielsweise erscheinen alle oben erwähnten Räume in BLADE RUNNER (Ridley Scott, USA 1982) oder in METROPOLIS (Fritz Lang, Deutschland 1925/26) als Gegenwelten, die sich von der unseren deutlich absetzen. Wesentlich in der Kennzeichnung dieser Gegenweltentwürfe sind zentrale Elemente wie die vertikale Achse oder der Kontrast zwischen Zentrum und Peripherie. In METROPOLIS spielt der Gegensatz zwischen oben und unten eine für den ganzen Film bestimmende Rolle; in BLADE RUN-

Peripherie. Ähnliche Raumstrukturen finden sich in TWELVE MONKEYS (Terry Gilliam, USA 1995), während in SOLARIS (Andrei Tarkowski, UdSSR 1972) tendenziell die Bezüge unter den unterschiedlichen Bereichen verwischt werden; die räumliche Beschreibung der unterschiedlichen Orte rückt ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Dies wird nicht zuletzt durch die Schilderung der anfänglichen Reise zur Solaris-Station ersichtlich, die in wenigen filmischen Sekunden den Protagonisten in einen radikal anderen Raum bringt. Dabei ist die Kamera zuerst auf den unendlichen Weltraum, dann auf das Astronautengesicht gerichtet; die sich verändernde Außenwelt jenseits der Kapsel kommt erst bei der Landung zum Zuge, wo das Ziel, die Weltraumstation, gezeigt wird (00:38:16–00:40:36).

Diese Beobachtungen zu den Raumstrukturen in ausgewählten SF-Filmen liefern den Bezug zum religionswissenschaftlichen Zugang einer Spannung zwischen «Welt» und «Gegenwelten».

Welten und Gegenwelten als religionswissenschaftliche Kategorien

Der Entwurf und die Tradierung von Weltbildern sind Aspekte religiöser Symbolsysteme, die insbesondere in funktionalen Zugängen zur Religion betont und untersucht werden. In diesen Ansätzen wird Religion unter dem



4 METROPOLIS. Die unterirdische Stadt der Arbeiter (a); die Gärten der Oberschicht (b); Metropolis mit dominantem Palast (c).

Gesichtspunkt seiner Leistung betrachtet: Sie vermittelt eine verbindliche und dauerhafte Grundorientierung. Der Entwurf von Weltbildern bezieht sich auf die Vermittlung von Konzepten zu Lebensbereichen des Menschen, die sowohl Wissen als auch Lebenspraktisches umfassen.

Clifford Geertz, der diesem Zugang in den späten sechziger Jahren einen starken Impuls gab, sprach in seiner berühmten Religionsdefinition von «Vorstellungen einer allgemeinen Seinsordnung».⁹ Fritz Stolz nahm diesen Ansatz zwanzig Jahre später wieder auf und definierte, unter Einfluss der Systemtheorie von Niklas Luhmann, Religion und ihre Weltbilder wie folgt: «[Religion] hat die Aufgabe einer umfassenden Orientierung, indem sie die Erfahrungsbereiche des Unkontrollierbaren und des Kontrollierbaren in Beziehung setzt und Unkontrollierbares in Kontrollierbares transformiert. Sie schafft damit Werte und Normen, sie konstruiert die Wirklichkeit ganz grundlegend. Religion gibt den Dingen ihren Sinn; sie schafft Einordnungsmöglichkeiten für alles, was Menschen widerfährt. Religion ist also ein grundlegendes Sinngebungssystem, von dem andere Sinngebungssysteme abhängig sind».¹⁰

Diese Zugänge heben die Leistung der Religion hervor, Vorstellungen der Welt zu entwerfen, die alles umfassen, insbesondere auch das, was sich prinzipiell nicht erfassen lässt. In religiösen Weltbildern werden auch unerreichbare Dimensionen debattiert und behandelt. Beispielsweise können Religionen mit dem Tod umgehen und Entwürfe der Dimensionen nach dem Tod liefern. Dies geschieht nicht nur auf der Ebene der Lehre und der Reflexion, sondern, parallel dazu, auch auf der Ebene des Darstellens und der Handlung.¹¹ Der Umgang mit dem Tod und dem Jenseits findet nämlich nicht ausschließlich in der Spekulation statt, sondern auch in einem breiten Angebot von Ritualen und Handlungen sowie in vielen visuellen Medien, die den Tod und das Jenseits zur Darstellung bringen. Mit anderen Worten: Sie zeigen das, was man prinzipiell nicht sehen kann.

Weltbilder sind zeit- und kulturabhängig. In religiösen Symbolsystemen, die über Jahrhunderte und Jahrtausende tradiert werden, verändern sich diese Vorstellungen, sie weisen immer unterschiedliche Wechselwirkungen mit anderen Angeboten auf, die in den verschiedenen Gesellschaftsformen vorkommen. Die antike

⁹ C. Geertz, *Dichte Beschreibung*, Frankfurt a. M. 1983, 48.

¹⁰ F. Stolz, *Grundzüge der Religionswissenschaft*, Göttingen 2001, 80.

¹¹ F. Stolz (Hg.), *Religiöse Wahrnehmung der Welt*, Zürich 1988; E. Topitsch, *Weltbild*, in: H. Cancik et al. (Hg.), *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe*, Bd. 5, Stuttgart/Berlin/Köln 2001, 355–366; F. Stolz, *Weltbilder der Religionen, Kultur und Natur, Diesseits und Jenseits, Kontrollierbares und Unkontrollierbares*, Zürich 2001, 1–4.

und europäische Religionsgeschichte liefert unzählige Beispiele religiöser Traditionen, die sich verändert und an immer neue Kontexte angepasst haben.

Aus der Sicht einer religionshistorischen Rekonstruktion von Weltbildern stellen der Netzcharakter von religiösen Symbolsystemen, die Pluralität von Medien und Darstellungsmöglichkeiten, sowie die Veränderungen und Variabilität große Herausforderungen dar. Semantische Vergleiche sowohl auf der synchronen als auch auf der diachronen Ebene scheitern häufig an der Unmöglichkeit, ein bestimmtes Motiv über Sprach- und/oder Kulturgrenzen hinweg wieder zu finden, beispielsweise wegen fehlender Korrespondenzen in den Begriffen. Deswegen wird der Vergleich am besten auf der Ebene der Gesamtkonstruktion von Weltbildern verankert. Weltbilder weisen immer eine Pluralität von Bereichen auf, die in wechselseitigen, komplexen Beziehungen zueinander stehen. In den antiken Kosmologien bilden beispielsweise Himmel, Erde und Unterwelt oft eine typische Artikulation des Weltbildes, zu der weitere Dimensionen hinzukommen können. Je nach Mythos, Ritual oder Art der Darstellung werden die verschiedenen Bereiche in unterschiedliche Beziehungsnetze gestellt. Damit erhalten die Gebiete typische Charakterisierungen, bilden Kontraste und Gegensätze. Reismotive, die auch die Gestalt eines Traumes aufweisen können, dienen dazu, die verschiedenen kosmischen Bereiche in eine Art Kartographie zusammenzufügen.¹²

Mit den Kategorien «Welt» und «Gegenwelten» wird auf die Kontraste hingewiesen, die ein bestimmtes Weltbild charakterisieren. Es handelt sich um eine heuristische Strategie, die erlauben sollte, der Dynamik und der Dialektik innerhalb einer bestimmten religiösen Kartographie näher zu kommen. Die Anwendung dieser Maske auf diverse Beispiele in antiken und europäischen religiösen Symbolsystemen zielt darauf, die Vergleichbarkeit auf die formale Konstruktion des Weltbildes zu lenken, um Forcierungen auf der semantischen Ebene möglichst niedrig zu halten.

Ich möchte nun dieses Vergleichsraster mit zwei altorientalischen Beispielen in Verbindung bringen. Das erste fokussiert ein literarisches Werk, das *Gilgamesch-Epos*, das zweite eine visuelle Quelle, eine Weltkarte. In beiden möchte ich einerseits auf die räumliche Dimension eingehen, andererseits auf die Verbindungen zwischen den Räumen hinweisen, die zur Bildung einer umfassenden Sicht der Welt führen.

¹² Vgl. D. Pezzoli-Olgiati/F. Stolz (Hg.), *Religiöse Kartographie, Organisation, Darstellung und Symbolik des Raumes in religiösen Symbolsystemen*, Bern/Berlin 2000.

Eine Reise durch Gegenwelten

Geschichten über Gilgamesch, den legendären König von Uruk, sind während Jahrtausenden im mesopotamischen Kulturraum im Umlauf. Ein zentraler Kristallisationspunkt dieser literarischen Traditionen bildet die auf akkadisch verfasste Standardversion in zwölf Tafeln, die auf das 13. Jh. v.u.Z. zurückgeht. In dieser Fassung des Epos werden auch Quellen aus verschiedenen Erzählmaterialien und Mythen integriert: Das Ganze ergibt eine zusammenhängende Narration, in der neben dem Protagonisten Gilgamesch auch Enkidu, sein Freund, eine zentrale Rolle übernimmt. Nachdem die beiden Helden gemeinsam gewagte Abenteuer erfolgreich zu Ende führen, werden sie unabwendbar vom Tod getrennt. Enkidu stirbt, und Gilgamesch, der zu zwei Dritteln Gott und zu einem Drittel Mensch ist, wird zum ersten Mal mit der Vergänglichkeit des Lebens konfrontiert. Daraufhin macht er sich auf eine Reise, auf die Suche nach der Unsterblichkeit. Ziel der Reise ist die Begegnung mit Utnapischtim, der mit seiner Frau auf der Insel der Unsterblichen lebt. Sie sind die einzigen Menschen, denen der Tod erspart wurde.¹³

Die Reise führt über verschiedene Etappen, die ich hier schematisch aufzähle. Den Ausgangspunkt bildet Uruk, die Stadt des Königs Gilgamesch. Bedrückt von der Trauer um Enkidus Tod und der Angst vor dem eigenen Ende erreicht der Held die Steppe. Diese gilt als Gegenbereich zur Stadt: Ist die Stadt stets als der Inbegriff der Zivilisation und der Ordnung interpretiert worden, so gilt die Steppe als ein chaotischer Bereich, in dem unkontrollierbare Kräfte herrschen. Nach der Steppe erreicht Gilgamesch den Berg Maschu, der von fürchterlichen Mischwesen bewohnt ist. Ein Skorpionenmenschenpaar bewacht den Gang, der durch den Berg führt. Ausnahmsweise darf Gilgamesch den Berg durch diesen finsternen Tunnel durchqueren. Daraufhin erreicht er den Edelsteingarten der Göttin Siduri. Mit Hilfe des Fährmannes Urschanabi überquert er die Wasser des Todes und kommt schließlich am Ziel, der Insel der Unsterblichen, an. Hier erfährt Gilgamesch, dass seine Suche nach Unsterblichkeit sinnlos ist. Die Menschen sind alle sterblich, wie folgendes Zitat so schön zum Ausdruck bringt.

[Du] hast (nie) ausgeruht, was hast du (damit) erreicht?
 [Durch] Ruhelosigkeit ermüdest du [dich selbst],
 du füllst deine Glieder mit Kummer,

13 Die Literatur zum *Gilgamesch-Epos* ist sehr umfangreich. Eine vertiefte Übersicht über zentrale Aspekte der Epos-Überlieferung findet man in A. R. George, *The Babylonian Gilgamesh Epic: Introduction, Critical Edition and Cuneiform Texts*, Oxford 2003.

du bringst deine fernen Tage (= deinen Tod) näher.

Der Mensch – sein Nachkomme ist abgeschnitten wie ein Rohr des Röhrichts.

Der schöne Junge, das schöne Mädchen –
 der Tod bringt sie (alle) [sehr schnell] weg.

Niemand sieht den Tod,

niemand sieht das Gesicht [des Todes],

niemand [hört] die Stimme des Todes;

der zornige Tod ist der, der die Menschheit abschneidet.¹⁴

Nachdem Gilgamesch zwei Prüfungen, die ihm ein längeres Leben hätten ermöglichen können, verfehlt, bleibt ihm nichts anderes übrig, als mit der Zusicherung, sterblich zu sein, in seine prachtvolle Stadt zurückzukehren.

Der zirkulären Reise von Uruk zur Insel der Unsterblichen und wieder zur Stadt zurück wohnt eine grundlegende Transformation des Helden inne: Gilgamesch verlässt seine vertraute Welt, die Stadt Uruk, mit dem Wunsch, unsterblich zu werden. Die Etappen in den verschiedenen Gegenwelten und die ihnen zugeordneten Gespräche mit göttlichen und sonstigen Wesen heben die Absurdität von Gilgamesch' Wunsch hervor. Bei der Rückkehr in seine Stadt weiß der König, dass auch er sterben wird. Unsterblich wird somit nicht der König, sondern die Erinnerung an ihn, die eng an die Stadt Uruk und ihren großartigen Bauten gekoppelt ist.

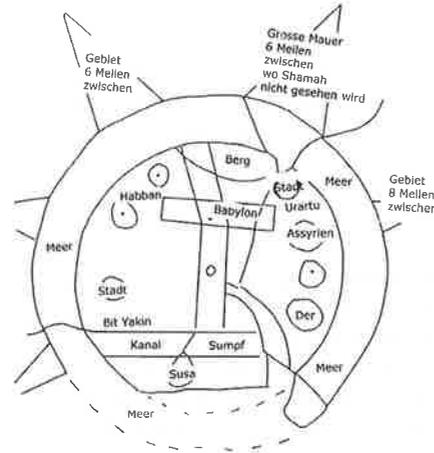
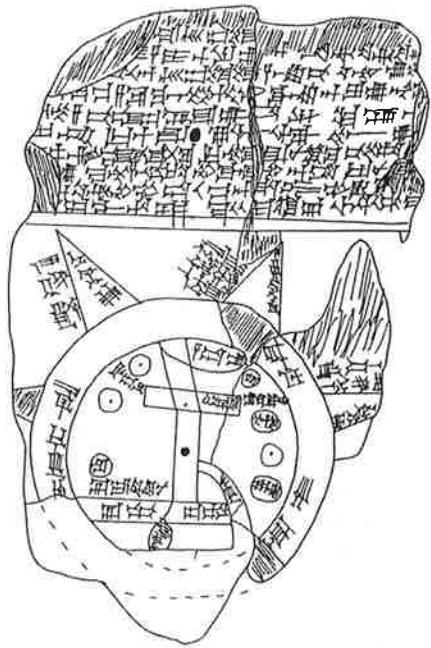
Das Schema «Welt» — «Gegenwelten» hebt in diesem literarischen Kontext die Transformation hervor, die der Held auf seiner Reise durchmacht. Es geht um eine Auseinandersetzung mit dem Tod und der Vergänglichkeit des Lebens als Eigenschaften, die die Menschen von den Göttern deutlich unterscheiden. Die Reisetematik dient nicht nur der Behandlung dieses Themas, sondern auch einer Übersicht über die vielen Bereiche, die das vom Werk implizierte Weltbild kennzeichnen. Die Reise dient dazu, die unterschiedlichen Gegenwelten in einem kosmologischen Raum zu verbinden.¹⁵

Eine alle Welten umfassende Karte

Aus verschiedenen Gesichtspunkten vergleichbar erscheint eine visuelle Quelle, die nun dem literarischen Beispiel gegenüber gestellt wird. Es handelt sich um eine

14 *Gilgamesch-Epos* X, 297–307.

15 Dazu und für weitere bibliographische Angaben vgl. D. Pezzoli-Olgiati, *Erkundungen von Gegenwelten: Zur Orientierungsleistung «mythischer» Reisen am Beispiel zweier mesopotamischer Texte*, *Numen* 52 (2005) 226–254.



5 Babylonische Weltkarte, Nachzeichnung der Vorderseite der Tafel BM 92687 nach Horowitz¹⁶(a) und mit Übersetzung (b).

Gesamtdarstellung der Welt aus dem mesopotamischen Raum. Im Kontext heutiger Kenntnisse gilt sie als die erste Weltkarte überhaupt.¹⁷ Das Dokument wird in die Zeit zwischen 7. und 8. Jh. v.u.Z. datiert.¹⁸

Die Karte stellt den gesamten Kosmos ausgehend von der Stadt Babylon dar, die im Mittelpunkt steht. Weitere Städte und Landschaftselemente sind im mittleren Kreis eingetragen. Die Karte gibt im Grossen und Ganzen die Topographie Mesopotamiens wieder. Das Landgebiet ist von einem Meer umgeben, das auf der Karte als Ring repräsentiert ist. Das Meer trennt hier vertraute Gebiete von Dimensionen, die nicht zugänglich sind. Diese sind als Dreiecke dargestellt und werden als *nagû*

16 Vgl. Horowitz, *Cosmic Geography* (s. Anm. 18), 402.

17 Als Einführung dazu vgl. W. Röllig, *Landkarten*, in: M. P. Streck (Hg.), *Reallexikon der Assyriologie und Vorderasiatische Archäologie*, Bd. 6, Berlin/New York 1984, 464–467; E. Heinrich/U. Seidel, *Grundrisszeichnungen aus dem Alten Orient*, *Mitteilungen der Deutschen Orientgesellschaft* 98 (1967) 24–45.

18 Für eine detaillierte Analyse des Dokuments, das im British Museum ausgestellt ist (BM 92687), vgl. W. Horowitz, *Mesopotamian Cosmic Geography*, Winona Lake 1998, 20–42 und 402–403; Ders., *The Babylonian Map of the World*, *Iraq* 50 (1988) 147–165.

benannt, wörtlich «entfernte Gebiete». Diese Gebiete weisen auf Dimensionen des Kosmos hin, die nicht leicht fassbar sind, wie aus den schriftlichen Hinweisen auf der Karte ersichtlich wird. Die Karte hebt die geographische und kosmologische Zentralität der Stadt Babylon hervor. Die Stadt stellt die vertraute Welt dar, deren Ausstrahlung bis in die weit entfernten Gegenwelten der *nagû* reicht.

Der Gegensatz zwischen «Welt» und «Gegenwelten» untermauert die Machtstellung und die Bedeutung der Stadt. Gleichzeitig bringt die Karte auf visuelle Weise die Gesamtheit zum Ausdruck, sie stellt durch eine symmetrische und geometrische Gestalt alle Teile des Kosmos in einen übersichtlichen Zusammenhang.¹⁹

Die Stadt als Kristallisationspunkt von Gegenweltkonzepten

Sowohl im *Gilgamesch-Epos* als auch auf der babylonischen Weltkarte spielen Städte eine besondere Rolle. Uruk, die Stadt des Königs, und Babylon, im Kern der Weltkarte, sind wesentliche Zentren der in den Dokumenten durchscheinenden Kosmologien. Stadtbeschreibungen und -konzepte als Kristallisationspunkte von Kosmologien finden sich in vielen antiken religiösen Traditionen. Dies lässt sich in zahlreichen mesopotamischen und altorientalischen mythischen und sonstigen literarischen Produktionen belegen; auch im hellenistischen und griechisch-römischen Kulturraum spielt die Stadt häufig eine zentrale und dominante Rolle in verschiedenen literarischen Gattungen und Produktionsbereichen. Von Gründungsmythen bis in philosophischen Entwürfen gilt die Stadt als Inbegriff von Gemeinschaft; von der Beschreibung vorliegender Städte bis hin zu utopischen oder eschatologischen Entwürfen bildet die Stadt *den Ort* des Zusammenlebens.²⁰

In Hinblick auf die theologischen und religionswissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit SF-Filmen im vorliegenden Band bekommen die antiken Stadtvisionen der *Johannesoffenbarung* eine besondere Bedeutung. Denn diese neutestamentlichen Stadtbilder, die stark in der jüdischen Tradition verankert sind, können als Entwürfe gelesen werden, die auf vielfältige Weise tradiert wurden und einen nachhaltigen Einfluss, der sich bis in die Filmproduktion niederschlägt, ausgeübt haben. Die apokalyptischen Städte Babylon und Jerusalem stellen negative und positive Gegenwelten der irdischen Erfahrung von Stadt gegenüber. Diese Gegenweltfunktion

19 Für eine ausführliche Behandlung vgl. D. Pezzoli-Olgiati, *Immagini urbane, Interpretazioni religiose della città antica*, Freiburg/Göttingen 2002, 82–96.

20 Vgl. Pezzoli-Olgiati, *Immagini urbane* (s. Anm. 19); G. Larcher/K. M. Woschitz (Hg.), *Religion – Utopie – Kunst, Die Stadt als Fokus*, Wien 2005. Daraus insbesondere die Beiträge von Larcher, Vidovic und Heimerl/Wessely.



lässt sich nicht nur auf der Ebene des unmittelbaren literarischen und historischen Kontexts, sondern auch in der vielfältigen Rezeptionsgeschichte des Textes in Bild und Schrift nachweisen.²²

Babylon wird in der *Johannesoffenbarung* als eine der Gewalt und dem Tod verpflichtete Stadt geschildert. An manchen Stellen als urbaner Raum, an anderen als Frau beschrieben, erscheint sie stets in Visionen, in denen die zerstörerische Macht böser Kräfte im Zentrum steht.²³ Selbstverständlich lässt sich aufgrund des historischen Kontexts der *Johannesoffenbarung* der Bezug zu Rom als Inbegriff der negativen Machtausübung nicht übersehen, dennoch ist der Tatsache Rechnung zu tragen, dass nirgends im Text der *Johannesoffenbarung* das Bild Babylons in aller Deutlichkeit «entschlüsselt» wird.²⁴ Babylon wird als negative Gegenwelt geschildert, die einen starken Kontrast

6 Manuskript Morgan Beatus, Illustration zu *Offenbarung* 18, f. 202v. (© The Morgan Library & Museum).²¹

zur historischen Lebensdimension der Adressaten bildet. Denn die genannten sieben Städte in Kleinasien, in denen die Adressaten leben, werden nicht nur als Orte von Konflikten und Unterdrückung genannt, sondern als Lebensdimensionen, in welcher die Christen das Heil und die Zuwendung Gottes und des Lammes erfahren. Die göttliche Offenbarung entfaltet sich in einem historischen Raum, der von der Spannung zwischen Erlösung und Unterdrückung gekennzeichnet ist.²⁵

21 Für eine Facsimile-Ausgabe des Manuskripts vgl. *A Spanish Apocalypse, The Morgan Beatus Manuscript, Introduction and Commentaries* by J. Williams, New York 1991.

22 Für einen weiterführenden Beitrag zur Rezeptionsgeschichte der *Johannesoffenbarung* vgl. J. Kovacs/C. Rowland, *Revelation*, Oxford 2004.

23 Vgl. vor allem *Johannesoffenbarung* 17–18.

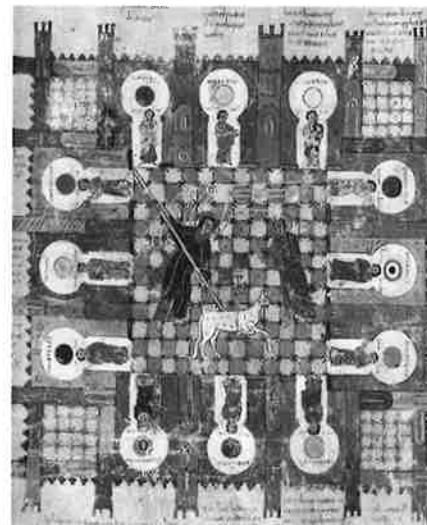
24 Auch die Deutung der Vision Babylons als Frau in 17,8–18 vermag die Identität der Gestalt zu suggerieren, nicht aber aufzulösen. Vgl. D. Pezzoli-Olgiati, *Täuschung und Klarheit, Zur Wechselwirkung zwischen Vision und Geschichte in der Johannesoffenbarung*, Göttingen 1997, 142–162.

25 Vgl. A. Yarbro Collins, *Crisis and Catharsis, The Power of the Apocalypse*, Philadelphia 1984.

Die Offenheit der Vision Babylons als negative Gegenwelt kommt in der Rezeptionsgeschichte des Textes deutlich zum Zuge. Als Beispiele möchte ich auf einige visuelle Quellen hinweisen, in denen die apokalyptische Gegenwelt einerseits als Zitat aus der *Johannesoffenbarung* deutlich erkennbar ist, andererseits als eine Kritik gegenüber konkreten historischen Vorkommnissen gedeutet wird.

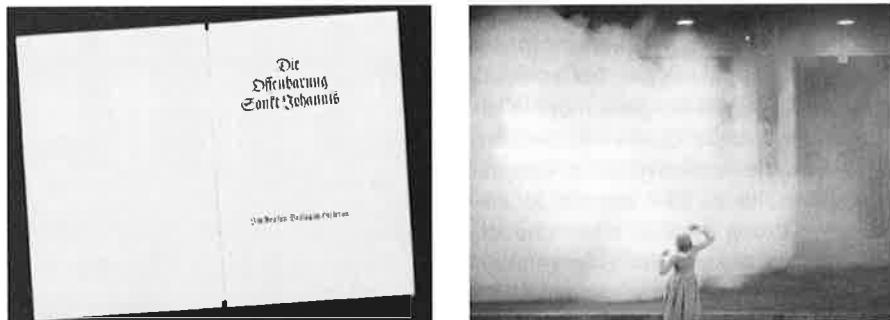
Das erste Beispiel stammt aus einem Kommentar der *Johannesoffenbarung* aus dem 10. Jahrhundert, der in der Tradition der Beatus-Manuskripte eingebettet ist. Die ausgewählte Illustration zu Babylon wurde im nordspanischen Königreich Leon angefertigt, in einem Gebiet, das nicht unter muslimischer Herrschaft stand. Die bildliche Darstellung zum Kommentar zu Kapitel 18 zeigt, wie die schön dekorierte, im Stil eines maurischen Palastes gebaute Stadt Babylon brennt.

Der lateinische Text im Bild lautet: «ubi Babylon id est mundi ardet» – «wo Babylon, das heißt die Welt, brennt». Babylon wird mit der ganzen



7 Manuskript Morgan Beatus, Ausschnitt aus der Illustration zu *Offenbarung* 21,2–22,5, f. 222v. (© The Morgan Library & Museum).

8 Manuskript Morgan Beatus, Ausschnitt aus der Illustration zu *Offenbarung* 21,2–22,5, f. 223 (© The Morgan Library & Museum).



9 METROPOLIS. Das Buch der Offenbarung (a), Zerstörung der unterirdischen Stadt der Arbeiter (b).

Welt identifiziert; der neutestamentliche Text wird in dieser Wiederaufnahme generalisiert und verabsolutiert, denn nun ist die gesamte Welt zur Gegenwelt geworden.

Auch die Darstellung der positiven Gegenwelt, der himmlischen Stadt Jerusalem, ist durch den maurischen Stil geprägt. Die beiden Darstellungen beziehen sich auf zwei unterschiedliche Aspekte der Beschreibung des eschatologischen Jerusalems in *Johannesoffenbarung* 21–22,5. Die wunderbare Stadt himmlischen Ursprungs, die nach der *Johannesoffenbarung* in ihrem Inneren Elemente des Paradiesgartens vorweist, wird im mittelalterlichen Kommentar durch zwei Bilder vorgestellt: einerseits ein Stadtbild mit den charakteristischen zwölf Toren und einem Innenraum, in dem sich der Engel, Johannes und das Lamm befinden; andererseits eine Thronszene, mit Gartenelementen – zwei Bäumen, einem Fluss – und dem Berg, auf dem der Seher Johannes und der ihn begleitende Engel stehen. Die positive Gegenwelt wird hier aus zwei Perspektiven geschildert; die Dominanz des städtischen Bildes wird durch die zweifache Darstellung etwas relativiert. Die positive Gegenwelt der transzendenten Stadt, die zur zweiten, neuen Schöpfung gehört, wird für die Adressaten dieses mittelalterlichen Offenbarungskommentars zur eigentlichen aber künftigen Dimension des Heils.

Die kurzen Hinweise auf die apokalyptischen Stadtbilder in der *Johannesoffenbarung* und das eine Beispiel aus ihrer reichen und vielfältigen Rezeptionsgeschichte reichen sicher nicht aus, um der Komplexität des Themas gerecht zu werden. Dennoch liefern gerade diese religionsgeschichtlichen Quellen eine weitere Möglichkeit aufzuzeigen, wie Religion mit SF aufgrund von expliziten Hinweisen auf eine bestimmte Tradition verbunden werden kann. Die charakteristische Welt-



10 METROPOLIS. Expliziter Bezug zur Hure Babylon in Offenbarung 17–18 (a). Die Darstellung der Frauenfigur lehnt sich an Dürers Holzschnitt zum gleichen Motiv von 1498 an (b).

Gegenwelt-Dialektik der *Johannesoffenbarung* wird beispielsweise bewusst in Fritz Langs *METROPOLIS* aufgenommen. Der Stummfilm stellt durch das Einblenden des Buches sicher, dass die bevorstehende Stadtzerstörung in Verbindung mit dem apokalyptischen Gericht über die Stadt Babylon gebracht wird. Auch die Maschinenfrau wird explizit in diese Tradition eingebettet (vgl. Abb. 10).

Apokalyptische Weltbilder spielen in der filmischen SF-Produktion sowohl auf der narrativen Ebene als auch in der Ästhetik der Oberfläche eine große Rolle. Die Verbindungen zur christlich-jüdischen Tradition und insbesondere zur *Johannesoffenbarung* und ihrer langen Kommentierungsgeschichte lässt sich an vielen Stellen auf mehr oder weniger explizite Weise eruieren. Dabei ist es wichtig zu betonen, dass die Einflüsse und Aufnahmen selten so direkt verlaufen wie in *METROPOLIS*, sondern aus einem komplexen intermedialen Umfeld generiert werden, mal eher in Produktions-, mal eher in Rezeptionsprozessen.

Film und Religion im Spiegel von Science Fiction

Würde man von apokalyptischen Strömungen ausgehen, könnte man die Verbindung zwischen SF-Filmen und Religion eindeutig als religionsgeschichtlich rekonstruierbare Traditionsprozesse auffassen. Ich betrachte diese als eine weiterführende und machbare Forschungsstrategie, die sich vor allem auf Konstanten auf der semantischen Ebene konzentriert: Die negative städtische Gegenwelt wird durch Zerstörung bewältigt; somit ist die Voraussetzung für die eschatologische Vollendung der positiven Gegenwelt des Heils erfüllt. Mit dem Gegensatz zwischen «Babylon» und «Jerusalem» werden dichotomische Konzepte assoziiert wie Zerstörung, Todschatlag, Gewalt auf der einen Seite und Zuwendung, Heil, Liebe auf der anderen.

Eine weitere Möglichkeit, die als Alternative oder Ergänzung zum eben geschilderten Vorgehen zu verstehen ist, bildet – wie zu Beginn dieses Beitrages bereits angedeutet – der Vergleich zwischen unterschiedlichen Ausformungen des Gegensatzes zwischen «Welt» und «Gegenwelt» in den jeweiligen Quellen. Aus dieser Perspektive wird die Parallelität zwischen Film und Religion nicht innerhalb eines gemeinsamen Tradierungsprozesses bestimmter Inhalte, Welten und Vorstellungen angesiedelt, sondern in der gemeinsamen Tendenz, Gegenwelten zu entwerfen und als plausibel darzustellen. Auf dieser Linie werden religiöse und filmische Gegenwelten als fiktionale Produktionen betrachtet, die in unterschiedlichen Kontexten das Gelingen und die Grenzen menschlichen Lebens mittels komplexer symbolischer Kartographien thematisieren und reflektieren.

Theresia Heimerl

Welten und Gegenwelten im Mittelalter

Die Artusdichtung als erste «triviale» Gegenwelt des Mittelalters

Zunächst sind einige Bemerkungen zur Welt, deren Gegenwelt in der Artusdichtung entworfen wird, angebracht. Das Mittelalter wird gerne als erst- und letztmalig geschlossener *orbis christianus* bezeichnet. Tatsächlich gibt es keine wirklich religiösen Alternativentwürfe zum christlichen Weltbild, nur mehr oder weniger radikale Interpretationen.¹ Die Weltdeutung dieses *orbis christianus* ist, sehr vereinfacht ausgedrückt, folgende: Die ge- und erlebte Welt ist unvollkommenes, durch den Sündenfall entstelltes Abbild einer idealen Welt, wie sie von Gott ursprünglich geschaffen wurde und nach dem Ende der Zeiten wieder sein wird. Die Utopie im Sinne einer Hoffnung und Erwartung einer idealen Welt ist daher für den Menschen des Mittelalters in Form der Eschatologie Gewissheit. Nur die Frage nach dem Zeitpunkt ihres Eintretens und der Mithilfe an der Verwirklichung wurde recht divergent beantwortet. Das Weltbild des mittelalterlichen *orbis christianus* impliziert also bereits eine Gegenwelt, welche nicht Ausdruck der Wünsche oder Ängste einer bestimmten gesellschaftlichen Gruppe ist, sondern von der religiösen Führungsschicht als *communis opinio* etabliert wurde.²

Versuche, diese eschatologische Gegenwelt vorwegzunehmen, prägen die gesamte mittelalterliche Geschichte: Verschiedene Armuts- und Endzeitbewegungen, aber auch das monastische Leben als solches sind hier einzuordnen.³ Das Kloster

1 Selbstverständlich gab es andere religiöse Traditionen, einerseits den Islam und das Judentum, andererseits vor allem im Frühmittelalter die noch nicht wirklich christianisierten Kelten und Germanen. Dennoch ist die Rede vom geschlossenen *orbis christianus* gerechtfertigt, wenn man darunter das Fehlen nicht-religiöser Gesellschaftsentwürfe mit dem impliziten Anspruch des Religionsersatzes – wie die Utopien der Neuzeit – eben im Sinn von Utopien oder Gegenwelten versteht. Vgl. hierzu P. Niewöhner/O. Pluta (Hg.), *Atheismus im Mittelalter und in der Renaissance*, Wiesbaden 1999. Bezeichnenderweise werden hier für das Mittelalter allerdings nur islamische Autoren angeführt. Anders bei: Ch. Auffahrt, *Religiöser Pluralismus im Mittelalter?*, Münster 2007.

2 Vgl. P. Dinzelsbacher, *Angst im Mittelalter*, Paderborn 1996, 16–23.

3 Vgl. N. Cohn, *Die Sehnsucht nach dem Millennium. Apokalyptiker, Chiliasten und Propheten im Mittelalter*,

Film und Theologie

Schriftenreihe der Internationalen Forschungsgruppe «Film und Theologie»
und der Katholischen Akademie Schwerte

herausgegeben von:

Peter Hasenberg, Deutsche Bischofskonferenz, Bonn
Markus Leniger, Katholische Akademie Schwerte
Gerhard Larcher, Universität Graz
Charles Martig, Katholischer Mediendienst, Zürich
Daria Pezzoli-Olgiati, Universität Zürich
Dietmar Regensburger, Universität Innsbruck
Michael Staiger, Pädagogische Hochschule Freiburg i. Br.
Joachim Valentin, Universität Freiburg i. Br.
Christian Wessely, Universität Graz
Reinhold Zwick, Universität Münster

Band 13

<http://www.film-und-theologie.de>

Charles Martig / Daria Pezzoli-Olgiati (Hg.)

Outer Space

Reisen in Gegenwelten

SCHÜREN

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Die deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnd.ddb.de> abrufbar.

Abbildungsnachweis

Schweizerische Eidgenossenschaft / Centre Dürrenmatt, Neuchâtel; Cinémathèque Suisse, Dokumentationsstelle Zürich; Institute of Robotics and Intelligent Systems, ETH Zürich; Galleria dell'Accademia, Venezia; Laboratory of Brain-Computer Interfaces, Technische Universität Graz; The Morgan Library and Museum, New York; Schloß Rodenegg; Sempé & Editions Denoel; Universitätsbibliothek Basel; Filmstills (DVD); Wadsworth Center; The Metropolitan Museum of Art, New York

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 · D-35037 Marburg
www.schueren-verlag.de
© Schüren Verlag 2009
Alle Rechte vorbehalten
Gestaltung: Erik Schüßler
Gestaltung Umschlag: Michael Staiger
Druck: Gruner Druck, Erlangen
Printed in Germany
ISBN 978-3-89472-632-4

Inhalt

Einleitung

Charles Martig und Daria Pezzoli-Olgiati

8

I. Welten und Gegenwelten aus religionsgeschichtlicher Perspektive

Welt und Gegenwelt in hermeneutischer Perspektive

Eine einführende Betrachtung

Pierre Bühler

14

Von der Science Fiction zu antiken religiösen Traditionen

Welten und Gegenwelten im Vergleich

Daria Pezzoli-Olgiati

32

Welten und Gegenwelten im Mittelalter

Die Artusdichtung als erste «triviale» Gegenwelt des Mittelalters

Theresia Heimerl

49

Utopien der frühen Neuzeit

Mögliche Welten zwischen Stadtutopie und kosmologischer Vollendungspoesie

Peter Opitz

62

Welten und Gegenwelten im 19. Jahrhundert

Fünf Thesen mit einem Epilog zu Georges Méliès Film LE VOYAGE DANS LA LUNE

Joachim Valentin

73

Was, wenn Science Fiction verboten werden würde?

Ein religionswissenschaftlicher Blick auf Welten und Gegenwelten in der Science-Fiction-Literatur des 20. Jahrhunderts

Anna-Katharina Höpflinger

87

II. Genreanalytische Ansätze

Die Regeln des Wunderbaren

Wesen und Form des Science-Fiction-Films

Simon Spiegel 104

Blick in die Filmgeschichte

Unbekannte Gegenwelten

Werner Biedermann 122

Fremd/Körper

David Cronenbergs filmische Deformierung der Realität

Michael Staiger 142

Das Erlebnis des «endlosen Mittendrin»

Die Faszination der Gegenwelt im Fantasy-Klassiker DER HERR DER RINGE

Peter Hasenberg 154

Spiel mit Anderwelten

Die Faszination alternativer Game-Realitäten

Christian Wessely 175

III. Science-Fiction im Spiegel von Theologie und Religionswissenschaft

Fragwürdiger Fortschritt

Filmische Gegenwelten zwischen Traum und Albtraum

Werner Schneider-Quindeau 202

Monster, Mütter und Messiasse

Die Präsenz des Weiblichen in Science-Fiction-Mythen

Sofia Sjö 217

Erlösung in SOLARIS

Theologische Spekulationen um die Werke Lems, Tarkowskis und Soderberghs

Inge Kirsner 229

BLADE RUNNER – DIRECTOR'S CUT

Science Fiction Ikone in religiöser Lesart

Charles Martig 246

Film und Religion am Beispiel von eXistenZ

Ein religionswissenschaftlicher Ansatz

Marie-Thérèse Mäder 256

Autorinnen und Autoren

283

Filmografie und Filmindex

286