

Cornelia Tröger  
Bayreuth

## Seelenbilder Repräsentations- und Deutungsformen der Seele im anglo-amerikanischen Fantasy- und Science-Fiction-Film

**Abstract:** Die filmische Umsetzung des ursprünglich philosophisch-theologisch geprägten Konzeptes der Seele und ihrer jeweiligen filmischen Repräsentation und semantischen Ladung soll anhand einer Untersuchung ausgewählter Fallbeispiele des Fantasy- und Science-Fiction-Films im Fokus stehen. Dazu werden unterschiedliche Repräsentationsmuster herausgearbeitet, um über eine Kontextualisierung verschiedener zeichenhafter und filmästhetischer Ausdrucksformen letztlich zu einem aktualisierten Verständnis des Seelenkonzeptes zu gelangen. Die Umsetzungen reichen vom zweidimensionalen Abbild über Pars-Pro-Toto-Allegorien bis hin zur unmittelbaren und direkten materiellen Manifestation der Seele. Auch die auditive Ebene soll bei der Untersuchung berücksichtigt werden, um umfassende Deutungsoptionen aufzeigen zu können.

---

**Cornelia Tröger** (M.A.), Doktorandin an der Universität Bayreuth, gefördert durch die Hanns-Seidel-Stiftung. Studium der Theaterwissenschaft unter besonderer Berücksichtigung des Musiktheaters, Promotion in Medienkultur und Medienwirtschaft, Titel der Dissertation: Kulturelle Diskurse der Angst im Horrorfilm. Perspektiven einer Funktionsgeschichte. Forschungsschwerpunkte Horrorfilmgeschichte, klassische Musicals, Angstdiskurs

© AVINUS, Hamburg 2017  
Curschmannstr. 33  
20251 Hamburg

Web: [www.ffk-journal.de](http://www.ffk-journal.de)  
Alle Rechte vorbehalten  
ISSN 2512-8086

## 1. Seelenvorstellungen: Einige Bemerkungen zu deren Geschichte

Die Frage, was die Seele eigentlich ist, was ihre Beschaffenheit ausmacht und welche Bedeutung sie für den Menschen hat, wurde schon von vielen Schriftstellern, Theologen und Philosophen gestellt, doch noch nie hinreichend beantwortet. Auch filmische Umsetzungen dieser Thematik können hierzu zwar keine abschließenden Antworten liefern, dem Rezipienten jedoch neue Zugänge ermöglichen.

Da das Medium Film als solches, davon geht die filmwissenschaftliche Forschung inzwischen mehrheitlich aus, höchstens eine konstruierte Wirklichkeit darstellen kann, muss man insbesondere beim fiktionalen Film davon ausgehen, dass die Repräsentationen allegorisch oder metaphorisch aufzufassen sind.<sup>1</sup> Während Begriffe, die sich auf materielle Objekte beziehen, sich zumeist leichter definieren lassen und im Allgemeinen ein einheitliches Begriffsverständnis beim Rezipienten vorausgesetzt werden kann, so gestaltet sich dies bei immateriellen Idealen oder Konzepten deutlich schwieriger.<sup>2</sup> Wie der nachfolgende Abriss des historischen Verständnisses von Seele zeigen soll, unterliegt die Verständnis des mittlerweile alltäglich verwendeten Wortes Seele einem ständigen Wandel und eine einheitliche Vorstellung, was die Seele tatsächlich ist, kann nicht als gegeben betrachtet werden. Nähert man sich dieser Thematik von medienwissenschaftlicher Seite, so muss man durch Analyse und Untersuchung ausgewählter Filme zu individuellen Begriffsverständnissen gelangen. Auch die Art der Repräsentation und optischen sowie akustischen Darstellung variiert sehr stark, greift jedoch gelegentlich auf philosophisch-religiöse Konzepte zurück, die dem Zuschauer je nach kulturellem Hintergrund vertraut vorkommen.<sup>3</sup> Die bekanntesten und bemerkenswertesten Denkansätze zu dem Konzept der Seele sollen nachfolgend kurz angerissen werden.

Zum Terminus der Seele gibt es zahlreiche Erklärungsversuche, die meisten finden sich im religiösen Kontext. Dabei sind die Begriffserklärungen so vielschichtig wie die Glaubensrichtungen, die sie hervorgebracht haben, doch ist vielen Ansätzen gemein, dass die Seele als ein Teil des Menschen verstanden wird, der den physischen Tod überlebt.<sup>4</sup>

Die griechischen Philosophen gingen in den meisten Fällen davon aus, dass auch Tiere eine Seele hätten, und dass die Seele unsterblich ist. Außerdem existierte laut

<sup>1</sup> Vgl. Osterland 1982: 237.

<sup>2</sup> Vgl. Lakoff/Johnson 1998: 213ff.

<sup>3</sup> Vgl. Schmid 2000: 251.

<sup>4</sup> s. dazu Breuning 1986 und Hasenfratz 1986.

Platon die Seele eines Menschen bereits vor dessen Geburt, nach dem Tod besteht sie fort.<sup>5</sup>

Aristoteles widmete sich dem Thema in seinem Werk *De Anima* (dt. *Über die Seele*), für ihn ist die Seele mit dem Körper verbunden und kann nicht unabhängig von ihm existieren, was Platons Ansichten widersprach. Seiner Vorstellung nach ist die Seele nicht unsterblich, er lokalisiert ihren Sitz im Herzen.<sup>6</sup> Die Verbindung von Körper und Seele untersuchte auch der französische Philosoph René Descartes, wobei er sich zum Teil auf Aristoteles' Ausführungen stützt. Für ihn ist die Seele zwar mit dem gesamten Körper verbunden, ihren konkreten Sitz vermutete er aber in einer Drüse des Gehirns.<sup>7</sup> In seinem 1649 erschienen Werk *Les passions de l'âme* (dt. *Die Leidenschaften der Seele*) schreibt er in Artikel 31: „Es gibt eine kleine Drüse im Gehirn, über welche die Seele in spezifischerer Weise als über die anderen Glieder ihre Funktion ausübt.“ Gemeint ist die Zirbeldrüse. Damit warf er die Frage nach dem Zusammenhang zwischen Körper und Seele erneut auf, vor allem aber lokalisiert er den Ursprungsort von Emotionen, die nach seiner Auffassung das Ausdrucksmittel der Seele sind, nicht mehr im Herzen, sondern im Hirn.

Eine aufsehenerregende Studie, die 1901 begann und insgesamt sechs Jahre andauerte, widmete sich in ganz anderer Form dem Zusammenhang zwischen Körper und Seele. Dabei ging es nicht um den genauen Sitz der Seele im Körper, sondern um die Frage nach ihren physikalischen Eigenschaften, namentlich ihrer Masse. Dr. Duncan MacDougall legte zu diesem Zweck sterbende Menschen auf große Flächenwaagen, die Heuballenwaagen ähnelten, um Anomalien bei Eintritt des Todes zu verzeichnen. Er stellte tatsächlich einen plötzlichen Gewichtsverlust von durchschnittlich 21 Gramm im Augenblick des Todes fest, der sich weder durch Flüssigkeits- noch Gasaustritt erklären ließ. Seine Untersuchungen wurden von weiteren Wissenschaftlern begleitet und bezeugt.<sup>8</sup>

Diese Studie erntete große Kritik, da die eingesetzten Messwaagen Schwankungen von bis zu 5 Gramm zuließen und der Zustand, der von MacDougall als Tod bezeichnet wurde, nicht eindeutig definiert wurde. Außerdem waren die Experimente aufgrund des moralisch fragwürdigen Vorgehens nicht wiederholbar und quantitativ zu gering, um als repräsentativ gelten zu können. Dennoch fand sie große Beachtung und warf neuerliche Fragen nach der Beschaffenheit der Seele auf.<sup>9</sup> Nachdem sich nun auch die Naturwissenschaft an der praktischen Erforschung der

<sup>5</sup> Vgl. Kammler 2013: 53f.

Für Platon hat der Körper lediglich die Funktion eines Werkzeugs für die Seele, beispielsweise zum Erkenntnisgewinn. Die Seele selbst kann sich einem göttlichen Zustand annähern und ist, aufgrund ihrer Fähigkeit, den stofflichen Körper zu überleben, immateriell. (Ebd. und Dupré 2012: 64ff.)

<sup>6</sup> Vgl. Aristoteles 2011: 216.

<sup>7</sup> IV, Übers. Hammacher, S.LXVII.

<sup>8</sup> Vgl. Schneider 2004: 68ff.

Special to the New York Times, 11. März 1907: 5. (<http://query.nytimes.com/mem/archive-free/pdf?res=9D07E5DC123EE033A25752C1A9659C946697D6CF>). (18.08.16).

<sup>9</sup> Vgl. Di Franco 2009: 13.

Seele beteiligte, versuchten pseudowissenschaftliche Disziplinen wie z.B. die Physiognomik ebenfalls anzuschließen. Diese Disziplin will Eigenschaften und Qualitäten der Seele aus dem Körper, primär dem Gesicht des Menschen, herauslesen.<sup>10</sup> Vorrangig im 19. und 20. Jahrhundert wurde sie für propagandistische Zwecke als vermeintlich wissenschaftliche Grundlage für rassistische Ideologien und Eugenik missbraucht. Inzwischen wird dieses Forschungsfeld eher kritisch betrachtet, von einer zu starken Vermengung und Parallelisierung des Verständnisses Körper, Geist und Seele oder gar deren Bewertung nimmt man Abstand. Vor allem seit Sigmund Freuds Abhandlungen zur Psychoanalyse konnte sich eine mittlerweile allgemein anerkannte, strikere Trennung der Begriffe Geist und Seele durchsetzen. Der Terminus der Seele wird heute mehrheitlich synonym für die Psyche, respektive das Unterbewusste, Emotionen und Affekte verwendet, während man den Geist eher mit dem Bewusstsein, Verstand und Intellekt assoziiert.

Doch nicht nur in der praktischen Forschung, sondern auch in der Kunst wie z.B. in Filmen jüngerer Vergangenheit hält die Seelenthematik immer wieder Einzug, was für ihre anhaltende Relevanz spricht.<sup>11</sup> Vor allem im Fantasy- und Science-Fiction-Genre wird sie immer wieder aufgegriffen, die Gründe dafür finden sich wohl im phantastischen Genre an sich. Da die Seele weder hör- noch sichtbar ist, widerspricht eine visuelle oder auditive Wahrnehmung der Seele den Naturgesetzen, wie wir sie kennen. Soll die Thematik dennoch filmisch umgesetzt werden, bewegt man sich nahezu zwangsläufig im phantastischen Genre, dem Fantasy und Science-Fiction als Spielarten zuzurechnen sind.<sup>12</sup>

Ausschlaggebend für die Auswahl der Filme - Bezug genommen wird in erster Linie auf *The Golden Compass* (USA/UK 2007) von Chris Weitz, *The Host* (USA 2013) von Andrew Niccol, *Dorian Gray*<sup>13</sup> (UK 2009) von Oliver Parker und *Babylon 5: River of Souls* (USA 1998) von Janet Greek - war die explizite Darstellung des Seelenkonzeptes, die nicht nur auf der Deutungsebene zu finden sein darf, sondern filminhärent als solche bezeichnet sein und einen wesentlichen Aspekt der Handlung darstellen muss.<sup>14</sup>

<sup>10</sup> S. dazu Böhle 1929.

<sup>11</sup> Vgl. Kaes 1995: 255 und Osterland 1982: 326.

<sup>12</sup> Vgl. Caillois 1974: 44ff.

<sup>13</sup> *Dorian Gray* wird von der International Movie Database als Fantasyfilm klassifiziert, weshalb der Film trotz seiner Horroranleihen Teil des hier verwendeten Korpus ist. (Diese und alle weiteren Angaben zu den Filmen, auch im Anhang, stammen, soweit nicht anders angegeben, von [www.imdb.com](http://www.imdb.com), 18.08.2016)

<sup>14</sup> Da aufgrund der gebotenen Kürze lediglich der anglo-amerikanische Film herangezogen wird, kann unweigerlich nur von einem im weitesten Sinne westlichen Verständnis von Seele ausgegangen werden.

## 2. Visuelle Repräsentationen des Seelenkonzeptes

Bereits Aristoteles verband mit seiner Hypothese „Die Seele denkt nie ohne Bild“<sup>15</sup> das Prinzip der menschlichen Seele durch ein (imaginiertes) Bild mit Visualität. Obwohl die Seele für den griechischen Philosophen prinzipiell durch ihre Immaterialität definiert wird, findet der Film zahlreiche Repräsentations- und Ausdrucksformen für sie.

In den anschließenden Kapiteln werden als Beispiele hierfür die dreidimensionale ganzheitliche materielle Manifestation als Figur und Objekt betrachtet, darüber hinaus die Pars-Pro-Toto-Allegorie des menschlichen Auges, ferner die zweidimensionale Abbildung, wofür ein gemaltes Portrait als anschauliches Exempel fungiert.

### 2.1. Dreidimensionale ganzheitliche materielle Manifestation

Unter dieser Bezeichnung wird im Folgenden eine Form der Repräsentation verstanden, bei der die Seele mittels eines vollständigen Körpers oder Objektes dargestellt wird. Bei dem Konzept der Seele muss sowohl die ganzheitliche als auch die teilweise Darstellung als metaphorisch angesehen werden, da es sich bei der Seele per se um ein nicht unmittelbar abbildbares Konzept handelt.

Ein Science-Fiction-Film, der gleich mit mehreren Formen der ganzheitlichen materiellen Manifestation des Seelenkonzeptes aufwartet, ist der Fernsehfilm *Babylon 5: The River of Souls* von Janet Greek aus dem Jahr 1998. Dieser Film basiert auf der Sci-Fi-Serie *Babylon 5*, er greift auf die Figur des Seelenjägers zurück, die bereits in der 1. Staffel eingeführt wurde und sehr beliebt bei den Fans war.<sup>16</sup>

Bei den Seelenjägern handelt es sich um eine Jahrtausende alte Gilde, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Seelen besonders herausragender Persönlichkeiten unterschiedlichster Planeten einzufangen. Konserviert werden diese dann in Glaskugeln, die einen Blick auf ihre lumineszente Oberfläche erlauben (Abb. 1). Die zahlreichen Glaskugeln wiederum werden in sog. Flüstergalerien gelagert, wo sie telepathisch miteinander kommunizieren können.

<sup>15</sup> 3. Buch, 7. Abschnitt, 431a 16–17.

<sup>16</sup> Der erste Seelenjäger trat in der 1. Staffel, Episode 2 (*Soul Hunter*) auf, die am 02.02.1994 erstmals in den USA ausgestrahlt wurde. Der Autor J.M. Straczynski wollte nach eigenen Angaben mit seinem Drehbuch eine Diskussion über die Bedeutung und Eigenschaften der Seele anregen. (Ryan, a.a.O.).



**Abb. 1:** *Babylon 5: The River of Souls* (1998): Die Glaskugel, die tausende außerirdischer Seelen beherbergt. © Warner Bros. Entertainment Inc. 2004 (TC: 00:05:06).

Die visuelle Darstellung der Seele als selbst-leuchtende Masse, die die äußere, vorgegebene Form der Glaskugel annimmt, kann als eine beispielhafte ganzheitliche materielle Manifestation betrachtet werden. Durch die Glaskugel wird die Seele im direkten Wortsinne greifbar, sie wird von Ort zu Ort getragen, die Kugel selbst ist abgrenzbar und materiell, die Seele in ihrem Inneren passt sich der Kugelform an und wird so ebenfalls räumlich begrenzt.

Um aus dem Gefäß heraus zu gelangen, nutzen die Seelen ein auf der Station befindliches Holobordell,<sup>17</sup> indem sie auf die dort gespeicherte Form des Captains der Raumstation, Elizabeth Lochley, zurückgreifen. Dabei wird die holographische Lochley von nicht näher identifizierbaren Lichtgestalten umringt, die die Seelen in ihrer eigentlichen Beschaffenheit darstellen (Abb. 2).

Die holographische Lochley stellt eine weitere Form der ganzheitlichen materiellen Manifestation einer Seele dar, nur dient hier zum Zweck der Repräsentation kein Objekt wie die Glaskugel, sondern das künstliche Abbild eines Menschen, welches ebenfalls materiell ist, da es Gegenstände anfassen und bewegen kann und natürlich auch selbst abgrenz- und berührbar ist.

<sup>17</sup> Ein Holobordell ähnelt der Hologramm, wie man sie von *Star Trek* her kennt. Hier werden holographische Abbilder erzeugt, nur dass das Holobordell ausschließlich einem selbsterklärenden Zweck dient. Die Abbilder sind zwar künstlich erzeugt, aber dennoch materiell.



**Abb. 2:** *Babylon 5: The River of Souls* (1998): Die dreidimensionale Materialisation der Seelen als Captain Lochley und einer Schar von Lichtgestalten im Vordergrund. © Warner Bros. Entertainment Inc. 2004 (TC: 01:11:16).

Die Möglichkeit der Repräsentation des Seelenkonzeptes durch die äußere Form eines Menschen oder eines Objektes wird in *The Golden Compass*<sup>18</sup> (2007) von Chris Weitz noch durch eine weitere Option ergänzt, nämlich die der tierischen Form. Der Film beginnt mit den Worten:

Es gibt viele Universen und viele einzelne Welten, die parallel zueinander existieren. Welten wie eure, in denen die Seelen der Menschen in ihren Körpern leben, und Welten wie meine, in denen sie uns als Tiergeister begleiten, die wir Dämonen nennen.<sup>19</sup>

Damit wird der Zuschauer in eine Fantasy-Welt eingeführt, in der die Menschen ihre eigenen Seelen und die ihrer Mitmenschen täglich visuell konfrontiert werden. Einblicke über die Gesetzmäßigkeiten dieser Seele-Tier-Mensch-Beziehung liefert die Filmhandlung permanent, so haben die Seelen der Erwachsenen eine feststehende Tiergestalt, während die der Kinder noch wandelbar sind. Der Dämon der Hauptfigur Lyra nimmt im Verlauf der Geschichte zahlreiche Formen an, unter anderem die eines Frettchens, eines Vogels, einer Katze und einer Maus. Dieser Dämon kann als exemplarisch für die Mehrheit der Kinderseelen betrachtet werden; er ist gegengeschlechtlich zu seiner Besitzerin, begleitet diese überall hin, wechselt seine Gestalt, wobei sich auch seine Körpergröße entsprechend ändert, vor allem aber kann er sprechen und ist Lyra vom Wesen her ähnlich, jedoch nicht immer mit dieser einer Meinung.

Weiterhin erfährt man aus dem Plot, wie eng ein jeder Dämon mit seinem Besitzer verbunden ist; wird einer von beiden verletzt, so spürt auch der andere den Schmerz, stirbt der eine, so endet auch das Leben des anderen. Innerhalb der ho-

<sup>18</sup> Es handelt sich hierbei um eine Literaturverfilmung des gleichnamigen Romans v. P. Pullman.

<sup>19</sup> Zit. aus *The Golden Compass* von Chris Weitz, USA/UK 2007.

mogenen Fantasy-Welt gilt die Seele als sichtbarer Begleiter als alltäglich, dagegen wirkt der Bericht von einer Parallelwelt, nämlich der unseren, in der sich die Seelen der Menschen in deren Innern befinden sollen, verstörend und unglaublich auf die Zuhörer.

In *The Golden Compass* werden die Tiere vermenschlicht bzw. personifiziert, unter anderem durch ihre Fähigkeit logisch zu denken und zu sprechen. Das wiederum entspricht dem, was Di Franco in der Abhandlung *Die Seele* von 2009 schreibt: „Wir sind jedenfalls zumindest un schlüssig darüber, ob nicht auch andere, nicht-menschliche Lebewesen beseelt sind. Dies gilt vor allem für Tiere, umso mehr, je menschenähnlicher sie uns scheinen.“<sup>20</sup> Ihr Sprachvermögen dient vornehmlich dazu, die Tiere den Menschen noch ähnlicher zu gestalten. Nur sind sie im Film nicht nur eine beseelte Fauna, sie sind vielmehr mit der Seele des Menschen, den sie begleiten, gleichzusetzen.

Die dreidimensionale ganzheitliche materielle Manifestation des Seelenkonzeptes muss also nicht zwingend über die Abbildung einer menschlichen Gestalt erfolgen, sie kann ebenso mittels der einer tierischen visuell umgesetzt werden. Auch weniger komplexe Formen wie die einer Kugel können eine Darstellungsoption bilden. Allen diesen Beispielen ist gemein, dass sie die Seele als Ganzes abbilden, folglich die vollständige physikalische Form als die Gesamtheit der Seele betrachtet werden kann. Darüber hinaus gibt es noch weitere Visualisierungsansätze, einer davon soll im folgenden Kapitel vorgestellt werden.

## 2.2. Pars-Pro-Toto-Allegorien

Abgesehen von der ganzheitlichen Manifestation, bei der eine komplette Entität das Konzept einer Seele repräsentiert, lässt sich diese ebenfalls nur durch Teile eines Ganzen, in dem Fall des menschlichen Körpers, visuell umsetzen. Die Pars-Pro-Toto-Allegorie, die vor allem in der Literatur vermehrt anzutreffen ist, findet auch in Filmen ihre (visuellen) Entsprechungen,

[...] die bei einer gewissen Vertrautheit mit bestimmten Artikulationstraditionen ohne weiteres verständlich sind. So ist etwa die nach oben gestreckte Hand, die die Finger verzweifelt nach allen Seiten spreizt und sie dann langsam erschlaffen lässt, ein weit verbreitetes Symbol des Sterbens [...].<sup>21</sup>

Denkt man dieses Modell etwas weiter und betrachtet man folglich die Allegorie je nach Kontext als metaphorisch, so könnte bei dem gewählten Beispiel die ausgestreckte Hand auch zum letzten Menschen der Welt gehören. Damit stünde dann der Körperteil für das Ende der Menschheit. Eine solche Interpretation ließe sich jedoch nur durch einen entsprechenden Plot plausibilisieren. Die allegorische Darstellung, die an dieser Stelle für die Seelenthematik von Relevanz ist, kann dage-

<sup>20</sup> Di Franco 2009: 14.

<sup>21</sup> Koebner 2006: 113.

gen als beim Rezipienten allgemein bekannt angesehen werden, da sie praktisch schon sprichwörtlich ist, die Rede ist vom „Auge als Spiegel der Seele“.<sup>22</sup>

Als Beispiel zur Verdeutlichung sei hier Andrew Niccols fantastischer Science-Fiction-Film *The Host* (dt. *Seelen*) von 2013 angeführt. Ein außerirdisches, nomadisches Volk kommt auf die Erde und ergreift Besitz von den Körpern der Menschen. Geist und Seele des Betroffenen werden dabei für gewöhnlich verdrängt, der Mensch stirbt im Grunde, sein Körper lebt jedoch unter der außerirdischen Führung weiter. Obgleich die Invasion schon Jahre andauert und als alltäglich betrachtet werden kann, leisten dennoch einige menschliche Seelen noch immer Widerstand. Dank ihres ausgeprägten Überlebenswillens verbleiben sie hintergründig in ihren Körpern, über die sie keine komplette Verfügungsgewalt mehr haben. Sie sind jedoch in der Lage, im Geist Zwiesprache mit dem jeweiligen parasitär eingefallenen Extraterrestrischen zu halten.<sup>23</sup>

Die Pars-Pro-Toto-Allegorie des Auges, welche für die Anwesenheit und die Gesamtheit einer Seele in einem humanoiden Körper steht, funktioniert hier auf zweierlei Arten. Immer dann, wenn die Pupille eines Menschen von einem leuchtend weiß-blauem Ring umschlossen wird, wurde dessen Seele von der eines Außerirdischen verdrängt (Abb.3). Die farbliche Abnormalität des Auges repräsentiert demnach den unnatürlichen Zustand eines menschlichen Körpers, der entweder keine menschliche, dafür aber eine außerirdische Seele beherbergt, oder aber sogar insgesamt zwei Seelen, nämlich eine verdrängte menschliche und eine parasitäre außerirdische, in sich trägt. Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass jedes Augenpaar, bei dem jener weiß-blaue Pupillenring fehlt, eine einzige humanoide Seele repräsentiert. In jedem Fall sind die Augen der Bezugspunkt und geben optisch Hinweise auf die Natur der Seele im Körperinneren.

Die Repräsentation der Seele über die Pars-Pro-Toto-Allegorie des menschlichen Auges basiert auf einer vor allem in der westlichen Kultur bekannten Sprichwörtlichkeit, die auf den Zusammenhang beider Begriffe verweist und damit auch die naheliegendste visuelle Darstellungsoption bildet, die vom Rezipienten kein tiefgreifendes semiotisches Verständnis voraussetzt, um entschlüsselt und verstanden werden zu können. Ebenso wie die ganzheitliche materielle Manifestation, die im vorangegangenen Kapitel thematisiert wurde, handelt es sich hier um eine dreidimensionale Abbildungsform. Wie die Seele auch mittels Zweidimensionalität repräsentiert werden kann, soll anhand einer opulenten Literaturverfilmung im Folgenden exemplifiziert werden.

<sup>22</sup> Vgl. Flachberger 2011: 15f.

<sup>23</sup> Vgl. Deleuze 1997: 138f.



Abb. 3: *The Host* (2013): Der lumineszierende Pupillenring repräsentiert die extraterrestrische Seele im humanoiden Körper. © Concorde Home Entertainment GmbH 2013, (TC 00:01:12).

## 2.2. Zweidimensionale Abbildungen

Wird in Filmen das Innerste eines Menschen, was zumeist mit seiner Seele gleichgesetzt wird, abgebildet, so bestehen hierbei die gleichen Darstellungsmöglichkeiten wie bei der Abbildung des Äußeren: Man hält das entsprechende Objekt dauerhaft in einem Gemälde oder einer Fotografie fest oder zeigt es temporär in einer Spiegelung.

Als exemplarisches Beispiel hierfür sei Oliver Parkers *Dorian Gray*, eine Literaturverfilmung des gleichnamigen Romans von O. Wilde, genannt.<sup>24</sup> Von der Titelfigur wird ein Portrait angefertigt, das eine fotorealistische Ähnlichkeit mit dem Protagonisten aufweist und fortan anstelle des jungen Mannes altert. Zunächst stellt das Bildnis einen attraktiven jungen Mann dar, im Verlauf der Handlung jedoch wird der Charakter Grays immer verderbter, er gibt sich dem Laster und der Genussucht hin, wobei sich das Bild in dem Maße verändert, wie es sein Wesen tut. Auch Verwundungen der realen Person gehen auf sein künstliches und künstlerisches Abbild über. Aus dem anfänglichen Abbild des Körpers wird somit ein Abbild der Seele.<sup>25</sup> Dieser Vorgang ist unnatürlich oder vielmehr übernatürlich, denn hier sind die Verhältnisse umgekehrt, da für gewöhnlich ein Bildnis stets gleich bleibt, während das Motiv im Laufe der Jahre einen optischen Wandel durchläuft. Dadurch wird die Person Gray zu einem unveränderlichen Abbild seiner selbst, während das Bildnis sein reales, wenngleich inneres Erscheinungsbild darstellt.<sup>26</sup>

Der Film wählt innerhalb seiner Handlung ein per se rein visuelles Medium, nämlich das eines Bildnisses, eines darstellenden Kunstwerkes, um den sich stets in Veränderung befindlichen Zustand einer menschlichen Seele abzubilden.<sup>27</sup> Dabei

<sup>24</sup> S. Fußnote 13.

<sup>25</sup> Vgl. Wedewer 1985: 82.

<sup>26</sup> Vgl. Maier 1984: 237ff.

<sup>27</sup> Die Hinzunahme eines weiteren Mediums innerhalb des Film-Mediums als Beispiel für einen intermedialen Prozess findet sich auch in einem deutschen Fantasyfilm: In *Die un-*

stellt das Bild selbst, wenn es in den Kamerafokus gerückt wird, kein statisches, momentanes Stillleben dar, es pulsiert, mutiert und bewegt sich auf der Leinwand, es quellen Maden aus den gemalten Augenwinkeln hervor, untermalt von gurgelnden Geräuschen, Seufzern und gequältem Gestöhne. Das Bildnis wirkt damit eigendynamisch, es hebt und senkt sich innerhalb seines Rahmens und verströmt sogar einen eigenen Geruch, der Fliegen und Ratten anzieht.<sup>28</sup> Die Zweidimensionalität des Gemäldes wird dadurch zeitweise aufgebrochen, am Ende des Films wird die ursprüngliche Ordnung jedoch wieder hergestellt: Gray sticht auf das Portrait ein und sein eigenes Gesicht übernimmt das abschreckende Aussehen des Gemäldes, während das Bildnis wieder seinen ursprünglichen Zustand annimmt und den 20jährigen Gray zeigt.<sup>29</sup>

Bei *Dorian Gray* werden körperliche Veränderungen in Relation zu seelischen Veränderungen gestellt, die Abbildung erfolgt jeweils durch das Portrait. Der Film stellt ebenso wie die Literaturvorlage die These auf, dass der Lebenswandel sich sowohl physisch als auch psychisch niederschlägt, und projiziert beides auf eine Leinwand. Das Bildnis übernimmt den Prozess des Alterns und bildet ihn gleichzeitig ab, was die physische Komponente darstellt; zudem zeigt es auch die seelischen Veränderungen, die aus seiner Verderbtheit resultieren, in Form von Entstellungen und Vernarbungen in Grays Portrait.<sup>30</sup> Laut Di Franco muss sich die Seele temporär im Körper widerspiegeln: „Zeigt sich das Seelische nicht gerade und nur in körperlichen Regungen? Wie könnte es überhaupt wahrgenommen und empfunden werden, wenn es sich in keiner Weise äußern würde, und wie anders, wenn nicht körperlich, könnte es sich äußern?“<sup>31</sup> In *Dorian Gray* wird nun diese Funktion des Körpers auf das Bildnis übertragen, es repräsentiert damit nicht nur Grays Innenleben, sondern auch eine alternative Variante seiner selbst. Dadurch nimmt es narrativ die Position seines antagonistischen Doppelgängers ein, dessen Existenz er einerseits unbedingt und mit allen Mitteln verheimlichen will, während er jedoch gleichzeitig abhängig von ihm ist. Dem Bildnis wird durch den fortschreitenden Alterungsprozess, den ausströmenden Geruch, den Ungezieferbefall und die von ihm ausgehenden Seufzer gleichzeitig Lebendigkeit zu- und wieder abgesprochen. Es wirkt wie ein statischer, lebender Leichnam, der den Gestank von Fäulnis verbreitet und bereits verwest, während er dennoch nicht aufhört zu existieren und indirekt mit Gray zu interagieren. Körper und Geist werden seiner

*endliche Geschichte* (Regie: Wolfgang Petersen, 1984) ist die Handlung so stark mit dem rein narrativen Medium des gleichnamigen Buches verwoben, dass der Held des Buches, als er in einen Zauberspiegel sieht, der, wie ihm prophezeit wurde, seine Seele widerspiegeln soll, dort stattdessen den diegetischen Leser des Buches erblickt.

<sup>28</sup> Ein Zitat von Gray im Film lautet: „Ich habe meine Seele gesehen! Und ich könnte Sie Ihnen zeigen. Sie ist verfault, sie stinkt, sie ist giftig!“

<sup>29</sup> Laut Meier ist Grays Motiv für diese Tat der Versuch, seine eigene Seele zu töten, da er glaubt, das Bildnis trage die eigentliche Verantwortung für seine Taten. (Meier 1984: 241f).

<sup>30</sup> Vgl. Brittnacher 2004: 266ff.

<sup>31</sup> Di Franco 2009: 28. Mit den körperlichen Regungen ist hier vor allem die Mimik gemeint.

Seele oppositionell gegenübergestellt, zugleich werden der Seele körperliche Eigenschaften zugeschrieben.

In *Dorian Gray* wird, viel stärker als in den anderen bereits genannten Filmen, mittels der zweidimensionalen Abbildung das Zusammenspiel von Körper und Seele thematisiert. Dabei beeinflussen sich diese beiden Komponenten gegenseitig in ihrer jeweiligen Beschaffenheit. Im nächsten Kapitel soll diese besondere Dialektik durch die Hinzunahme der auditiven Ebene um eine weitere filmästhetische Repräsentationsform ergänzt werden.

### 3. Die auditive Repräsentation des Seelenkonzeptes

Das Konzept der Seele wird in anglo-amerikanischen Fantasy- und Science-Fiction-Filmen nicht nur auf der rein visuellen Ebene dargestellt, auch auf der auditiven Ebene kann es über die Akustik repräsentiert werden. Möglichkeiten dafür finden sich unter anderem im Bereich diegetischer und nicht-diegetischer Filmmusik, Soundeffekte, klanglicher Dynamik und natürlich in der jeweiligen Interaktion untereinander und/oder mit dem Bildmaterial. Als ein Beispiel für auditive Repräsentation des Seelenkonzeptes widmet sich der folgende Abschnitt dem Einsatz und den unterschiedlichen Verwendungsmöglichkeiten der Stimme.<sup>32</sup>

#### 3.1. Die Stimme als Repräsentationsform

Sehr häufig, wenn es um die ausdrückliche Thematisierung eines Seelenkonzeptes geht, drückt sich dies in Filmen durch die unwillentliche Verdrängung einer menschlichen Seele aus ihrem zugehörigen Körper aus. Aufgrund des Genres<sup>33</sup> geschieht dies meist durch einen außerirdischen Invasoren.

So auch im bereits erwähnten Film *The Host*. Die Zwiesprache zwischen der menschlichen Seele der Hauptfigur und dem Außerirdischen findet nahezu komplett ohne Bildsprache statt. Während man für gewöhnlich die Gesprächspartner und deren Lippenbewegungen sieht und durch Filmschnitt und Kameraführung<sup>34</sup> verdeutlicht wird, wer gerade spricht, so stehen in *The Host* die Filmbilder auf den ersten Blick nur in vagem Zusammenhang zum gesprochenen Wort, da die Gespräche lediglich im Kopf der Protagonistin stattfinden. Ähnlich wie in *The Prophecy*,<sup>35</sup> wo die Seele eines brutalen Offiziers an ein Mädchen weitergegeben wird und die Seelen ebenfalls primär auditiv dargestellt werden, steht die Verpflanzung der

<sup>32</sup> Laut Aristoteles ist die Stimme ein Merkmal aller beseelter Lebewesen: „Die Stimme aber ist eine Art Schall eines beseelten Wesens. Unbeseelte Wesen haben keine Stimme [...]“ Aristoteles 2011: 103.

<sup>33</sup> Gemeint ist hier vor allem das Science-Fiction-Genre.

<sup>34</sup> Insbesondere durch die Schuss - Gegenschuss-Technik, bei der jeweils die sprechende Person im Close Up gezeigt wird. Vgl. Koch 2015: 83.

<sup>35</sup> *The Prophecy* (dt. *God's Army*) von Gregory Widon, USA 1995, Horror/Fantasyfilm. [www.imdb.com](http://www.imdb.com).

Seelen in neue Wirtskörper im Mittelpunkt der Handlung und bildet ihren Hauptkonflikt. Bei beiden Filmen drückt sich die Seele, die einen neuen Körper besetzt, durch klar artikulierte Worte aus, dazu bedient sie sich jeweils des Sprechorgans des Wirtes, wodurch auch dessen Stimme erklingt. Dies ist nicht in jedem Film, der diese Thematik, wenn auch nur am Rande, umsetzt, zwangsläufig so gegeben; denkt man beispielsweise an *Stargate* (USA/F 1994) von Roland Emmerich, so spricht der Junge, der ebenfalls von einem außerirdischen Eroberer besetzt wurde, von dem Zeitpunkt an mit einer sehr tiefen und keineswegs knabenhaften Stimme, die ergo einen starken Kontrast zu seinem Äußeren bildet, um genau jene Fremdherrschaft über seinen menschlichen Körper zu verdeutlichen.

In *The Prophecy* wird ein ähnlicher Kontrast gebildet, nur entsteht er hier nicht durch die Stimmlage, sondern durch das gesprochene Wort; die Seele eines früheren Offiziers, der wegen Kriegsverbrechen angeklagt und verurteilt wurde, lässt das von ihr beherrschte Mädchen Sätze sagen, die keinem kindlichen Gemüt entsprechen. So berichtet das Kind von Gräueltaten wie Mord und Kannibalismus; während es in der vorangegangenen Handlung am liebsten altersgemäßen Beschäftigungen nachging wie Verstecken spielen und singen.

In *The Skeleton Key* (USA/D 2005) von Iain Softley verrät sich die Seele eines ehemaligen Dienstmädchens, die erst ganz am Ende der Filmhandlung in einen neuen Wirtskörper, dem einer Altenpflegerin, übergeht, weder durch eine besondere Stimmlage noch durch kontrastierende Botschaften; es sind vielmehr spezifische Redewendungen und Ausdrucksweisen, die, gepaart mit bestimmten Angewohnheiten (wie z.B. Zigarillo rauchen), dem Zuschauer verdeutlichen, wer der Altenpflegerin nunmehr wirklich innewohnt.

All den genannten Beispielen ist gemein, dass hier mit einer Stimme gesprochen wird, deren Herkunft offensichtlich ist, die Worte erklingen jeweils aus dem Munde des Wirtes.<sup>36</sup> Auch wenn dies nicht näher beleuchtet wird, kann man wohl fest davon ausgehen, dass der Sprechakt unter Benutzung der Stimmbänder und des Zwerchfells von statten geht, sodass auch ohne besondere Fokussierung dem Zuschauer bewusst sein muss, wo genau der Klang herkommt. Nicht in jedem Film ist dies so offensichtlich; in *Avatar* (USA/UK 2009) von James Cameron zum Beispiel sind die indigenen Bewohner des Planeten Pandora in der Lage, sich körperlich mit dem sogenannten Baum der Seelen zu verbinden.<sup>37</sup> Bei der Vereinigung können sie die Stimmen ihrer Ahnen hören, der Baum dient demnach als eine spirituelle Brücke zwischen den Lebenden und den Toten. Die Stimmen sind pluralistisch, zahlreich und ertönen simultan, vor allem aber lässt sich deren genaue Her-

<sup>36</sup> Mit Ausnahme der menschlichen Protagonistin in *The Host*, die nur im Geist mit dem Außerirdischen spricht. Er selbst jedoch spricht direkt, mit dem Sprachapparat der Protagonistin, deren Körper gegen ihren Willen besetzt wurde.

<sup>37</sup> Das Seelenkonzept spielt in *Avatar* eher eine hintergründige Rolle, verweist jedoch auf eine alternative auditive Darstellungsform, so dass es hier dennoch aufgrund seines beispielhaften Charakters zur besseren Verdeutlichung herangezogen wird.

kunft nicht genau lokalisieren. Durch den Umstand jedoch, dass die Verbindung mit dem Baum der Seelen obligatorisch ist, um die Stimmen zu hören, erklingen diese wohl ähnlich wie in *The Host* primär im Kopf der jeweiligen Person, was ein tatsächliches Sprechorgan möglicherweise obsolet macht.

Die auditive Repräsentation der Seelen erfolgt im Film somit über die Stimme, wobei ein sichtbares Sprechorgan als ihr Ursprung nicht zwingend notwendig ist, da sie auch die Funktion einer inneren Stimme übernehmen kann. Auch die Überlagerung mehrerer Stimmen ist eine Option, die im Fantasy- und Science-Fiction-Film zur Anwendung kommt, ebenso muss bei der Übernahme eines Wirtskörpers durch eine fremde Seele nicht zwingend die Stimme des Wirtes erklingen. Durch eine von dessen üblicher Sprache abweichende Ausdrucksweise kann ein Kontrastverhältnis zwischen der parasitär eingefallenen Seele und dem Wirt erzeugt werden, in jedem Fall wird so aber die Übernahme des Wirtskörpers verdeutlicht.

#### 4. Deutungsoptionen der Seele

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Repräsentationen des Seelenkonzeptes in den ausgewählten Filmbeispielen ebenso heterogen sind wie ihre Deutungsmöglichkeiten und die Funktionen, die sie erfüllen. Vor allem aber legen sie keinen thematischen Schwerpunkt auf den innerkörperlichen Sitz der Seele, sondern konzentrieren sich auf ihre direkte bzw. indirekte Abbildung. Dazu werden verschiedene Repräsentationsformen gewählt, beispielsweise als gemaltes Abbild wie in *Dorian Gray*, das in seiner ursprünglichen Form dem menschlichen Körper gleicht, nach dessen Vorbild es gemalt wurde, oder als Rematerialisierung im Science-Fiction-Film *Babylon 5: The River of Souls*.

Allen Repräsentationsformen ist gemein, dass sie keineswegs starr, sondern veränderlich und lebendig sind. Als Abbild können sie ein oppositionelles Verhältnis zum Menschen einnehmen und interagieren mit diesem wie in *Dorian Gray* oder *The Golden Compass*. Andernfalls beziehen sie selbst aktiv neue Körper, wie die fleischlichen, menschlichen Körper in *The Host* oder dreidimensionale holografische Körper wie in *The River of Souls*.

Die Seelen in den genannten Filmen sind allesamt mortal. In *The River of Souls* und *The Host* stirbt die Seele, wenn sie gewaltsam aus ihrem Gefäß gerissen wird, in *The Golden Compass* kann der Dæmon zusammen mit dem ihm zugeordneten Menschen sterben, und in *Dorian Gray* geht das Bildnis im Augenblick seines Todes auf Gray über und stirbt mit ihm.

Die Seelen sind in der ein oder anderen Form allesamt greifbar, in *The Host* sind sie gegenständlich, sie verfügen über einen materiellen Körper, der durch den Weltraum reist, bis ein Wirtskörper gefunden und übernommen wird, und in *The River of Souls* und *The Golden Compass* können sie sogar gefangen genommen und eingesperrt werden, was ebenfalls eine physische Form voraussetzt. In *Dorian Gray* stellt das zunächst nur als Abbild fungierende Portrait den realen Sitz der Seele dar, denn das Bildnis ist Grays Seele, und damit materiell.

Auf der metaphorischen Ebene betrachtet, steht die Seele in den Filmbeispielen selbst für eine komplette Entität, sie handelt und entscheidet, denkt und fühlt und kann einen (fremden) Körper steuern. Sie wird in gewisser Hinsicht personifiziert, auch wenn der entsprechende menschliche Körper nicht zwingend ein Teil von ihr ist und sie ohne ihn weiter existieren könnte, bildet sie eine Einheit mit ihm.<sup>38</sup> In allen erwähnten Filmbeispielen denkt die Seele logisch, wodurch eine besondere Nähe der Seele zum Geist, der im Allgemeinen für die Ratio steht, angezeigt wird.

„Die Frage nach dem genauen Verhältnis zwischen Leib und Seele zieht sich leitmotivisch durch die abendländische Geistesgeschichte.“<sup>39</sup> Diese Frage hält zunehmend Einzug in den Film, der sie beantwortet, indem er den Leib oder dessen Abbild zur Projektionsfläche der Seele macht, sie zugleich aber auch neu an seine Rezipienten stellt.

## Literatur

- Aristoteles (2011): *Über die Seele*. Übers. u. hg. v. Gernot Krapinger. Stuttgart: Verlag Philipp Reclam jun.
- Böhle, Wilhelm (1929): *Die Körperform als Spiegel der Seele*. Leipzig/Berlin: Verlag B.G. Teubner.
- Breuning, Wilhelm (1986): *Seele. Problembegriff christlicher Eschatologie*. Freiburg im Breisgau: Herder.
- Brittnacher, H. Richard (2004): „Mädchen und Monster. Von der Schönheit des Schreckens und dem Schrecken der Schönheit.“ In: Assmann, Peter (Hrsg.): *Andererseits: Die Phantastik. Imaginäre Welten in Kunst und Alltagskultur*. Weitra: Verlag Bibliothek der Provinz, S. 266–283.
- Caillois, Roger (1974): „Das Bild des Phantastischen. Vom Märchen bis zur Science Fiction.“ In: Zondergeld, Rein A. (Hrsg.): *Phaicon 1. Almanach der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M.: Insel Verlag, S. 44–83.
- Deleuze, Gilles (1997): *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag.
- Descartes, René (1984): *Die Leidenschaften der Seele*. Übers. u. hg. v. Klaus Hammacher. Hamburg: Felix Meiner Verlag.
- Di Franco, Manuela (2009): *Die Seele. Begriffe, Bilder und Mythen*. Stuttgart: Verlag Philipp Reclam jun.
- Dupré, Ben (2012): *50 Schlüsselideen der Menschheit*. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.
- Flachberger, Katja (2011): *Die Visualisierung des Todes und des toten Körpers im Animationsfilm*. Diplomarbeit, Hagenberg: eingereicht am FH-MA Studiengang Digitale Medien.

<sup>38</sup> Lakoff/Johnson 1998: 44f.

<sup>39</sup> Klee 2001: 1.

- Hasenfratz, Hans-Peter (1986): *Die Seele. Einführung in ein religiöses Grundphänomen*. Zürich: Theologischer Verlag.
- Johnson, Mark/Lakoff, George (1998): *Leben in Metaphern. Konstruktion und Gebrauch von Sprachbildern*. Heidelberg: Carl-Auer-Systeme.
- Kaes, Anton (1995): „New Historicism: Literaturgeschichte im Zeichen der Postmoderne“. In: Baßler, Moritz (Hrsg.): *New Historicism. Literaturgeschichte als Poetik der Kultur*. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Kammler, Steffen (2013): *Die Seele im Spiegel des Leibes. Der Mensch zwischen Leib, Seele und Körper bei Platon und in der Neuen Phänomenologie*. Freiburg/München: Verlag Karl Alber.
- Klee, Wanda G. (2001): *Leibhaftige Dekadenz. Studien zur Körperlichkeit in ausgewählten Werken von Joris-Karl Huysmans und Oscar Wilde*. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter.
- Koch, Jonas (2015): *Erklären und verstehen fiktionaler Filme. Semantische und ontologische Aspekte*. Münster: Mentis Verlag.
- Koebner, Thomas (2006): „Die Komplexität der Filmbilder“. In: Drexler, Peter/Klinger, Judith (Hrsg.): *Bilderwelten. Strategien der Visualisierung in Wissenschaft und Kunst*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, S. 111–124.
- Maier, Wolfgang (1984): *Oscar Wilde. The Picture of Dorian Gray. Eine kritische Analyse der anglistischen Forschung von 1962 bis 1982*. Frankfurt a. M.: Verlag Peter Lang.
- Osterland, Martin (1982): „Die Funktion des Films in der Gesellschaft“. In: Witte, Karsten (Hrsg.): *Theorie des Kinos*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 326–334.
- Schneider, Reto U. (2004): *Das Buch der verrückten Experimente*. München: Bertelsmann Verlag.
- Schmid, Georg (2000): *Die Geschichtsfalle. Über Bilder, Einbildungen und Geschichtsbilder*. Wien/Köln/Weimar: Böhlau Verlag.
- Wedewer, Rolf (1985): *Zur Sprachlichkeit von Bildern Ein Beitrag zur Analogie von Sprache und Kunst*. Köln: DuMont Buchverlag.
- www.imdb.com (International Movie Database, IMDb.com, Inc.). (18.08.16).
- Ryan, Matthew (2000): *Der Seelenjäger*, <http://www.midwinter.de/lurk/guide/002.html>. (18.08.16).

## Filmographie

- Avatar* (Avatar - Aufbruch nach Pandora). USA/UK 2009, James Cameron, 162 Minuten.
- Babylon 5: The River of Souls* (Babylon 5: Der Fluss der Seelen). USA 1998, Janet Greek, 94 Minuten.
- Dorian Gray* (Das Bildnis des Dorian Gray). UK 2009, Oliver Parker, 112 Minuten.
- The Golden Compass* (Der goldene Kompass). USA/UK 2007, Chris Weitz, 113 Minuten.
- The Host* (Seelen). USA/Schweiz 2013, Andrew Niccol, 125 Minuten.
- The Prophecy* (God's Army). USA 1995, Gregory Widen, 98 Minuten.

*The Skeleton Key* (Der verbotene Schlüssel). USA/D 2005, Iain Softley, 104 Minuten.

*Stargate*. USA/F 1994, Roland Emmerich, 116 Minuten.

## **Abbildungen**

Abb. 1: *Babylon 5: The River of Souls*. Janet Greek, USA 1998, DVD, Copyright by Warner Bros. Entertainment Inc. 2004, Timecode 00:05:06.

Abb. 2: *Babylon 5: The River of Souls*. Janet Greek, USA 1998, DVD, Copyright by Warner Bros. Entertainment Inc. 2004, Timecode 01:11:16.

Abb. 3: *The Host*. Andrew Niccol, USA/Schweiz 2013, DVD, Copyright by Concorde Home Entertainment GmbH 2013, Timecode 00:01:12.