

# RelBib

Bibliography of the Study of Religion

<https://relbib.de>

Dear reader,

This is a self-archived version of the following article:

---

Authors:                   Johannsen, Dirk / Kirsch, Anja  
Title:                        "›Religion‹ als Stilmittel der Fantastik: eine wirkungstheoretische  
                                  Betrachtung der Fernsehserie Lost"  
  
Published in:               Die Medien der Religion / Schweizerische Gesellschaft für  
                                  Religionswissenschaft. Jahrestagung (2009: Basel).  
                                  Zürich: Pano Verlag / TVZ  
  
Year:                         2015  
Pages:                      197 – 223  
ISBN:                        978-3-290-22012-9

---

The article is used with permission of [Pano Verlag / TVZ](#).

Thank you for supporting Green Open Access.

Your RelBib team

EBERHARD KARLS  
UNIVERSITÄT  
TÜBINGEN



UNIVERSITÄTSBIBLIOTHEK

# «Religion» als Stilmittel der Fantastik. Eine wirkungstheoretische Betrachtung der Fernsehserie *Lost*

Dirk Johannsen / Anja Kirsch

## 1. Einleitung

«As an intertextual, artistic and cultural phenomenon» ist die US-Dramaserie *Lost* schon während ihrer Erstaussstrahlung von 2004 bis 2010 zu einem akademischen Phänomen geworden. *Lost* wurde auf diversen Tagungen, in Sammelbänden und dem e-Journal *Lost Online Studies* aus film- und medientheoretischen wie auch literatur- und kulturgeschichtlichen Perspektiven betrachtet. Besonders die Erzähltheorie hat sich in den *Lost Studies* als einflussreich erwiesen. «Reading *Lost*» ist eine Herausforderung: «The producers have taken the recent trend to narrative complexity to new extremes.»<sup>1</sup> Die Geschichte der Überlebenden eines Flugzeugabsturzes auf einer mysteriösen Insel ist als ein multimediales Patchwork literarischer Genres und geistesgeschichtlicher Traditionen inszeniert, in dem die narrative Struktur selbst als Rätsel thematisiert wird: «For once, the key question isn't «What will happen», but «How will they tell us what happens.»<sup>2</sup>

Spätestens mit ihrem Abschluss nach der sechsten Staffel wurde deutlich, dass die Serie auch von religionswissenschaftlichem Interesse ist. Was als Survivor-Drama begann, hat sich im Lauf der Erzählung zu einem Fantastik-Epos entwickelt, in dem die in der Pilotfolge auf die Insel bezogene Ausgangsfrage «Where are we?» über mehr als 100 Folgen als «Woher kommen wir? Wohin gehen wir? Wer sind wir?» verhandelt und im Finale schliesslich an die Religionen weitergegeben wird: Die letzten Szenen zeigen, wie die Protagonisten nach ihrem Tod in einer (katholischen) Kirche zusammenkommen.<sup>3</sup> Die Produzenten wagen in der Gestaltung einen Grenzgang: In der Sakristei stehen neben dem Kru-

1 Pearson 2009: Introduction to «Reading *Lost*», 4. Wir danken Fabian Perlini und Hubert Mohr für hilfreiche Kommentare.

2 Mittell 2009: *Lost in a great story*, 131.

3 Gedreht wurde in der Kapelle der Sacred Hearts Academy, Honolulu, Hawaii.

zifix Statuen von Buddha und Ganesha, die Glasmalerei des Kirchenfensters zeigt gleichsam die Symbole von Islam, Judentum, Hinduismus, Christentum, Buddhismus und Taoismus (vgl. Abb. 1).



Abb. 1: Sakristeiszene in der letzten Episode von *Lost* (Staffel 6, Folge 18)  
(Screenshot DVD: Staffel 6/Folge 18 «Das Ende», 1:31:02)

«This is the place that you [...] that you all made together», erläutert eine Figur mit dem bezeichnenden Namen *Christian Shephard*, bevor sie die Kirchenpforte öffnet, von der ein helles Licht ausgeht, das die Szene überblendet. *Lost* wurde schon zuvor häufig als religiöses Narrativ gedeutet, befördert auch durch entsprechende Inszenierungen in der Bewerbung der Serie<sup>4</sup>, und der Abschluss scheint wenig Raum für andere Interpretationen zu lassen.<sup>5</sup> Der *Hawaii Catholic Herald* fasste die Reaktionen treffend zusammen:

- 4 Das Promotionsbild zur sechsten Staffel von *Lost* mit dem Titel «The Lost Supper» beruht auf einer Ikone christlicher Kunst, Leonardo da Vincis «Abendmahl» in Santa Maria delle Grazie zu Mailand.
- 5 Z. B. Seay 2009: *The Gospel according to Lost*.

Despite an attempt to make the scenes seem nondenominational, with Christian and Jack Shephard talking in an office filled with world religious symbols and a multi-faith stained glass window, many TV critics and fans have interpreted the church to be a sort of purgatory and all the characters as moving on to heaven, a very Christian ending to «*Lost*».<sup>6</sup>

Im Folgenden wird gezeigt, dass Religionen inklusive des Christentums in *Lost* tatsächlich durchgängig eine zentrale Rolle spielen, allerdings weniger als inhaltlich bestimmte Grössen, sondern vielmehr als untereinander austauschbare Verweisungsinstanzen: «Religion» dient als narratives Stilmittel. «*Lost*'s producers have come up with an entirely new construction of the televisual character, one in which every element of character is tied to the central narrative enigmas.»<sup>7</sup> Diese bestehen in Ereignissen und Figuren, die uneindeutig inszeniert werden und die von den Protagonisten und der Community gleichermaßen in Bezug auf eben diese Uneindeutigkeit hin diskutiert werden. Die Frage nach der Natur der Ereignisse ist die Frage nach der Natur der erzählten Welt, der *Diegesis*: Die Serie oszilliert durchgehend zwischen *Science-Fiction* und *Supernatural-Horror*. In dieser Hinsicht entspricht *Lost*'s narrative Struktur der Kennzeichnung des Fantastischen, wie sie der französische Literaturtheoretiker Tzvetan Todorov formuliert hat:

Das Fantastische liegt im Moment [der] Ungewißheit; sobald man sich für die eine oder die andere Antwort entscheidet, verläßt man das Fantastische und tritt in ein benachbartes Genre ein, in das des Unheimlichen oder das des Wunderbaren. Das Fantastische ist die Unschlüssigkeit, die ein Mensch empfindet, der nur die natürlichen Gesetze kennt und sich doch einem Ereignis gegenüber sieht, das den Anschein des Übernatürlichen hat.<sup>8</sup>

Der Beitrag soll zeigen, dass «Religion» von den Produzenten als eine Grösse konstruiert wird, die der Aufrechterhaltung eben dieser narrativen Struktur dient. Im ersten Schritt wird dazu der Herstellungsprozess der Erfolgsstory von *Lost* geschildert. Der Fokus liegt dabei vor allem auf der Reflexion der narrativen Gestaltung durch Produzenten und Rezipienten. Im zweiten Schritt wird die Art der Inszenierung von Religionen

6 Hawaii Catholic Herald 11.06.2010. Verfügbar unter: [www.hawaiicatholicherald.org/Home/tabid/256/newsid884/3101/Default.aspx](http://www.hawaiicatholicherald.org/Home/tabid/256/newsid884/3101/Default.aspx) (10.01.2010).

7 So die Medienwissenschaftlerin Roberta Pearson 2009, 4. Hervorhebung von den Verfassern.

8 Todorov 1972: *Einführung in die fantastische Literatur*, 26.

und religiösen Diskursen innerhalb der Serie exemplarisch verdeutlicht. Ihre Funktion für den Fortgang der Handlung sowie die genrespezifische Ausrichtung der Gesamtserie wird anschliessend mittels eines wirkungs-ästhetischen Ansatzes untersucht, der von Wolfgang Iser und Methoden des Creative Writing her entwickelt wird. Es geht dabei weniger um gattungstypologische Erwägungen als um die Fokussierung auf konkrete Techniken narrativer Gestaltung, die zur Erzeugung eines durch Unschlüssigkeit gekennzeichneten Diskursrahmens eingesetzt werden.<sup>9</sup>

## 2. *Lost* – Die Konstruktion einer Erfolgsstory

*Lost* ist eine US-amerikanische Produktion der *American Broadcasting Company* (ABC), die auf Konzepten von Jeffrey Lieber, Jeffrey Jacob Abrams und Damon Lindelof basiert. Grösstenteils auf Hawaii gedreht, umfasst sie 121 Folgen, die in sechs Staffeln von September 2004 bis Mai 2010 gesendet wurden. Nach der Ausstrahlung der ersten Folge am 22. September 2004 entwickelte die Serie einen grossen Zuschauerkreis und eine rasch wachsende, aktive Fan-Community. *Lost* wurde von den Kritikern weitgehend positiv beurteilt und erhielt zahlreiche Auszeichnungen, darunter zehn Emmys sowie den Golden Globe.<sup>10</sup>

Die Serie erzählt die Geschichte von 48 Überlebenden einer Katastrophe: Der Flug Oceanic 815 von Sydney nach Los Angeles stürzt über einer unbekanntem Insel im Südpazifik ab. Während die Überlebenden sich unter der Führung des Arztes Jack Shephard notdürftig organisieren, wird offenbar, dass es sich um einen besonderen Ort handelt: John Locke, ein querschnittsgelähmter Passagier, kann nach dem Absturz wieder laufen; eine krebskranke Frau gesundet; andere werden von Visionen heimgesucht. Zugleich kommen einige Gruppenmitglieder auf ungeklärte Weise ums Leben. Es stellt sich heraus, dass die Überlebenden nicht allein sind: Locke stösst bei einer Erkundungstour auf eine ins Erdreich führende Luke, und eine vor Jahren verschollene Wissenschaftlerin warnt die Gruppe vor «den Anderen», welche als gesichtsloses Kollektiv

9 Für Zitationen aus der Serie ebenso wie aus DVD-Features mit Interviews und Kommentaren der Produzenten und Schauspieler wird auf die jeweilige Folge sowie die auf der Fan-Webseite *Lostpedia* ([www.lostpedia.wikia.com](http://www.lostpedia.wikia.com)) verfügbaren Transkripte verwiesen.

10 Vgl. *Lostpedia: Awards*: <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Awards> (10.01.2011).

Angst und Schrecken verbreiten. Die Luke entpuppt sich indes als Zugang zu einem unterirdischen Laborkomplex, welcher Teil eines über die Insel verstreuten Systems von Forschungsstationen und Siedlungen der *Dharma-Initiative* ist, einer paramilitärischen, esoterisch beeinflussten Organisation. Die Verschollenen werden im weiteren Verlauf zu Spielbällen in einer seit Jahrzehnten andauernden Auseinandersetzung um die Insel, mit der teils mystisch-spirituelle, teils wirtschaftliche Interessen verbunden werden. Dieser Konflikt setzt sich auch dann fort, als es einigen Gruppenmitgliedern schliesslich gelingt, die Insel zu verlassen. Überzeugt, schicksalhaft mit ihr verbunden zu sein, kehren sie bald freiwillig zurück und werden selbst zu Akteuren in einem Kampf, der mehr und mehr apokalyptische Ausmasse anzunehmen scheint.

Charakteristisch für die Inszenierung von *Lost* ist der strukturierende Einsatz von Analepsen (Rückblenden) und Prolepsen (Vorgriffen) im Erzählstrang, die den Gesamtverlauf der Serie in drei Phasen gliedern. In den ersten drei Staffeln werden vornehmlich die Ereignisse auf der Insel beschrieben. Diese Haupt- bzw. Inselhandlung wird durch Analepsen ergänzt, kurzgeschichtenhafte *flashbacks*, in denen die Dramatik im Leben jedes einzelnen Protagonisten enthüllt wird. Sie dienen der Serie als *emotional core*, über den zugleich das Inselgeschehen aus der Sicht verschiedener Fokalisatorfiguren dargestellt wird.<sup>11</sup> Zum Ende der dritten Staffel werden (proleptische) *flashforwards* mit einer Szene eingeführt, die die Figur Jack Shephard nach dessen Rückkehr von der Insel als verahrlosten Alkoholiker zeigt. Mit den Prolepsen ändert sich die narrative Dynamik auf eine für die Serie charakteristische Weise. Das ursprünglich den Handlungsstrang bestimmende Ziel der Protagonisten, die Insel zu verlassen, wird nun endgültig durch die Frage nach deren «Wesen» abgelöst. Ein letztes Mal ändert die Serie ihren narrativen Charakter zu Beginn der 6. Staffel. In sogenannten *flash-sideways* wird ein sekundärer Erzählstrang entwickelt, der von einer alternativen Realität unter der Prämisse, dass das Flugzeug nie abgestürzt sei, erzählt. Erst in der letzten Episode wird offenbar, dass dieser Parallelentwurf eine weitere Prolepse bildet, die nach dem Tod der Protagonisten spielt.

11 Vgl. Pearson 2009: Chain of events, 143.

### 3. Produktion und Rezeption von *Lost*

In Folge 1.5 kommt es bei einer Auseinandersetzung um rationierte Lebensmittel zu einem ersten grösseren Streit unter den Verschollenen, welchen Jack Shephard schliesslich mit den Worten «If we can't live together, we're going to die alone» zu schlichten vermag. Diese Mahnung dient innerhalb der Serie fortan als Leitsatz, der ihren Rahmen als «character-driven drama» umreisst.<sup>12</sup> Sowohl in den Medien als auch innerhalb der Fan-Community wurde *Lost* primär als «the most mysterious series on US TV since the X-Files»<sup>13</sup> wahrgenommen, obschon die Produzenten den Fokus deutlich auf die Entwicklung der sozialen Verhältnisse innerhalb der Gruppe der Abgestürzten legten. Die *American Broadcasting Company* hatte ein dem Film *Cast Away* (2000) nachempfundenenes «hyper-realistic portrayal of life on a deserted island» in Auftrag gegeben.<sup>14</sup> Nachdem ein erster Entwurf J. Liebers abgelehnt wurde, präsentierte der durch die TV-Serie *Alias* einschlägig bekannte J. J. Abrams ein Konzept, in welchem die Insel als «character in itself» fungieren sollte. Er integrierte damit ein klassisches *Mystery*-Element, welches jedoch erst wesentlich später, nach Beginn der Dreharbeiten, ausgearbeitet wurde.<sup>15</sup> Die «mythological axis» der Serie, so subsumiert Produzent Carlton Cuse, diente eingangs nur als «frosting on the cake» und wurde von ABC stets mit Argwohn betrachtet.<sup>16</sup> Gerade aus der eigenwilligen Kombination von Melodrama und nur vage angedeuteten fantastischen Elementen entwickelte *Lost* jedoch, so die Filmwissenschaftlerin Stacey Abbott, das Potential zu einem «Kult-Blockbuster», der bei durchschnittlich 16,2 Millionen Zuschauern während der Erstausrahlung der ersten Staffel gleichermaßen Mainstream- und Nischenpublikum ansprach.<sup>17</sup>

Die Autoren achteten dazu gezielt auf eine Ausgewogenheit von wechselnden *human interest*-Themen wie Partnerwahl, Familienrelationen und Statuskämpfen, welche auch Gelegenheitszuschauern einen

12 So bezeichnet von Produzent Carlton Cuse, vgl. Abbott 2009: How *Lost* found its audience, 17.

13 A. a. O., 13.

14 Bernstein 2007: *Cast Away*.

15 Vgl. *Lost* DVD-Featurette: *The Genesis of Lost* (2005), Transkript unter: [http://lostpedia.wikia.com/wiki/The\\_Genesis\\_of\\_Lost](http://lostpedia.wikia.com/wiki/The_Genesis_of_Lost) (10.01.2010).

16 Abbott 2009, 17.

17 Abbott 2009, 10.

relativ einfachen Zugang zur Serie erlauben, und Episoden, die das fantastische Rätsel um das Wesen der Insel weiterführen. Mit Blick auf das Nischenpublikum lancierten die Produzenten *Lost* zudem von Anfang an als multimediales Phänomen. Alle Kanäle der «new multichannel, multiplatform, international mediascape» nutzend, wurde das narrative Universum parallel zur TV-Ausstrahlung durch Computerspiele, Alternate Reality Games und eigens für die Serie verfasste Romane erweitert.<sup>18</sup> Damit wurden neue Marketingwege beschritten und die sich bildende virtuelle Community gezielt bedient.<sup>19</sup> Das *Time Magazine* kommentierte am 06.09.2007: «*Lost* only begins with the 60 minutes you see on TV. Its mysteries, clues and literary-historical allusions demand research, repeat viewing, freeze-framing and endless online discussions.»<sup>20</sup>

In diesem Rahmen entstand eine insofern bemerkenswerte Rezeptionskultur, als seitens der Produktion die Entwicklung der *storyline* eigentümlich transparent kommuniziert wurde, was zu einer intensiven Reflexion der *Narrativität* der Serie führte. Nachdem der Autor David Fury nach seinem Ausstieg in einem Interview in der Zeitschrift *Rolling Stone* im Oktober 2005 verkündet hatte «There was absolutely no master plan on *Lost*»,<sup>21</sup> wurden dem Publikum vermehrt Informationen über den Fortgang des Schreib- bzw. Erzählprozesses (nicht aber der Geschichte!) zugänglich gemacht. Speziell in Hinblick auf den Aspekt des Fantastischen wurde die narrative Inszenierung als Prozess der systema-

18 Pearson 2009: Introduction: *Why Lost?*, 1.

19 Von Seiten der Medienwissenschaft ist hier unter anderem der effiziente, globale Aufbau der Marke *Lost* hervorgehoben worden. Als wegweisend gilt auch die Entwicklung neuer Werbestrategien, welche dem durch DVD-Player, Internetstreams und Digital-Videorekordern veränderten Zuschauerverhalten gerecht werden sollen. Während in der Serie selbst weitgehend auf Product-Placement verzichtet wurde, da die meisten auf der Insel verfügbaren Konsumartikel das Logo der fiktiven *Dharma-Initiative* tragen, konnte in den Internetauftritten des *alternate reality game* «The *LOST*-Experience» eine – Realität und Fiktion vermischende – institutionelle Verknüpfung dieser Initiative mit tatsächlichen Sponsoren wie *Jeep* und *Sprite* suggeriert werden. Vgl. Grainge 2009: *Lost Logos*, 95–115.

20 Poniewozik, James 2007: *The 100 Best TV Shows of All Time*. Verfügbar unter: [http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1651341\\_1659192\\_1652600,00.html](http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1651341_1659192_1652600,00.html) (10.01.2011).

21 Edwards, Gavin 2010: *Let's Get Lost*. Verfügbar unter: <http://rulefortytwo.com/2010/05/03/lets-get-Lost/> (10.10.2011).

tischen Konstruktion von Mehrdeutigkeiten offen gelegt und in den Diskussionsforen entsprechend debattiert. Abrams, Lindelof und Cuse – jene Mitglieder des Produzententeams, welche am meisten in der Öffentlichkeit standen –, erklärten in Podcasts, Kommentarspuren, Interviews und Blogbeiträgen, dass bei der Ausstrahlung der Pilotfolge kaum konkrete Pläne über den Fortgang der Handlung bestanden. Die narrative Strategie der *Lost*-Autoren bestand darin, vorläufig künstlich Rätsel zu generieren und deren Auflösung immer wieder hinauszuschieben: Das Publikum selbst sollte die ‹Theorien› entwickeln, wobei das Motto galt: ‹just don't ask the cast – they're as much in the dark as the audience.›<sup>22</sup>

So wurde etwa in Folge 1.11 die als Teil eines unterirdischen Militärkomplexes anmutende Luke als ein erstes, geheimnisvolles Zeichen von Zivilisation inmitten der Wildnis platziert. Damon Lindelof berichtet in einem Featurette der DVD-Ausgabe 2006: ‹One of the very first things that J. J. [Abrams] talked about at the very first meeting [...] was that they could find the hatch. And I said ‹Oh, that's incredibly compelling. What's inside?› And he said ‹I don't know. We'll figure it out later.›<sup>23</sup> Über 13 Folgen hinweg versuchen die Abgestürzten, die Luke zu öffnen, angeleitet von dem zunehmend fanatisch auftretenden Charakter John Locke. Mit jedem Scheitern wächst seine Verzweiflung und schliesslich bittet er ‹die Insel› um ein Zeichen. Im gleichen Augenblick strahlt ein Licht durch das milchige Glasfenster der Luke. Dieses Ereignis, im weiteren Verlauf als Koinzidenz rationalisiert, festigt Locke im Glauben an sein Schicksal und die Macht der Insel. Die unmittelbare narrative Funktion dieser Szene liegt allein in der Weiterentwicklung seines Charakters. In Bezug auf die Auflösung des Rätsels konnten die Autoren jedoch von hier aus deduzieren: ‹And it started to feel to us that the most logical explanation was going to be that there was somebody inside there. So then the question became – who was it, how did they get there, what was there.›<sup>24</sup> Die erste Staffel endet in dem Moment, in dem es den Überlebenden schliesslich gelingt, die Luke aufzusprennen – allerdings noch

22 Pearson 2009, 13; Askwith 2009.

23 *Lost* DVD-Featurette: *The Secrets of the hatch* (2008). Transkript verfügbar unter: [http://lostpedia.wikia.com/wiki/Secrets\\_from\\_the\\_Hatch](http://lostpedia.wikia.com/wiki/Secrets_from_the_Hatch) (10.01.2011).

24 Ebd.

vor dem ersten Blick in ihr Inneres. Autor und Produzent Javier Grillo-Marxuach resümiert die Technik des Autorenteam:

For me, the great thing about the hatch is that we literally took something that was completely out of the realm of normal experience in every way whatsoever, and put it in there, and planted it and played it for so long and in such a way, that by the time you got in there, there could have been anything in there. And you would have probably accepted it as a reality of the show. [...] And that's probably the thing I like best about the hatch is that it sort of speaks to the way that *Lost* manipulates reality and the way that *Lost* presents reality. In that we're really able to take something that was completely far out there, but then because of the execution, and because of how the actors react to it, and because of the set design and everything, it sort of becomes the accepted reality.<sup>25</sup>

Die offene Kommunikation über den konstruierten Charakter der «Mythologie» von *Lost* wurde in der Community breit rezipiert, sodass die Einsicht in den «creative planning process – or lack thereof» in vielen Fanforen als Prämisse gelten konnte; «that *Lost*'s writers and showrunners have no long term plan, or – even worse – that the writers might be «making it up as they go along».»<sup>26</sup> So wurden etwa in der umfangreichen *Lostpedia* nach Ausstrahlung jeder Episode *open questions* gesammelt und auf eigenen «Theorie-Seiten» diskutiert, wobei es weniger um die Entdeckung einer vorgegebenen Auflösung, als um die Reflexion des narrativen Potentials ging.<sup>27</sup> Als «discourse community or knowledge network»<sup>28</sup> suchten *Lost*-Fans Wege, das spätestens ab der 4. Staffel kaum mehr überschaubare Patchwork offener Erzählstränge zu einem konsistenten Abschluss zu führen, wohl wissend, dass ihre Diskussionen den Fortgang der Erzählung selbst beeinflussen konnten. Die ausführenden Produzenten betonten, die «kreativen Hypothesenbildungen» mit grossem Interesse zu verfolgen.<sup>29</sup> Sie griffen nicht nur die dort etablierten Termini auf – etwa wenn sie einer Figur den scherzhaften Fanbegriff

25 Ebd.

26 Askwith 2009, 160.

27 Vgl. *Lostpedia: Theory Policy*. Verfügbar unter: <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Theory> (10.01.2011).

28 Abbott 2009, 23; Brooker 2009: *Television Out of Time*.

29 Die Produzenten zogen selbst Parallelen zu Charles Dickens ganz ähnlicher Arbeitsweise an seinen Fortsetzungsromanen, vgl. Askwith 2009, 173f. Zur Technik vgl. Iser 1994: *Akt des Lesens*, 296f., sowie Jones 2007: *Dickens on Lost*.

«Smokey» für ein Monster aus schwarzem Rauch in den Mund legten –, sondern liessen die Charaktere selbst immer wieder jene Ideen verhandeln, die in den Foren aktuell waren: «One of the original and most popular fan theories was that the Island was purgatory. Writers repeatedly dismissed the theory, and the show's events disproved it beyond argument. Regardless, several characters [...] have believed the island is hell or purgatory.»<sup>30</sup>

#### 4. Ein Spiel mit Andeutungen:

##### Religionen und religiöse Diskurse in *Lost*

Analog zum Fegefeuer-Beispiel werden die Zuschauer im Verlauf der Serie mit diversen Religionen, religiösen Konzepten und Diskursen sowie Hinweisen auf eine religiöse Konnotation der «Mythologie von *Lost*» konfrontiert. Die Pluralität der Anspielungen zeigt dabei deutlich, dass Verweise auf das semantische Feld «Religion» vor allem als *Stilmittel* eingesetzt werden.

Religiöse Traditionen sind häufig in stereotyper Form der sogenannten Weltreligionen in Szene gesetzt und, angereichert durch tagespolitische Bezüge, klischeehaft repräsentiert. So findet etwa «der Islam» in der Figur Sayid Jarrahs Eingang in die *storyline*. Jarrah, ein aus dem Irak stammender Nachrichtensoldat und Golfkriegsveteran, von Herkunft wegen vorerst unvermeidlich als Terrorist verdächtigt, wird aufgrund seiner militärischen Kenntnisse und elektrotechnischen Fähigkeiten schnell zu einem anerkannten Gruppenmitglied. Der von Anfang an weitgehend als säkular gezeichnete Charakter wird an verschiedenen Stellen der Geschichte als Muslim inszeniert: Er führt das Pflichtgebet aus, rezitiert in Gefahrensituationen die Schahada oder organisiert die islamische Bestattung eines Bekannten. Für die eigentliche Handlung bleiben diese Elemente jedoch eigentümlich funktionslos. Sie dienen ausschliesslich der Plausibilisierung Jarrahs als *muslimischen* Charakters, was dem Vorgehen der Autoren entspricht, die Abgestürzten (nicht zuletzt in Hinblick auf den internationalen Markt der

30 Lostpedia-Diskussion. Verfügbar unter:

[http://lostpedia.wikia.com/wiki/Purgatory\\_\(debunked\\_theory\)](http://lostpedia.wikia.com/wiki/Purgatory_(debunked_theory)) (10.01.2011).

Serie) gezielt als interreligiöse, interkulturelle und transnationale Gemeinschaft zu porträtieren.<sup>31</sup>

Asiatische Religionen, vor allem Hinduismus und Buddhismus, werden für den Zuschauer dagegen nicht näher unterscheidbar voneinander inszeniert und finden primär mittels der *Dharma-Initiative* Eingang in die Handlung. Der Name der fiktiven Institution spielt mit dem Verhältnis von Religion und Wissenschaft, wenn *Dharma* als Akronym für *Department of Heuristics And Research on Material Applications* erläutert wird; das achteckige Logo greift zudem Elemente aus dem altchinesischen *Buch der Wandlungen* (*Yijing*) auf und kombiniert diese mit Variationen des *Yin-Yang-Symbols* (vgl. Abb. 2).



Abb. 2: Logo der «Dharma-Initiative» (Fanzeichnung: <http://lostpedia.wikia.com/wiki/DHARMA>)

Abgesehen von weiteren «Weltreligionen», die durch konkrete Personen in die Geschichte eingespeist werden, finden sich Elemente aus New Age und Esoterik, Schamanismus, Animismus und Numerologie sowie altägyptischer oder altgriechischer Symbolik. So entdecken die Protagonisten zum Ende der zweiten Staffel die Ruine einer enormen Statue, welche in späteren Rückblenden als Darstellung eines den altägyptischen Gottheiten Taweret oder Sobek ähnelnden, zoomorphen Mischwesens gezeigt wird. Das religiöse Bezugsgeflecht reicht von mit Hieroglyphen überzogenen Tempelkomplexen über Rückblenden zu Besuchen einzelner Protagonisten bei kommerziellen Wahrsagern und Geistesheilern bis hin zum serieneigenen Schokoladenriegel «Apollo». Auch Anspielungen in Form von Orten oder Namen eröffnen ein religiöses Deutungspotential. Dies wird teilweise von den Figuren selbst in Gesprächen über biblische Namensbezüge thematisiert, als «Hinweis» für den Zuschauer plat-

31 Vgl. Newbury 2009: *Lost in the Orient*; Bernier 2009: *Race, Representation and Narrative Experimentation*.

ziert (*Christian Shephard*) oder lediglich vage und implizit angedeutet. In gleicher Weise sind zahlreiche Charaktere nach bedeutenden Philosophen (John Locke, Jeremy Bentham, Desmond David Hume), Wissenschaftlern (Daniel Faraday), Schriftstellern oder Romanfiguren (Henry Gale als Verweis auf den Roman *Der Zauberer von Oz*) benannt.

Gerade der von religionsgeschichtlichen Fragen unbetroffene Einsatz solcher symbolischer Verweise legt verborgene Zusammenhänge nahe: «[A]s a marker, linking otherwise disparate moments and details in a complex web of relationships and associations», gelingt es über sie, auch Nebenstränge der Handlung als Teil eines umfassenden, mythischen Rätsels um die Insel zu suggerieren.<sup>32</sup> Diese Suggestion von Bedeutung wird innerhalb der erzählten Welt von den Figuren gespiegelt. «Mr. Eko» hat zufällig das fehlende Stück eines «Orientierungsfilms» der *Dharma-Initiative* gefunden, nach dem John Locke auf der Suche war (Folge 2.9). Anstatt ihm den Filmausschnitt einfach auszuhändigen, erzählt Eko ausführlich die biblische Geschichte von König Josia und dem Auffinden des Gesetzbuches (2. Chronik 34). Mit den Worten, dass auch er ein für Locke wertvolles Buch gefunden habe, schiebt er diesem eine Bibel zu. Die bis dahin eindeutig als religiös aufgeladen erscheinende Szene erhält eine Wendung, als Locke im ausgehöhlten Inneren der Bibel den vermissenen Filmausschnitt entdeckt. Diese Inszenierung eines biblischen Narrativs durch eine der handelnden Figuren kann als ironisch gebrochenes Spiel mit der Herstellung von Bedeutung durch religiöse Bezüge gesehen werden. Mr. Eko, der für ein eher konservatives afrikanisches Christentum steht, trifft auf Lockes Kombination aus New-Age Spiritualität und Schicksalsglaube und mahnt: «Don't mistake coincidence for fate.» Als *Catchphrase* wird dieser Satz immer wieder dort genutzt, wo religiöse Andeutungen sich einmal mehr als leere Floskeln erweisen. Die inszenierte, inhaltlich aber gänzlich austauschbare Gegensätzlichkeit religiöser Kulturen und Positionen wird narrativ dazu genutzt, die Debatte um «rechten» und «falschen» Glauben in Bezug auf die Insel zu personalisieren.

Debatten um das Verhältnis von Schicksal und Willensfreiheit, Glaube und Vernunft, vor allem aber Religion und Wissenschaft prägen die Serie und ihre Rezeption. Innerhalb der Community sowie in der akade-

32 Askwith 2009, 163.

mischen Sekundärliteratur sind die Anspielungen vielfach aufgearbeitet und ausgedeutet worden.<sup>33</sup> Ihnen zugrunde liegt jedoch weniger ein philosophisch-religiöses denn ein erzählerisches Anliegen. «Religion» und «Wissenschaft» sind die möglichen Antworten auf die Frage nach dem «eigentlichen» Genre des *Lost*-Narrativs. Die Unentschiedenheit zwischen *Supernatural-Horror* und *Science-Fiction*, die sich im Hauptteil der Serie darin manifestiert, dass die übernatürlich erscheinenden Ereignisse gleichsam als Beleg für einen «heiligen Ort» oder elektromagnetische Anomalien gedeutet werden, kennzeichnet *Lost* als Fantastik.

## 5. Anstatt einer Interpretation:

### Zur Wirkungstheorie des Fantastischen in *Lost*

Anders als es die von Fans und Produzenten für die *Mystery*-Elemente verwendete Bezeichnung «Mythologie» suggeriert, arbeitet *Lost* nicht mit einem der Darstellung unterlegten Weltmodell (im Sinn der Geschichte und Ordnung einer alternativen Welt, wie sie etwa C. S. Lewis ausgearbeitet hatte), sondern mit narrativen und szenischen Techniken, die auf die Maximierung von Unbestimmtheitsbeträgen und somit Deutungspotentialen zielen. Speziell in Bezug auf den Umgang mit «Religion» ist das Narrativ *Lost* nicht durch eine spezifische *Botschaft* gekennzeichnet, die es nur aufzudecken gelte, sondern, in der Terminologie des Konstanzer Anglisten und Literaturtheoretikers Wolfgang Iser, durch eine spezifische Funktionalisierung von *Leerstellen*.

Gemeinsam mit Hans Robert Jauß entwickelte Iser in den 1970er Jahren die *Rezeptionsästhetik*, die die bis dato in der Literaturwissenschaft vorherrschende textzentrierte Interpretation zu überwinden suchte und erstmals die Beziehung zwischen Text und Leser in den Vordergrund der Analyse stellte. Ausgehend von der Jaußschen These, dass die Aufnahme eines Textes keineswegs willkürliche Folge subjektiver Eindrücke sei, «sondern der Vollzug bestimmter Anweisungen in einem Prozeß gelenkter Wahrnehmung»,<sup>34</sup> konkretisierte Iser diese Lenkungspotentiale erstmals in *Die Appellstruktur der Texte*, seiner 1969 gehaltenen Antritts-

33 Vgl. exemplarisch Kaye 2008: *Lost and Philosophy*.

34 Jauß 1970: Literaturgeschichte als Provokation, 175. Dieser Text bildet eine Ausarbeitung der ursprünglichen Version, die in der Reihe «Konstanzer Universitätsreden» 1967 erstveröffentlicht wurde.

vorlesung.<sup>35</sup> In Auseinandersetzung mit dem Konzept der *Unbestimmtheitsstellen* des polnischen Philosophen und Husserl-Schülers Roman Ingarden entwarf Iser darin einen wirkungstheoretischen Ansatz, der die Grundlage für sein 1976 erschienenes Werk *Der Akt des Lesens* bildete.

Nach Iser ist ein fiktionaler Text keine Abbildung von Wirklichkeit, sondern der Versuch, Wirklichkeit im Leser zu erzeugen. Dies geschieht, indem Text und Leser im Akt der Lektüre ein Interaktionsverhältnis eingehen, in welchem der Leser durch seine Vorstellungsaktivität Zugang zur erzählten Welt erhält.<sup>36</sup> Erzähltechnisch formiert wird die Ausgestaltung dieser Wirklichkeit durch textinterne Strukturen, die die Interpretationsvielfalt eines Werkes normativ zu regulieren vermögen.<sup>37</sup> Der Text sei somit als ein «Wirkungspotential, das im Lesevorgang aktualisiert wird» zu begreifen, wobei die Textstruktur als (Leser-)Anweisung fungiert.<sup>38</sup> *Leerstellen* bilden dabei die formale Voraussetzung für Auslegungsspielräume von Texten; sie sind ein «Beteiligungsangebot», durch welches die elementare Wirkung des Textes sich erst als *Lesererfahrung* entfaltet.<sup>39</sup> In Abgrenzung zu Ingarden definiert Iser: «Leerstellen indes bezeichnen weniger eine Bestimmungslücke des intentionalen Gegenstandes bzw. der schematisierten Ansichten als vielmehr die Besetzbarkeit einer bestimmten Systemstelle im Text durch die Vorstellung des Lesers.»<sup>40</sup>

Bei der Konstruktion von Geschichten könne auf ein Repertoire an narrativen Techniken zurückgegriffen werden, mit der sich Leerstellen und damit Unbestimmtheit herstellen lassen: Iser nennt zum Beispiel die Schnitttechnik des Fortsetzungsromans sowie Brüche oder Wechsel in der Erzählperspektive.<sup>41</sup> Es ist der sich daraus ergebende «Spielraum des Verstehens», der «den Leser auf die Suche nach dem Sinn [schickt]», und

35 Vgl. Iser 1975: Die Appellstruktur der Texte.

36 Vgl. Köppe / Winko 2007: Theorien und Methoden der Literaturwissenschaft, 325.

37 Vgl. Iser 1975, 228–234.

38 Iser 1994, 7.

39 Vgl. Iser 1975, 235f. Zur Auseinandersetzung mit Ingarden und dessen Konzept der Unbestimmtheit vgl. auch 1994, 267–280.

40 Iser 1994, 284.

41 Vgl. Iser 1975, 236–239.

eine «massive Bedeutungsprojektion» ermöglicht.<sup>42</sup> Die Unbestimmtheit wird nach Iser «zur Basis einer Textstruktur, in der der Leser immer schon mitbedacht ist. Darin unterscheiden sich literarische Texte von solchen, die eine Bedeutung oder gar eine Wahrheit formulieren. Texte dieser Art sind ihrer Struktur nach von möglichen Lesern unabhängig, denn die Bedeutung oder die Wahrheit, die sie formulieren, gibt es auch außerhalb ihres Formuliertseins.»<sup>43</sup> Der literarische Text hingegen gewinnt seine Bedeutung aus den Intentionzuschreibungen des Kohärenz voraussetzenden Rezipienten, soweit der Text Raum dafür bietet. Jegliche Vereindeutigung macht Wirkung zunichte: «Sinn als Wirkung macht betroffen.»<sup>44</sup> Aus diesem Grund spricht Iser lediglich von *Sinnpotentialen* eines Textes, die im Verlauf der Lektüre aktualisiert werden.<sup>45</sup> Dieser Aktualisierungsvorgang wird massgeblich durch das ambivalente Spiel von Zeigen und Verschweigen gesteuert:

Das Verschwiegene in scheinbar trivialen Szenen und die Leerstellen in den Gelenken des Dialogs stimulieren den Leser zu einer projektiven Besetzung des Ausgesparten. Sie ziehen den Leser in das Geschehen hinein und veranlassen ihn, sich das Nicht-Gesagte als das Gemeinte vorzustellen. Daraus entspringt ein dynamischer Vorgang, denn das Gesagte scheint erst dann wirklich zu sprechen, wenn es auf das verweist, was es verschweigt. [...] Der Kommunikationsprozeß wird also nicht durch einen Code, sondern durch die Dialektik von Zeigen und Verschweigen in Gang gesetzt und reguliert.<sup>46</sup>

Was Iser als allgemeines literarisches Wirkprinzip beschreibt, kann auf spezifische Literaturgattungen bezogen auch als (gezielt eingesetzte) narrative Technik verstanden werden. Speziell in der Fantastik dient die Mehrdeutigkeit als ein *handlungsbestimmendes* Prinzip. Die Literaturwissenschaftlerin Marianne Wünsch definiert in einer Weiterführung Todorovs die Fantastik über den Zusammenstoß zweier semantischer Räume mit dem Charakter oppositioneller Teilwelten, wobei eine dieser Teilwelten gegen «fundamental-ontologische [...] Basispostulate» verstoße und damit den von Todorov angesprochenen «Anschein des Über-

42 Vgl. a. a. O., 245–247.

43 A. a. O., 248.

44 Iser 1994, 22.

45 Vgl. a. a. O., 42.

46 A. a. O., 264f.

natürlichen» erwecke.<sup>47</sup> Die Fantastik hat nach dieser Definition notwendig den Charakter des Provisorischen: Was sich in der erzählten Welt als «Unschlüssigkeit» bezüglich der Realität des Übernatürlichen zeigt, ist tatsächlich die Unentschiedenheit bezüglich des «eigentlichen» oder zu erwartenden Genres des jeweiligen Werkes. Sobald der Autor Eindeutigkeit herstellt, indem er das Übernatürliche explizit bestätigt oder verwirft, erweist sich die Klassifikation «Fantastik» als hinfällig. Die Fantastik lebt nur in einer durch den Zusammenstoß semantischer Räume generierten Leerstelle.

Diese Kennzeichnung wirft nun allerdings die Frage auf, inwiefern «Zeigen und Verschweigen» nicht nur Raum für ein allgemeines Sinnpotential bieten, sondern auf ein *konkretes* Sinnpotential lenken kann – in diesem Fall auf die (intradiegetische) Realität des Übernatürlichen (Kontraintuitiven).<sup>48</sup> Vorläufig einmal nur als Frage nach den Lenkungsmög-

47 Wünsch 1991: *Die fantastische Literatur*, 19ff. Aus kulturwissenschaftlicher Perspektive ist die Rede von «Übernatürlichkeit» problematisch. Wüschs «fundamentale ontologische Basispostulate», so hebt sie hervor, seien dagegen eine Größe, die jeweils vor bestimmten kulturellen Kontexten zu sehen sei. Welche Werke dem Genre Fantastik im engeren Sinne zuzuschlagen seien, hängt somit von dem epochen- und gesellschaftsspezifischen Realitätsbegriff des Publikums ab. Dieses kulturtheoretisch fundierte Gattungsproblem lässt sich jedoch zu einem gewissen Grad durch kognitive Modelle relativieren, in denen der Begriff des Übernatürlichen durch den Begriff des *Kontraintuitiven* ersetzt wird. Abgeleitet aus der Theorie einer starken Modularität des Geistes bezeichnet der Begriff *kontraintuitiv* Konzepte, die von grundlegenden, angeborenen oder früh erlernten Erwartungen abweichen, vgl. Boyer 2001. Ein Beispiel sind Geistervorstellungen: Zwar agieren Geister analog zu Personen intentional, jedoch verletzen sie die bereits für Kleinkinder nachweisbare Erwartung der Objektpermanenz, wo sie unsichtbar werden oder durch Wände gehen. Kontraintuitivität ist nicht nur als Charakteristikum religiöser, sondern auch fantastischer Konzepte angedacht worden, vgl. Pyysiäinen 2009: *Supernatural Agents*; Zunshine 2008: *Strange Concepts*. Einen entsprechenden Ansatz zu einer kognitionswissenschaftlich unterlegten Klassifikation fantastischer Elemente in religiösen Texten liefert Feldt 2011: *Fantastic Re-Collection*.

48 Für die Fantastik wird damit eine narrative Struktur angedacht, die durch ihre formalen Eigenschaften einen semantisch spezifizierten Rezeptionsvorgang auslöst. Dies setzt die Existenz kulturspezifischer oder auch allgemeinschlicher Auslegungsdispositionen voraus, was in Iusers Wirkungsästhetik angelegt ist, weshalb sein literaturtheoretischer Ansatz konsequent in einer

lichkeiten durch den Autor verstanden, wurde diese Thematik in Bezug auf die Fantastik bislang vor allem im Rahmen des *Creative Writing* verhandelt. Als Ausgangspunkt dient dabei zumeist die bereits bei dem romantischen Dichter und Literaturkritiker Samuel Taylor Coleridge angelegte Überlegung, wie es speziell für ein aufgeklärt-szientistisch geprägtes Publikum überhaupt noch eine Fantastik geben könne. Wie kann Übernatürliches, ohne es direkt als solches zu bezeichnen, auch einem skeptischen Publikum plausibilisiert werden? Mehr noch: Wie kann das Publikum so gelenkt werden, dass es von selbst eine Verletzung seines Realitätsverständnisses schlussfolgert, ohne die Geschichte für unsinnig zu halten? Coleridges Formel der *willing suspension of disbelief* hatte dieses Problem bereits als Scheinproblem identifiziert.<sup>49</sup> Stephen King, der kommerziell erfolgreichste Autor auf dem Gebiet der Fantastik und des *Supernatural-Horror*, hebt hervor, dass der Glaube an Übernatürliches keineswegs erzeugt werden müsse, sondern der Leser lediglich zum Verzicht auf permanente Rationalisierung zu verleiten sei:

I have tried again and again to lull the readers of my stories into that state of believability where the ossified shield of «rationality» has been temporarily laid aside, the suspension of disbelief is at hand, and the sense of wonder is again within reach.<sup>50</sup>

King deutet in seiner Rede vom «Schild der Vernunft» an, was in der *Cognitive Science of Religion* mit der These von der *Natürlichkeit* religiösen Denkens und Handelns angesprochen ist: Der Glaube an ein Schicksal, eine Seele und unsichtbare intentionale Akteure legt sich aufgrund kognitiver Dispositionen ohnehin immer wieder nahe;<sup>51</sup> diese Annahmen

Anthropologie mündet, vgl. Iser 1975, 248; Iser 1993: *Das Fiktive und das Imaginäre*, 12. Instrumente einer systematischen und anthropologisch fundierten Analyse textstrukturell gelenkter Rezeptionsvorgänge bietet heute vor allem die kognitive Narratologie. Der hier angelegte Kategorienfehler mag sich zumindest mittelfristig als Scheinproblem erweisen, insofern als «kontraintuitiv» zwar ein die Verarbeitungsdispositionen funktional (also semantisch) bestimmter Module verletzender Input bezeichnet wird, diese Module aber zumindest prinzipiell auf neuronal verankerte Strukturen rückführbar sind. Zur Diskussion der Modulbegriffe in der *Cognitive Science of Religion* vgl. Johannsen 2010: *Religion als Nebenprodukt*, 228.

49 Coleridge 1853: *Complete Works*, 365.

50 King 1981: *Danse Macabre*, 89.

51 Vgl. z. B. Pyysiäinen 2009.

nicht verhaltensprägend werden zu lassen, erfordert dagegen einen konstanten Reflexionsaufwand: «Disbelief isn't light; it's heavy.»<sup>52</sup>

Die Produzenten von *Lost* haben bezüglich ihrer literarischen Vorbilder vielfach auf King verwiesen, dem auch zahlreiche, subtile Hommagen innerhalb der Serie gelten: «Stephen King is so artful at blending science fiction or horror concepts with really compelling character stories, and that is so much a model for what we are doing on the show.»<sup>53</sup> Parallelen zeigen nicht nur die Inhalte der Erzählungen, sondern vor allem deren narrativer Aufbau: Das Übernatürliche wird plausibilisiert, indem es konsequent verschwiegen bleibt, bis der Zuschauer es selbst erschliesst. Aus Kings Reflexionen über die Fantastik lässt sich ein entsprechendes Strukturschema ableiten, in dem eine über Fokalisierungstechniken erzeugte, künstliche Unbestimmtheit gezielt in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit gerückt und dann mit irrational-emotionalen Elementen unterlegt wird.<sup>54</sup>

Das Vorgehen lässt sich exemplarisch verdeutlichen: Ausgangspunkt vieler Geschichten Kings ist eine beliebige Schilderung des Vertrauten, Normalen, Alltäglichen. Innerhalb dieses Vertrauten wird eine Unbestimmtheit platziert, etwa durch die mehrfache Erwähnung eines unerheblichen Details, was dem Leser Bedeutsamkeit suggeriert. Es handelt sich um einen simplen narrativen «Trick» – «an event gains meaning by its repetition»<sup>55</sup> –, welcher auf der kognitionspsychologischen Disposition aufbaut, strukturierten Äusserungen stets Kohärenz und Absicht zuzuschreiben. Für den Schreibprozess ist es an diesem Punkt unerheblich, ob der Autor bereits ein Vorwissen über den Ausgang der Geschichte besitzt: Die Produzenten von *Lost* zeigten sich in einem Interview mit King darüber einig, dass dies in professionalisierten Produktionszusammenhängen in der Regel nicht der Fall sei.<sup>56</sup> Im Fokus stehen vielmehr

52 King 1981, 99.

53 Carlton Cuse im *Official Lost Podcast* vom 21.11.2005. Transkript verfügbar unter: [http://lostopedia.wikia.com/wiki/Official\\_Lost\\_Podcast\\_transcript/November\\_21,\\_2005](http://lostopedia.wikia.com/wiki/Official_Lost_Podcast_transcript/November_21,_2005) (10.01.2010).

54 King 1981; vgl. auch King 2000: *On Writing*.

55 Brooks 1992: *Reading for the Plot*, 99.

56 Die *Entertainment Weekly* hat 2006 ein Treffen der Produzenten von *Lost* mit King arrangiert, wo die Frage «How much did you know when you started?» verhandelt wurde («Not a whole lot.»). Artikel verfügbar unter: <http://www.ew.com/ew/article/0,,1562722,00.html> (10.01.2010).

die Charaktere, die es auszubauen gelte: «Es ist [...] in diesem Genre wichtig, daß das Böse, das Grauen nicht einfach so aus dem Blauen kommt wie etwas Erfundenes; es sollte von den Figuren selbst kommen.»<sup>57</sup>

Nachdem eine zur Lenkung der Aufmerksamkeit geeignete Leerstelle implementiert wurde, wechselt die Perspektive. Ein beliebiger Charakter wird zum Fokalisator, dessen Emotionen dem Leser präsentiert werden. Der Vorgang dient der ersten Vertiefung der Leerstelle: Der Leser fühlt sich bestätigt, wenn die Figur mit dunklen Vorahnungen reagiert, einer diffusen Furcht oder einem Interesse an Aufklärung. Das *Reaktive* der Emotionen qualifiziert die Leerstelle, insofern durch sie bereits ein Verursachendes indiziert, und die Leerstelle damit als handlungsprägende, positive Größe etabliert wird. Mit einem weiteren Fokalisationswechsel wird der «Anschein des Übernatürlichen» erzeugt: Die Figur, in die sich der Leser eben noch einfühlen konnte, wird nun vermittels einer zweiten Figur betrachtet; oft eines allem Übernatürlichen skeptisch gegenüberstehenden Protagonisten, der als «Klassifikator der Realitätsinkompatibilität»<sup>58</sup> fungiert. In dessen rationalisierenden Kommentaren und Beobachtungen wird das emotional geprägte Verhalten der ursprünglichen Fokalisationsfigur als übersteigert und schliesslich irrational gezeigt. Sofern die Emotionen zumindest in ihrem Ausgangspunkt nachvollzogen und als Reaktion auf ein gegebenes Element der narrativen Welt begriffen wurden, legt sich der Schluss nahe, dass das Verursachende irrationale Eigenschaften haben *muss*.<sup>59</sup>

Laut King lässt sich hier das Genre der Fantastik verlassen, indem das Übernatürliche gleichsam offenbart oder als Wahn enttarnt wird, ohne dass der Leser dies als einen Bruch der narrativen Kohärenz wahrnehme. Enttäuschend sei eine solche Offenbarung trotzdem:

57 Peter Straub, Zitat nach Bosky 1989: *Angst und Freundschaft*, 393.

58 Wunsch 1991, 36.

59 Der Literaturwissenschaftler Matías Martínez hat entsprechend auf den «erzählstrategischen Sinn» der Gegenüberstellung verschiedener Weltdeutungen hingewiesen: «Die Existenz des Übernatürlichen wird suggeriert, aber stets auch durch kompensierende Erzählgriffe relativiert», um der Schlussfolgerung des Lesers zusätzliche Plausibilität zu verleihen. Vgl. Martínez 1996: *Doppelte Welten*, 185.

What's behind the door or lurking at the top of the stairs is never as frightening as the door or the staircase itself. And because of this, comes the paradox: the artistic work of horror is almost always a disappointment. It is the classic no-win situation. You can scare people with the unknown for a long, long time [...], but sooner or later, as in poker, you have to turn your down cards up. You have to open the door and show the audience what's behind it. And if what happens to be behind it is a bug, not ten but a hundred feet tall, the audience heaves a sigh of relief (or utters a scream of relief) and thinks, «A bug a hundred feet tall is pretty horrible, but I can deal with that [...]».<sup>60</sup>

Die Auflösung der Ungewissheit ist stets eine Reduktion, denn das Potential der Leerstelle wird auf eine spezifische Deutung festgelegt.

*Lost* bedient sich eines ähnlichen narrativen Verfahrens: Leerstellen werden gezielt erzeugt, vertieft und schliesslich, bevor es zu der notwendigen Auflösung kommt, durch neue Leerstellen unterlegt.

The interplay between the supernatural horror and SF [science fiction] horror dimensions of the series is fascinating in this respect in that the audience is frequently left uncertain as to which of the two subgenre realities they are experiencing.<sup>61</sup>

*Lost* streckt die fantastische Unentschiedenheit bis zum Ende der sechsten Staffel, an dem «Religion» schliesslich als finale Leerstelle gesetzt, und damit für die Auflösung der Frage nach dem «eigentlichen» Genre auf die Religionsgeschichte verwiesen wird.

## 6. Die Suche nach dem Sinn(potential):

### «Religion» und andere Leerstellen in *Lost*

«Make the setting a character»<sup>62</sup> – diese «Grundregel» des Fantasy-Genres, von J. J. Abrams als Grundidee von *Lost* bezeichnet, wird in der Pilotfolge konsequent umgesetzt. Als diese mit der entsetzten Frage «Guys, where are we?» endet, ist die Insel bereits vom blossen Ort des Absturzes zu einer Art liminalen Raum<sup>63</sup> geworden. Umstürzende Bäume, begleitet von seltsamen Klängen, und eine Person, die plötzlich aus dem Bild gerissen und später grausig zugerichtet wiederentdeckt wird,

60 King 1981, 111.

61 Ndalianis 2009: *Lost in Genre*, 185.

62 Kilian 2007: *Writing Science Fiction and Fantasy*, 141.

63 Vgl. Andermatt 2009: *Liminaler Raum bei L. Achim von Arnim*.

sind die Zutaten, die das sich ankündigende *Survivor*-Drama mit fantastischen Deutungspotentialen unterlegen. Ob es sich bei der Ursache dieser Geschehnisse um eine geisterhafte Entität (Horror bzw. Religion), eine Zukunftstechnologie (Science-Fiction), eine Wahnvorstellung oder ein Tier handelt, wird die gesamte erste Staffel hindurch von den Protagonisten und Fans gleichermaßen debattiert. Die Unentschiedenheit des Sub-Genres wird vor allem mit den aus dem Dschungel zu hörenden Geräuschen provoziert: Organisches Grollen und schweres Trampeln vermischen sich mit mechanischem Rattern (eingesetzt wurde das Geräusch eines Taxi-Quittungsdruckers) und einem langgezogenen 440-Hertz-Ton, der an ein Kriegshorn erinnern mag.

*Lost* beginnt in dieser Art mit einer Leerstelle, die im Weiteren nicht durch explizit kontraintuitive Ereignisse, sondern durch den Aufbau der Charaktere vertieft wird. Diese vermitteln angesichts bedrohlicher oder hoffnungsvoller Situationen eine emotional aufgeladene Ambivalenz gegenüber der Insel. Die Übertragung dieser Emotionen auf die Leerstelle wird zu Beginn der ersten Staffel vor allem über den in zentralen Erzählsträngen als Reflektorfigur fungierenden Charakter John Locke geleistet.<sup>64</sup> In Analepsen wird erzählt, wie der querschnittsgelähmte Sinnsucher seit dem Aufprall wieder laufen kann und deshalb für ein offenes, von Entdeckerlust geprägtes Verhältnis zur Insel steht. Von ihm geht die explizite Personifizierung der Insel aus, als er in Folge 1.5 von einer – nicht ins Bild gesetzten – Begegnung berichtet: «I have looked into the eye of this island, and what I saw? ... It was beautiful.» Rätselhaft, auf die Figur bezogen jedoch nachvollziehbar, wird die eingangs gesetzte Leerstelle so bestätigt und explizit gemacht. David Fury, Autor dieser Folge, fasst die Struktur zusammen:

There was no mythology to speak of in place during the early episodes of the series. We were building it as we went along, discussing possibilities. Metaphorically, the monster was just the great unknown threat, the imminent danger around the corner that potentially haunts us all [...] For Locke, clearly, the monster was the «soul» of the island that was responsible for his «miracle.»<sup>65</sup>

64 Vgl. Abbott 2009, 16.

65 David Fury im *Lost*pedia-Interview. Verfügbar unter: <http://lostpedia.wikia>.

Dem oben umrissenen Schema folgend, kommt es von hier aus zu einem Fokalisationswechsel: Ein junger Mann, der Locke auf seinen Entdeckungstouren über die Insel begleitet, bezeugt, wie dessen nachvollziehbare Begeisterung sich mehr und mehr in Fanatismus wandelt.<sup>66</sup> Diese neue Reflektorfigur erlebt zunehmend skeptisch, wie Locke der immer mehr zu einer göttlichen Instanz verklärten Insel in Schwitzhütten und Drogentrips ein «Zeichen» abzurufen sucht. Als in der letzten Folge der ersten Staffel schliesslich «die Karten auf den Tisch gelegt» werden und ein unförmiges CGI-Monster aus schwarzem Rauch gezeigt wird, bestätigt diese kontraintuitive Entität die gelenkten Erwartungen. Statt plausibilisiert werden zu müssen, plausibilisiert das Monster selbst an dieser Stelle den rätselhaften Mystizismus des Protagonisten, der sich damit wieder als zuverlässige Reflektorfigur qualifiziert.

*Lost* wird über sechs Staffeln nach diesem Schema erzählt: Die Auflösung einer handlungsbestimmenden Leerstelle markiert jeweils einen Übergang vom Fantastischen zum *Supernatural-Horror*, jedoch wird parallel bereits eine alternative Leerstelle generiert, die das fantastische Element weiterführt. In diesem Fall hat Lockes wiederholte Rede vom «Willen der Insel» die Ausgangsfrage der Protagonisten nach der Natur der stattfindenden Ereignisse noch vor ihrer Auflösung verschoben. Der tatsächliche Auftritt eines Monsters ist für die Protagonisten zum gewählten Zeitpunkt nahezu irrelevant, weil sie bereits von der neuen Frage nach der die Insel beherrschenden Intentionalität umgetrieben werden.

Die Antwort auf diese Frage scheint in greifbarer Nähe zu liegen. Bereits in Folge 1.9 begegnet einer der Überlebenden der vor vielen Jahren auf der Insel gestrandeten Wissenschaftlerin Danielle Rousseau, die von einer geheimnisvollen Gruppe berichtet, die sie «die Anderen» nennt, und deren Stimmen sie bisweilen im Dschungel verfolgen. In der folgenden Szene hört der Protagonist tatsächlich nicht lokalisierbare, unverständliche Flüsterstimmen, rationalisiert sie aber selbst als Ausdruck seiner Erschöpfung. Der Zuschauer ist zu diesem Zeitpunkt ausschliesslich mit den Mutmassungen der handelnden Figuren konfrontiert, wenn die Unbekannten mal als «primitive Eingeborene» mit dämonischem Opfer-

66 Die Figur belegt dies schliesslich «objektiv», indem sie Lockes Begeisterung zum Opfer fällt («Boone was a sacrifice that island demanded.», Folge 1.24).

kult, mal als durch eine gefährliche Infektion unberechenbar gewordene, entmenschlichte Kranke imaginiert werden. Der Topos des (religiös) Abnormen wird auch dann weitergeführt, als erstmals konkrete Personen als Angehörige der «Anderen» identifiziert werden können, womit das untergeordnete Rätsel um deren Existenz zwar gelöst ist, das *eigentliche* Rätsel um ihre Intention jedoch bestehen bleibt.

Im Lauf der zweiten und dritten Staffel wird die Unbestimmtheit der «Anderen» schrittweise in eine neue Figur verlagert: den duckmäuserisch auftretenden Henry Gale, einen kleinbürgerlichen Mittvierziger, der in Folge 2.14 mit einem Heissluftballon auf der Insel abgestürzt zu sein behauptet und sich in Folge 2.24 als Anführer der «Anderen» mit dem richtigen Namen Benjamin Linus entpuppt. Diese Enthüllung erlaubt erneut Einblick in den Produktionsprozess der Serie, denn auch sie ist nachgeliefert: Die Rolle des Henry Gale, gespielt von Michael Emerson, war als Gastrolle für wenige Episoden geplant. Emersons schauspielerische Leistung und seine Popularität unter den Fans veranlassten die Produzenten jedoch, seine Figur zu einem tragenden Charakter für das weitere Geschehen umzuschreiben.

Mit der Darstellung der «Anderen» als «enigmatic and ghost-like»<sup>67</sup> wird im Auftakt der dritten Staffel abrupt gebrochen: Zu sehen sind Personen, die sich in einem Wohnzimmer zum privaten Literaturzirkel treffen (*Carrie* von Stephen King besprechend), als Benjamin Linus ins Bild tritt. Überrascht findet sich der Zuschauer in einer nach US-amerikanischem Vorbild gestalteten Mittelstandssiedlung inmitten der Insel wieder, die «die Anderen» endgültig als «normale Menschen» entmystifiziert. Linus tritt hier zunächst als unumstrittener Herrscher auf. Seine rhetorischen und manipulativen Fähigkeiten, ein umfassendes Netzwerk sozialer Beziehungen ausserhalb der Insel, das auch sich selbst gegenüber rücksichtslos vorgehen bei gleichzeitig vollständigem Verzicht auf Hinweise bezüglich seiner Intentionen lassen ihn als dämonisch-übermächtige Entität erscheinen. Die Leerstelle wird in seinen Charakter verlagert, von wo aus die Erzählstränge gebündelt werden: Die «Anderen» dienen ihm als Handlanger, selbst das Monster wird über einen Mechanismus lenkbar und scheint sich seinem Willen zu unterwerfen. Erst in der fünften Staffel, als das narrative Potential der Figur

67 Johnson 2009: *The Fictional Institutions of Lost*, 23.

erschöpft ist, wird auch er als Ausführender identifiziert und bleibt entmystifiziert zurück.

Die Leerstelle wird noch einige Male nach diesem Schema verlagert, bis sie zuletzt entpersonifiziert und auf eine Quelle im Innersten der Insel zurückgeführt wird, «containing water, a brilliant bright light, and high levels of electromagnetism.» Religiöse und szientistische Erklärungen fallen damit zusammen. Unabhängig davon, ob das Leuchten als «the source of life, death and rebirth» oder als «negatively charged exotic matter» gedeutet wird, ob es das vermeintliche «Schicksal» der Figuren oder eine humanitäre Aufgabe ist – die Protagonisten werden zu den Wächtern des Lichts.<sup>68</sup> Die über sechs Staffeln angelegte Gratwanderung zwischen den Genres löst sich in einem Pantheismus auf, dem Zusammenfall von Gott und Welt. In der Lost abschliessenden Kirchenszene durchflutet das Licht der Quelle die Kirche, womit zur weiteren Bestimmung des Verhältnisses von *Supernatural-Horror* und *Science Fiction* auf die Religionsgeschichte verwiesen wird.

## 7. Fazit

«Religion» wird in *Lost* als Gegenmodell zu «Wissenschaft» eingeführt. Schon zu Beginn stehen sich die Protagonisten John Locke und Jack Shephard als – so auch der Titel der Folge 2.1. – *Man of Faith* beziehungsweise *Man of Science* gegenüber. Inszeniert als Stilmittel der Fantastik innerhalb der Diegesis, werden die religiösen Traditionen als dem Geschehen unterlegte Subtexte funktionalisiert. Während einige exakt platzierte Details lediglich Suggestivwirkung haben, entfaltet die Serie ihr Steuerungspotential massgeblich durch die Weitergabe der «central narrative enigmas», die bis zum Schluss rätselhaft bleiben. Mit der gezielten Implementierung von Leerstellen wird eine Unentschiedenheit bezüglich des narrativen Charakters der Serie erzeugt. Die Produzenten zielen dabei deutlich auf ein aufgeklärtes Publikum, insofern die Religionen als Plausibilisierungen des scheinbar Übernatürlichen dienen. Die mysteriösen Ereignisse auf der Insel werden als Spiegelungen der in den religiösen Erzähltraditionen verhandelten Mysterien relativiert. Im Verweis

68 Lostpedia: The Source. Verfügbar unter: <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Source> (10.01.2010).

auf sein extradiegetisches Analogon «Religion» findet das Fantastische seine Letztbegründung.

Auch der Abschluss von *Lost* ist nur nominell christlich dominiert. Die Produzenten hatten bereits früh das Problem thematisiert, dass jede explizite Auflösung der Rätsel enttäuschend wäre. *Lost* wurde aufgrund seines Erfolges immer wieder verlängert, jede Verlängerung machte neue Rätsel notwendig, ein kohärenter Abschluss schien kaum denkbar: «[T]he longer you tease people along, the more hooked they become on the mythology of the show and the more disappointed they'll be by however it's resolved.»<sup>69</sup> Die fantastische Unentschiedenheit zwischen dem Wunderbaren und dem Unheimlichen – zwischen *Supernatural-Horror* und *Science-Fiction* – wird am Ende nicht zugunsten einer Seite aufgelöst, sondern in die Charaktere verlagert, wo sie als individuelle Entscheidung relativiert wird. Die Serie endet so (nur) als «character driven-drama». Das fantastische Element dagegen wird den religiösen Erzähltraditionen überantwortet: Die Fiktion gliedert sich selbst in die Religionsgeschichte ein und reflektiert damit ihre literaturgeschichtlichen Wurzeln.

## Bibliographie

### Filmographie

*Lost* (USA 2004–2010), Executive Producers: Jeffrey Jacob Abrams, Jack Bender, Bryan Burk, Carlton Cuse, Jean Higgins, Adam Horowitz, Edward Kitsis, Damon Lindelof, Jeff Pinkner, Elisabeth Sarnoff, Stephen Williams. Production: ABC Studios (Touchstone Television) and Bad Robot Productions, 6 Seasons (121 Episodes).

### Websites

Offizielle Website von *Lost*: <http://abc.go.com/shows/lost>

Fan-Wiki: *Lostpedia*. *The Lost Encyclopedia*. [http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main_Page)

Fansite: *For the fans, by the fans*. <http://lost-media.com/>

Medienwissenschaftliches e-Journal zu *Lost*: *Society for the Study of Lost*: <http://www.loststudies.com/>

### Sekundärliteratur

- Abbott, Stacey (2009): How Lost Found Its Audience: The Making of a Cult Blockbuster. In: Pearson 2009, 9–26
- Andermatt, Achim (2009): «Zwischen beiden Welten als Vermittlerin»: Liminaler Raum bei L. Achim von Arnim. In: *Raumkonfiguration in der Romantik*, hg. von Walter Pape. Niemeyer: Tübingen, 193–202
- Askwith, Ivan (2009): «Do You Even Know Where This Is Going?» Lost's Viewers and Narrative Premeditation. In: Pearson 2009, 159–180
- Bernier, Celeste-Marie (2009): «A Fabricated Africanist Persona»: Race, Representation and Narrative Experimentation in Lost. In: Pearson 2009, 241–260
- Bernstein, David (2007): Cast Away. In: *Chicago Magazine*. Verfügbar unter: <http://www.chicagogamag.com/Chicago-Magazine/August-2007/Cast-Away/> (10.01.2011)
- Bosky, Bernadette (1989): Angst und Freundschaft: Stephen King und Peter Straub. In: *Das Stephen King Buch*, hg. von Joachim Körber. Heyne: München, 381–408
- Boyer, Pascal (2001): Religion Explained. The Evolutionary Origins of Religious Thought. Basic Books: New York
- Brooker, Will: Television Out of Time: Watching Cult Shows on Download. In: Pearson 2009, 51–72
- Brooks, Peter (1992): *Reading for the Plot. Design and Intention in Narrative*. Harvard University Press: Cambridge
- Coleridge, Samuel Taylor (1853): *Complete Works Vol. III*, hg. von Prof. Shedd. Harper & Brothers: New York
- Craig, Olga (2005): The man who discovered Lost – and found himself out of a job. In: *The Telegraph*, 14.08.2005. Verfügbar unter: <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/northamerica/usa/1496199/The-man-who-discovered-Lost-and-found-himself-out-of-a-job.html> (10.10.2010)
- Feldt, Laura (2011): Fantastic Re-Collection: Cultural vs. Autobiographical Memory in the Exodus Narrative. In: *Religious Narrative, Cognition and Culture. Image and Word in the Mind of Narrative*, hg. von Armin Geertz / Jeppe S. Jensen. Equinox: London, 191–208
- Grainge, Paul (2009): Lost Logos: Channel 4 and the Branding of American Event Television. In: Pearson 2009, 95–115
- Iser, Wolfgang (1975): Die Appellstruktur der Texte. Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa. In: *Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis*, hg. von Rainer Warning. Fink: München, 228–252
- Iser, Wolfgang (1993): *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Suhrkamp: Frankfurt am Main
- Iser, Wolfgang (1994): *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. Fink: München
- Jauß, Hans R. (1970): Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft. In: *Literaturgeschichte als Provokation*, hg. von Hans Jauß. Suhrkamp: Frankfurt am Main, 144–207

- Johannsen, Dirk (2010): Religion als Nebenprodukt der Evolution – Religionsgeschichte und die Modularität des Geistes. In: *Das Prinzip Evolution. Darwin und die Folgen für Religionstheorie und Philosophie*, hg. von Mariano Delgado / Oliver Krüger / Guido Vergauwen. Kohlhammer: Stuttgart, 221–238
- Johnson, Derek (2009): The Fictional Institutions of *Lost*. World Building, Reality and the Economic Possibilities of Narrative Divergence. In: Pearson 2009, 27–50
- Jones, Steven E. (2007): Dickens on *Lost*: Text, Paratext, Fan-Based Media. In: *Wordsworth Circle* 38/1&2, 71–77
- Kaye, Sharon M. (Hg.) (2008): *Lost and Philosophy. The Island has Its Reasons* [The Blackwell philosophy and popculture series]. Blackwell: Malden
- Kilian, Crawford (2007): Writing Science Fiction and Fantasy. In: *The Handbook of Creative Writing*, hg. von Steven Earnshaw. Edinburgh University Press: Edinburgh, 134–145
- King, Stephen (1981): *Danse Macabre*. Berkley Books: New York
- King, Stephen (2000): *On Writing. A Memoir of the Craft*. Scribner: New York
- Köppe, Tilmann / Winko, Simone (2007): Theorien und Methoden der Literaturwissenschaft. In: *Handbuch Literaturwissenschaft Bd. 2: Methoden und Theorien*, hg. von Thomas Anz. Metzler: Stuttgart/Weimar, 324–336
- Martínez, Matías (1996): *Doppelte Welten. Struktur und Sinn zweideutigen Erzählens*. Vandenhoeck & Ruprecht: Göttingen
- Mittell, Jason (2009): *Lost in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies)*. In: Pearson 2009, 119–138
- Ndalianis, Angela (2009): *Lost in Genre: Chasing the White Rabbit to Find a White Polar Bear*. In: Pearson 2009, 181–200
- Newbury, Michael (2009): *Lost in the Orient: Transnationalism Interrupted*. In: Pearson 2009, 201–220
- Pearson, Roberta (Hg.) (2009): *Reading Lost. Perspectives on a Hit Television Show*. I. B. Tauris: London & New York
- Pearson, Roberta (2009): Chain of Events. Regimes of Evaluation and *Lost*'s Construction of the Televisual Charakter. In: Pearson 2009, 139–158
- Pyysiäinen, Illka (2009): *Supernatural Agents. Why we Believe in Souls, Gods, and Buddhas*. Oxford University Press: Oxford.
- Seay, Chris (2009): *The Gospel according to Lost*. Thomas Nelson: Nashville
- Todorov, Tzvetan (1972): *Einführung in die fantastische Literatur*. Hanser: München [Original: Introduction à la littérature fantastique. Seuil: Paris 1970]
- Wünsch, Marianne (1991): *Die fantastische Literatur der frühen Moderne (1890–1930). Definition, Denkgeschichtlicher Kontext, Strukturen*. Fink: München
- Zunshine, Lisa (2008): *Strange Concepts and the Stories They Make Possible*. John Hopkins University Press: Baltimore