



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Der Deus ex Machina im Mainstream-Film:  
Erscheinungsformen, Qualitäten und dramaturgische  
Besonderheiten“

Verfasser

Felix Kohlmeister

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

ao. Univ.-Prof. Dr. Rainer Maria Köppl



# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	5
<b>I. EINLEITUNG .....</b>	<b>7</b>
<b>II. THEORIE ZUM DEUS EX MACHINA .....</b>	<b>11</b>
<b>1. DER DEUS EX MACHINA IN DER GRIECHISCHEN TRAGÖDIE .....</b>	<b>12</b>
<b>1.1 Wie kommt der Deus ex Machina in die griechische Tragödie? .....</b>	<b>12</b>
Friedrich Nietzsche: Der metaphysische Trost .....	13
Walter Nicolai: Der Deus ex Machina als Trost in Krisenzeiten .....	14
„Einfaches Happy End“ vs. „Deus ex Machina – Ende“ .....	16
Der Held und göttliche Interessen .....	18
<b>1.2 Dramaturgie: Steckbrief des Deus ex Machina .....</b>	<b>19</b>
Die Ausweglosigkeit des Helden .....	19
Die plötzliche und unangekündigte Erscheinung .....	20
Die Funktion des Deus ex Machina .....	21
<b>1.3 Zeitgenössische Kritik am Deus ex Machina .....</b>	<b>22</b>
Aristoteles´ Kritik an der unangekündigten Erscheinung des Deus ex Machina .....	22
Kritik des Deus ex Machina als „Notlösung“ .....	23
<b>1.4 Kurze Zusammenfassung .....</b>	<b>25</b>
<b>2. DER DEUS EX MACHINA ALS REDEWENDUNG .....</b>	<b>26</b>
<b>3. DER DEUS EX MACHINA IM MAINSTREAM-FILM: DIE HAUPTFIGUR UND DIE FINALE AUSEINANDERSETZUNG / KRITISCHE URTEILE .....</b>	<b>30</b>
<b>III. UNTERSUCHUNG: DER DEUS EX MACHINA IM MAINSTREAM-FILM .....</b>	<b>35</b>
<b>1. EINLEITENDES ZUR UNTERSUCHUNG .....</b>	<b>36</b>
<b>1.1 Zur Methodik .....</b>	<b>36</b>
<b>1.2 Zur Filmauswahl .....</b>	<b>37</b>
<b>2. „VERSAGENS-MUSTER“ DES PROTAGONISTEN .....</b>	<b>39</b>
<b>2.1 Das „Ressourcen-Problem“ .....</b>	<b>39</b>
<b>2.2 Das „Nicht-wissen-wie-Problem“ .....</b>	<b>41</b>
<b>2.3 Die „unglückliche Entscheidung“ .....</b>	<b>43</b>
<b>2.4 Die „Fehlentscheidung“ .....</b>	<b>45</b>
<b>2.5 Die „Trotzdem-Entscheidung“ .....</b>	<b>46</b>

<b>3. ERSCHEINUNGSFORMEN DES DEUS EX MACHINA</b>	
<b>IM MAINSTREAM-FILM</b> .....	<b>49</b>
<b>3.1 Die motivierte Rettung des Protagonisten</b> .....	<b>51</b>
(a) Der vom Konflikt unabhängige souveräne Retter .....	51
(b) Der Freund als Retter .....	57
<b>3.2 Die motivierte Zerstörung des Antagonisten</b> .....	<b>60</b>
<b>3.3 Rettender Zufall vs. metaphysisch motivierte Rettung</b> .....	<b>63</b>
(a) Das zufällige rettende Ereignis .....	64
(b) Das rettende Ereignis, das sich nach einem metaphysischen Motiv vollzogen zu haben scheint .....	66
<b>3.4 Grenzfälle des Deus ex Machina</b> .....	<b>70</b>
„Das Ass im Ärmel“ .....	70
„Das war nur ein Test“ .....	71
„Unverhoffte Hilfe“ .....	72
<b>4. INFORMATIONSVERGABE UND WAHRSCHEINLICHKEIT</b> .....	<b>74</b>
<b>4.1 Informationsvergabe</b> .....	<b>74</b>
Einleitung: Überraschung statt Spannung .....	74
Direkte Hinweise .....	76
Rückwirkende Hinweise .....	77
Keine Hinweise .....	79
<b>4.2 Wahrscheinlichkeit</b> .....	<b>80</b>
Einleitung .....	80
Der Deus ex Machina als insgesamt unwahrscheinliches Ereignis .....	81
Der Deus ex Machina und unwahrscheinliches Timing .....	82
<b>5. QUALITÄTEN DES DEUS EX MACHINA</b> .....	<b>85</b>
<b>5.1 „Kleine Qualitäten“</b> .....	<b>87</b>
Überraschung .....	87
Attraktion .....	87
Komik .....	89
<b>5.2 „Große Qualitäten“</b> .....	<b>90</b>
Der Deus ex Machina als Abschluss der Story samt der darin aufgeworfenen Fragen .....	90
Der Deus ex Machina als Kommentar der Erzählinstanz über den Film .....	93
<b>IV. ZUSAMMENFASSUNG</b> .....	<b>97</b>
<b>V. QUELLEN</b> .....	<b>100</b>
<b>1. FILME</b> .....	<b>100</b>
<b>2. INTERNETQUELLEN</b> .....	<b>104</b>
<b>3. TEXTE</b> .....	<b>105</b>
<b>Abstract (Deutsch)</b> .....	<b>108</b>
<b>Abstract (Englisch)</b> .....	<b>109</b>

## **Vorwort**

Das Schreiben einer Diplomarbeit ist ein mühsamer und langwieriger Prozess. Besonders am Anfang musste ich mich und meine Motivation permanent selbst überlisten, um etwas zu Papier zu bringen. Doch mit der Zeit fiel es mir leichter und hat sogar angefangen, Spaß zu machen.

100 Tafeln Schokolade und 500 Tassen Kaffee später bin ich endlich mit dem Schreiben fertig und möchte allen Menschen danken, die mich auf meinem Weg begleitet haben.

Ich bedanke mich bei Herrn Professor Köppl, der mich und meine Arbeit betreut hat und mir Struktur gegeben und Freiheit gelassen hat.

Ein großes Dankeschön geht an Elisabeth, Geli, Flo, Natalia und Stefan, die mich laufend mit Filmen versorgt haben. Danke an Johannes, der mir ungefragt eine der wichtigsten Quellen vermittelt hat.

Ich bedanke mich herzlich bei jenen lieben Menschen, die so geduldig waren, meine Arbeit in den verschiedenen Phasen ihrer Entstehung Korrektur zu lesen und mir neue Denkanstöße gegeben haben: Meinen Eltern, Elisabeth, Ingrid, Lukas, Max, Roni und Simone.

Mein ganz besonderer Dank gilt meiner lieben Eva, die sich nicht nur als Korrekturleserin profiliert hat, sondern auch so selbstlos war, sich ALLE Filme gemeinsam mit mir anzusehen und mir obendrein die ganze Zeit über eine große Stütze war.

**TOM the DANCING BUG**

BY  
**RUBEN BOLLING**



Abbildung: Billy Dare in Smuggler's Cape – Ch. MVLXX: Deus ex Machina!<sup>1</sup>

<sup>1</sup> The Lost Continent, „God-Man! Billy Dare Smugglers Cape chapter MVLXX“, [http://lost.co.nz/library/godman/strips/25-Billy\\_Dare\\_Smugglers\\_Cape\\_chapter\\_MVLXX.html](http://lost.co.nz/library/godman/strips/25-Billy_Dare_Smugglers_Cape_chapter_MVLXX.html), 25.9.12.

# I. EINLEITUNG

Seit der ersten Hälfte des 20. Jh. gibt es rege Auseinandersetzungen mit dem Thema „Heldenreise“.<sup>2</sup> Vereinfacht gesagt, geht aus diesen Untersuchungen hervor, dass jede Geschichte, egal in welcher Form sie vorliegt, eine bestimmte Grundstruktur aufweist, die bei allen Geschichten gleich ist.

Diesem Grundmuster<sup>3</sup> nach hat jede Geschichte einen Helden<sup>4</sup>, der seine gewohnte Welt für ein Abenteuer verlässt<sup>5</sup>, dabei bestimmte Aufgaben oder Prüfungen bewältigen muss und nach einer letzten Prüfung in die gewohnte Welt zurückkehrt. Was den Ausgang dieser letzten Prüfung anbelangt, macht der US-amerikanische Autor Christopher Vogler eine Unterscheidung zwischen dem „konventionellen Helden“ und dem „tragischen Helden“.

In den meisten Fällen, d.h. der Konvention nach, meistert der Held diese letzte Prüfung und darf triumphieren. Dem „tragischen Helden“ dagegen bleibt der Triumph verwehrt, weil er an der letzten Prüfung scheitert.<sup>6</sup> Wir, die in unserem Leben alle schon eine Menge Geschichten rezipiert haben, wissen natürlich, dass es für das Ende einer Geschichte viele Nuancen gibt. Zwischen Triumph und Scheitern gibt es somit auch eine gewisse Bandbreite an Möglichkeiten.

Meine Arbeit handelt von einem Spezialfall des Story-Ausgangs: dem sogenannten „Deus ex Machina“-Ende, bei dem der Held bei der Bewältigung der letzten Prüfung zwar

---

2 Ich verweise im Speziellen auf folgende Werke:

Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Novato, Kalifornien: New World Library<sup>3</sup> 2008; (Orig. Pantheon Books 1949).

Christopher Vogler, *Die Odyssee der Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*, Frankfurt am Main: Zweitausendeins<sup>4</sup> 2004; (Orig. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, California: Michael Wiese Productions 1998).

3 Vgl. Vogler, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, S.54.

4 Der Begriff des Helden wurde in modernen Geschichten erweitert und schließt seither auch weibliche Helden mit ein. Außerdem müssen moderne Helden nicht zwangsläufig klassische heldenhafte Attribute wie Mut und Stärke aufweisen.

Vgl. Vogler, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, S.25f; 57.

Vgl. Michaela Krützen, *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 2004, S.65.

Ich weise an dieser Stelle darauf hin, dass ich im Folgenden stets die männliche Form verwende, dabei aber selbstverständlich männliche und weibliche Personen gleichermaßen meine. Dies geschieht im Sinne einer besseren und flüssigeren Lesbarkeit.

5 Diese sogenannte „Reise“ des Helden ist in modernen Geschichten vor allem metaphorisch gemeint. Michaela Krützen weist darauf hin, dass besagte Reise kurz oder lang, weit oder nah sein kann und nicht einmal an eine tatsächliche räumliche Veränderung gebunden ist. Christopher Vogler erwähnt diesbezüglich die innere, d.h., geistige, seelische Reise.

Vgl. Krützen, *Dramaturgie des Films*, S.73ff.

Vgl. Vogler, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, S.55.

6 Vgl. Vogler, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, S. 341f.

scheitert, aber dennoch triumphiert.

„Deus ex Machina“ ist lateinisch und heißt übersetzt „Gott aus der Maschine“.<sup>7</sup>

Der Deus ex Machina kommt ursprünglich aus dem Theater, weshalb wir für eine Definition einen Blick in Manfred Braunecks *Theaterlexikon 1* werfen wollen:

„In der griechischen Tragödie Bezeichnung für den in der Regel mit der kranartigen Flugmaschine [...] inszenierten, überraschenden Auftritt eines Gottes, dessen Funktion darin besteht, dramatische Aporien<sup>8</sup> zu lösen“.<sup>9</sup>

Dem Helden, der bei der Bewältigung des finalen Konflikts am Scheitern ist, erscheint ein Gott und rettet ihn aus dieser Situation, so dass der Held am Ende doch triumphieren darf. Das antike Griechenland hatte einen stark ausgeprägten polytheistischen Götterglauben. So hatten die Dramatiker eine breite Auswahl an Göttern, die sie als Deus ex Machina auftreten lassen konnten.

Der Deus ex Machina beschränkte sich aber schon damals keineswegs auf die Götter, wie im zweiten Teil von Braunecks Definition erklärt wird:

„Im weiteren Sinn kann der bereits in der griechischen Antike sprichwörtlich gewordene Ausdruck auch funktionsgleiche (oder doch verwandte) Auftritte von menschlichen Akteuren bezeichnen, die in einer restlos verfahrenen Situation Rettung und Aufklärung bringen.“<sup>10</sup>

Diese Erweiterung des „Deus ex Machina“-Begriffs auf menschliche Akteure bezieht sich vermutlich auf jüngere, d.h., nach der Antike entstandene Dramen. Bekanntestes Beispiel im 20. Jahrhundert ist der „reitende Bote“ in Bertolt Brechts *Dreigroschenoper*, der Mackie Messer im letzten Moment mit einer Begnadigung vom König vor dem Galgen rettet.<sup>11</sup>

7 Vgl. Drosdowski, Günther/Matthias Wermke, *Duden 1. Die deutsche Rechtschreibung*, Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich: Dudenverlag<sup>21</sup> 1996, S.210.

8 „Aporie“ (griech.: Ratlosigkeit, Weglosigkeit, Ausweglosigkeit).

9 Brauneck, Manfred/Gérard Schneilin (Hg.), *Theaterlexikon 1. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt<sup>5</sup> 2007, S.291f.

10 Ibid, S.292.

11 Siehe Bertolt Brecht, *Die Dreigroschenoper. Der Erstdruck 1928. Mit einem Kommentar von Joachim Lucchesi*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004, S.86f.

Der Deus ex Machina im Theater ist ein recht erschöpfend bearbeitetes Gebiet. Vor allem über den Deus ex Machina in der griechischen Dramatik lässt sich einiges an Sekundärliteratur finden. Insbesondere *Euripides' Dramen mit rettendem Deus ex Machina* vom deutschen Altphilologen Walter Nicolai und die Dissertation „Der Deus ex machina in der deutschen Literatur“ von Manfred Levèfre erwiesen sich mir als sehr wertvolle Quellen.<sup>12</sup>

Doch das genaue Gegenteil ist bei der Quellenlage zum Deus ex Machina im Film der Fall. Es beginnt bereits damit, dass es in keinem Filmsachlexikon einen entsprechenden Eintrag zu geben scheint. Somit gibt es keine filmspezifische Definition, auf die ich zurückgreifen kann. Wissenschaftlich ist das Thema dermaßen dünn bearbeitet, dass mir diesbezüglich nur ein einziger Aufsatz bekannt ist: Die Narratologin Marie-Laure Ryan widmet dem Deus ex Machina in ihrem Aufsatz „Cheap Plot Tricks, Plot Holes, and Narrative Design“ zwei Seiten. So kurz dieser Aufsatz auch ist, so dankbar bin ich, dass es ihn gibt.

Eine Literaturform, in der sich verlässlicher etwas über den Deus ex Machina im Film finden lässt, sind die Drehbuchratgeber. Mir liegen eine Handvoll Ratgeber vor, in denen der Deus ex Machina auf je einer halben bis hin zu maximal zwei Seiten erwähnt bis erläutert wird.

Eine weitere wertvolle Quelle ist die Internetseite „TV Tropes“. Dort gibt es eine Sammlung unterschiedlicher Begriffe aus Film und Fernsehen, so auch über den Deus ex Machina. Neben einem historischen Überblick und zahlreichen Filmbeispielen fand ich dort etwas, was ich in den bisher genannten Quellen vermisste: Eine Systematik des Deus ex Machina.

In einer vierfachen Unterscheidung wird der Deus ex Machina nach der Heftigkeit, mit der er in die Handlung tritt, sortiert.<sup>13</sup> Ich halte diese Systematisierung jedoch für zu plump und für meine Zwecke unbrauchbar, da sie, so wie alle anderen mir vorliegenden Quellen über den Deus ex Machina im Film, stark wertend und somit nicht objektiv ist. Dafür hat die Internetseite „TV Tropes“ eine sehr umfangreiche Liste von Filmbeispielen, auf die ich

---

<sup>12</sup> Walter Nicolai, *Euripides' Dramen mit rettendem Deus ex machina*, Heidelberg: Winter 1990.  
Manfred Levèfre, „Der Deus ex machina in der deutschen Literatur. Untersuchungen an Dramen von Gryphius, Lessing und Goethe“, Diss. Univ. Berlin, Philosophische Fakultät, 1968.

<sup>13</sup> Vgl. TV Tropes, „Deus ex Machina“, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DeusExMachina>, 25.9.2012.

zurückgreifen konnte.

Nachdem ich die spärlichen Quellen, die mir zur Verfügung standen genannt und kurz erläutert habe, gebe ich noch einen kurzen Überblick über den Aufbau meiner Arbeit:

TEIL I. Einleitung

TEIL II. Theorie-Teil. Darin werde ich

- (1) den Deus ex Machina von seinen (theater)-historischen Wurzeln her erklären und auch auf die zeitgenössische Kritik eingehen;
- (2) klären, was es mit dem „sprichwörtlichen“ Deus ex Machina auf sich hat<sup>14</sup>;
- (3) die mir vorliegenden Quellen zum Deus ex Machina im Film miteinander vergleichen und auf die Untersuchung hin ein Resümee ziehen.

TEIL III. Untersuchung ausgewählter Filmbeispiele anhand von Fragen, die sich aus dem Theorie-Teil ergeben.<sup>15</sup>

TEIL IV. Zusammenfassung meiner Arbeit.

TEIL V. Quellen

---

14 Auf Seite 8 meiner Arbeit zitiere ich Manfred Brauneck, der beiläufig den „sprichwörtlich gewordenen“ Deus ex Machina erwähnt.  
Vgl. Brauneck, *Theaterlexikon 1*, S.292.

15 Meine Untersuchung baut auf Erkenntnissen auf, die ich im Theorie-Teil erarbeite. Deshalb halte ich es für wenig sinnvoll, die Forschungsfragen meiner Untersuchung bereits an dieser Stelle genauer zu erläutern.

## **II. THEORIE ZUM DEUS EX MACHINA**

# 1. DER DEUS EX MACHINA IN DER GRIECHISCHEN TRAGÖDIE

## 1.1 Wie kommt der Deus ex Machina in die griechische Tragödie?

Zwei Dinge wissen wir bereits über den Deus ex Machina:

(1) Er ist ein dramaturgisches Element, das den Helden überraschend aus einer ausweglosen Situation rettet.

(2) Er kommt aus der griechischen Tragödie.

Das klingt paradox: Der Deus ex Machina, ein Element, das den Helden aus der finalen Schwierigkeit rettet und somit garantiert zu einem Happy End führt, soll seine Wurzeln ausgerechnet in der griechischen Tragödie haben. Dabei handelt es sich bei der griechischen Tragödie doch um eine Gattung, die schon dem Namen nach so gar nicht nach Happy End klingt.

Wenn wir im Alltag von einer Tragödie sprechen, meinen wir meistens ein schreckliches Unglück: Eine Massenkarambolage auf der Autobahn, einen Lawinenabgang mit Toten, finanziellen Ruin...

Ihrer etymologischen Bedeutung nach steckt in der Tragödie nichts von dem Schrecken, den wir mit ihr verbinden. Wörtlich übersetzt heißt „Tragödie“ „Bocksgesang“ (v. Griech. Tragos=Bock, Odia=Gesang) und geht, so vermutet Gustav Seeck, auf die religiös-magischen Anfänge der Tragödie zurück.<sup>16</sup>

Werfen wir nun einen Blick in Gero von Wilperts *Sachlexikon der Literatur*. Er definiert die Tragödie als

Darstellung eines ungelöst bleibenden tragischen Konflikts [...], der das Geschehen zum äußeren oder inneren Zusammenbruch führt, doch nicht unbedingt im Tod des Helden, sondern in seinem Unterliegen vor dem Ausweglosen gipfelt.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Vgl.: Gustav Adolf Seeck, *Die griechische Tragödie*, Stuttgart: Reclam 2000, S.17.

<sup>17</sup> Gero von Wilpert, *Sachwörterbuch der Literatur*, Stuttgart: Kröner<sup>6</sup> 1979, S.850.

Ausweglosigkeit, Zusammenbruch und keine Spur von Rettung und Happy End.

Auch der Theaterwissenschaftler Manfred Brauneck spricht in seiner Tragödiendefinition von unlösbaren Konflikten und dem „meist notwendige(n) Untergang des schuldigen Einzelhelden“<sup>18</sup> Der Deus ex Machina, ist daher kein Element, das selbstverständlich am Stückende jeder Tragödie steht.

In Wilperts *Sachlexikon der Literatur* bekommen wir den Hinweis, dass der Deus ex Machina als Konflikt lösendes Element in einigen späteren griechischen Tragödien zum Einsatz kam.<sup>19</sup>

Wenn der Deus ex Machina erst später dazu kam, verwundert es nicht, dass sich seine Auswirkungen auf den Ausgang des Stückes in den Tragödiendefinitionen nicht niederschlagen.

Per Definition geht es in der Tragödie zwar um unlösbare Konflikte, die den Untergang des Helden zur Folge haben, doch kommt in ihrer späteren Entwicklung mit dem Deus ex Machina ein Element hinzu, das den Untergang des Helden verhindert.

Welche Veränderung könnte dazu geführt haben, dass die Dramatiker vermehrt den Deus ex Machina eingesetzt haben?

### **Friedrich Nietzsche: „Der metaphysische Trost“**

Friedrich Nietzsche beschäftigt sich in *Geburt der Tragödie* mit den Anfängen der griechischen Tragödie.

Er knüpft einen auf den ersten Blick überraschenden Zusammenhang zwischen dem Untergang des Helden und dem Glauben der Griechen an das Fortbestehen nach dem Tod. Die Tragödie, so Nietzsche, spiegelt den Glauben der Griechen an ein Weiterexistieren nach dem Tod wieder.<sup>20</sup> Diese verlängerte Existenz sei vorstellbar als eine Einheit von allem Vorhandenen, kein individuelles Dasein, sondern ein Dasein als Teil des Ganzen.

Nietzsche zufolge hatten die Griechen ein großes Misstrauen gegenüber den unberechenbaren Mächten der Natur<sup>21</sup> und empfanden das irdische Dasein deshalb als leidvoll und schrecklich, die auf den Tod folgende Daseinsform dagegen als

---

18 Brauneck, *Theaterlexikon 1*, S.1142.

19 Vgl. Wilpert, *Sachwörterbuch der Literatur*, S.163.

20 Vgl. Friedrich Nietzsche, „Die Geburt der Tragödie“, *Sämtliche Werke. Band 1*, Hg. Giorgio Colli/Mazzino Montinari, Berlin, New York: DTB de Gruyter 1980, S.9-156, hier S.56.

21 Vgl. *ibid*, S.35.

wiederhergestellte Einheit und folglich als erstrebenswert.<sup>22</sup>

Lässt der Tragödienautor seinen Helden sterben, entlässt er demzufolge die Zuschauer mit dem Gefühl, „dass das Leben im Grunde der Dinge, trotz aller Wechsel der Erscheinungen unzerstörbar“<sup>23</sup> ist. **D.h.** der Held muss sterben, um sein Leiden als Einzelexistenz zu beenden und ein Teil der „Gemeinschaft“ zu werden. Dieses Empfinden, das trotz des tragischen Untergangs des Helden angenehm sein soll, bezeichnet Nietzsche als „metaphysischen Trost“<sup>24</sup>: „Der Held [...] wird zu unserer Lust verneint, weil er doch nur Erscheinung ist, und das ewige Leben des Willens durch seine Vernichtung nicht berührt wird.“<sup>25</sup>

### **Walter Nicolai: Der Deus ex Machina als Trost in Krisenzeiten**

Wenn wir uns mit dem Glauben der frühgriechischen Kultur auseinandersetzen, müssen wir berücksichtigen, dass die Griechen damals einen stark ausgeprägten polytheistischen Götterglauben hatten. Nietzsche zufolge hatten die Menschen Probleme, sich in der Welt geborgen zu fühlen und schufen sich deshalb den Olymp, eine Götterfamilie nach menschlichem Vorbild.

Das Bestreben dabei war, so Nietzsche, dass die Götter den Sinn menschlichen Lebens rechtfertigten, indem sie es selbst leben<sup>26</sup>.

Der deutsche Altphilologe Walter Nicolai spricht in diesem Zusammenhang vom permanenten Wunsch des Menschen nach Geborgenheit einerseits und Aufklärung andererseits.<sup>27</sup>

Der Olymp, weiter Nicolai, entspricht diesem Wunsch dadurch, dass er (1) ein Clan aus im Antagonismus zueinander stehenden Bereichsgöttern ist, die das Weltgeschehen auf sehr launische Art lenken. Das griechische Volk erkannte die Launen der Götter in der Willkür, mit der es einem im Leben gut oder schlecht ergehen konnte. (2) Doch schienen sich die Griechen der Willkür der Bereichsgötter nicht komplett ausgeliefert gefühlt zu haben, weil Zeus eine den Bereichsgöttern übergeordnete Position hatte. Ihm wurde die Macht

---

22 Vgl. *ibid.*, S.73.

23 *ibid.*, S.56.

24 Metaphysik ist die „Lehre von den letzten, nicht erfahr – und erkennbaren Gründen und Zusammenhängen des Seins“;

Vgl. Drosdowski/Wermke, *Duden 1. Die deutsche Rechtschreibung*, S.489.

25 Nietzsche, „Die Geburt der Tragödie“, S.108.

26 Vgl. Nietzsche, „Die Geburt der Tragödie“, S.36.

27 Vgl. Nicolai, *Euripides' Dramen mit rettendem Deus ex machina*, S.7.

zugeschrieben, die streitsüchtigen Bereichsgötter weitgehend im Zaum halten zu können.<sup>28</sup> Allerdings ist das Konzept des gerechten Zeus, der über die anderen Götter herrscht, wie Nicolai feststellt, keine Konstante der frühgriechischen Kultur. Viel mehr sei die Religiosität der Griechen von sukzessivem Wandel bestimmt, der salopp ausgedrückt, eine Ernüchterung brachte. Neben diesem Prozess der sukzessiven Ernüchterung stellt Nicolai eine massive Erschütterung des Glaubens gegen Ende des 5. Jahrhundert v. Chr. fest, die er vor allem auf die Schrecken des peloponnesischen Krieges (431 v. Chr. – 404 v. Chr.) zurückführt.<sup>29</sup>

Genau in dieser Zeit der Krise entstand eine Reihe von Tragödien mit rettendem Deus ex Machina. Die meisten erhaltenen Texte stammen von Euripides, wie die Stücke *Iphigenie bei den Taurern* (ca. 414 v. Chr.) und *Orestes* (408 v. Chr.).<sup>30</sup> Aber auch von Sophokles blieb ein Werk mit rettendem Deus ex Machina erhalten: *Philoktet* (409 v. Chr.).

Walter Nicolai weist auf den zeitlichen Zusammenhang hin, der zwischen der (Glaubens)krise und dem vermehrten Entstehen von Tragödien mit rettendem Deus ex Machina besteht und folgert daraus einen kausalen Zusammenhang.

Seiner Meinung nach reagierten die Dramatiker dieser Zeit auf den Unmut der Bevölkerung, indem sie Tragödien schrieben, in denen sie auf die Katastrophe verzichteten<sup>31</sup> - Tragödien mit Happy End.

Nicolai vermutet, dass es dem vom Krieg traumatisierten Publikum dieser Zeit einfach nicht mehr möglich war, aus dem tragischen Untergang des Helden Trost zu ziehen. Dem sogenannten „metaphysischen Trost“, der auf den Glauben an ein gemeinschaftliches Dasein nach dem Tod baut, war demnach die Glaubensgrundlage entzogen. Das Volk, das seinem Glauben nicht mehr so recht glaubte, schien greifbaren Trost zu suchen.

Und so, schreibt Nietzsche, geschieht es, dass der Deus ex Machina an die Stelle des „metaphysischen Trostes“ tritt.<sup>32</sup>

---

28 Vgl. *ibid.*, S.9f.

29 Vgl. *ibid.*, S.8ff.

30 Vgl. *ibid.*, S.24ff.

31 Vgl. *ibid.*, S.14.

32 Vgl. Nietzsche, „Die Geburt der Tragödie“, S.114.

## „Einfaches Happy End“ vs. „Deus ex Machina – Ende“

Auffallend ist, dass sämtliche erhaltene Tragödien dieser Zeit, die ein Happy End haben, dies einem Deus ex Machina verdanken. Das legt die Vermutung nahe, dass es den Tragikern um mehr ging, als bloß um einen guten Ausgang der Tragödie. Es macht schließlich einen Unterschied, ob der Held die Schwierigkeiten aus eigenen Kräften meistert oder ob ein Gott erscheinen muss, um ihn zu retten. In beiden Fällen mag das Ergebnis dasselbe sein, die Story-Aussagen aber sind verschieden.

Ich möchte den Unterschied anhand der *Iphigenie bei den Taurern* des Euripides deutlich machen. Dabei werde ich zu Anschauungszwecken dem tatsächlichen Ende ein alternatives Ende gegenüberstellen.

### **Inhalt**

Iphigenie verweilt gezwungenermaßen auf der Insel der Taurer, wo sie auf Befehl von Göttin Artemis das Amt der Opferpriesterin ausführt. Eines Tages bereist ihr Bruder Orest die Insel der Taurer, weil er im Auftrag des Apoll das heilige Artemisbild entwenden und nach Athen bringen soll. Iphigenie beschließt, ihm zu helfen und gemeinsam treten sie die Rückreise an, ohne dass König Thoas es bemerkt. Doch eine mächtige Sturmwohle drückt das Schiff zurück ans Ufer. Der taurische König fordert die Verhaftung und Hinrichtung der flüchtigen Diebe.

Soweit der Inhalt bis kurz vor dem Ende. Im Folgenden bringe ich zuerst ein alternatives, von mir erfundenes Ende...

### **Alternatives Ende**

Iphigenie bittet Thoas um ein Gespräch unter vier Augen. Sie enthüllt ihm, dass Orest ihr toter Bruder ist und dass er kein Dieb ist, sondern auf Geheiß von Apollon handelt. Sie appelliert an Thoas Güte und bittet ihn, sie und Orest zu verschonen. Er zeigt Verständnis und lässt sie ziehen.

...und nun das tatsächliche Ende der Tragödie.

### Original Ende

Iphigenie und Orest sitzen in der Falle. Doch plötzlich erscheint Göttin Athene. Sie verhilft Orest und Iphigenie zur Abreise und besänftigt den taurischen König. Die Entwendung des heiligen Artemisbild sei gottgewollt, erklärt Athene.<sup>33</sup>

Beim alternativen Ende ist der gute Ausgang auf das Handeln von Iphigenie zurückzuführen. Sie kann Thoas überzeugen und erreicht dadurch, was sie will.

Das Publikum könnte daraus z.B. den Schluss ziehen, dass man alles erreichen kann, wenn man sich bemüht.

Dieses alternative Happy End ist optimistisch. Es betont die Stärke des Menschen und ermutigt zur Eigenverantwortung und zum Kampf.

Doch von dieser Möglichkeit scheinen die Tragiker dieser Zeit abgesehen zu haben. Sie verwenden einen Deus ex Machina<sup>34</sup> um den guten Ausgang herbeizuführen und verhindern so, dass die Helden ihre Probleme in letzter Konsequenz selbst bewältigen.

So endet auch die *Iphigenie* mit dem Eingriff eines Gottes bzw. einer Göttin.

Iphigenie und Orest scheitern, ohne die Konsequenzen tragen zu müssen, denn bevor die Katastrophe eintritt, werden sie gerettet.

Aus einem Ende wie diesem könnte das Publikum den Schluss ziehen, dass einem, wenn man selbst versagt, die Götter helfen.

Diese Einstellung ist utopisch-optimistisch und spricht für die Überzeugungsarbeit, die Euripides in seiner Zeit leisten musste, wenn man von Walter Nicolais Trost-Theorie ausgeht.

Euripides scheint sich selbst keine Illusionen zu machen, sein Publikum davon überzeugen zu können, dass es selbst Einfluss auf die „Wirren“ der Zeit nehmen könnte. Stattdessen, so Nicolai, präsentiert er ihnen wohlwollende Theater-Götter um sie davon zu überzeugen, dass die Götter auch ihnen, dem Volk, „wohlgesonnen“ sind.<sup>35</sup>

---

33 Vgl. Euripides, *Iphigenie bei den Taurern*. Übers. On J.J.C. Donner. Neubearb. von Curt Woyte. Nachw. Und Anm. von Hans Strohm, Stuttgart: Reclam 1992, S. 68ff.

34 Da Athene, die rettende Göttin in Euripides *Iphigenie*, weiblich ist, müsste in diesem Fall strenggenommen von einer Dea ex Machina und nicht von einem Deus ex Machina die Rede sein.

35 Vgl. Nicolai, *Euripides' Dramen mit rettendem Deus ex machina*, S.21.

## Der Held und göttliche Interessen

Mit dem Einsatz des Deus ex Machina bedient sich der Dramatiker der Autorität der Götter, um seine Idee von Gut und Böse, Recht und Unrecht zu untermauern: Der Held gewinnt, weil die Götter es so wollen, wodurch der Held automatisch als das „Gute“ bestimmt wird.

Man kann mit Ironie behaupten, der Held könne froh sein, gemäß des „göttlichen Planes“ zu handeln. Schließlich wissen die „antiken“ Götter alles zu verhindern, was ihren Interessen zuwider läuft. Ist der „göttliche Plan“ gefährdet, greifen sie persönlich in das menschliche Handeln ein. Die davon betroffenen Figuren haben keinerlei Einfluss auf die Entscheidung und werden dadurch zur Gänze entmündigt.

Der Deus ex Machina bringt keine Unterstützung, sondern eine Entscheidung! Um die Interessen der Menschen geht es dabei nicht.

In der *Iphigenie bei den Taurern* greift Athene ein und führt das von den Göttern Geforderte herbei: (1) Orest soll das heilige Bild der Artemis nach Athen bringen, weil Apoll es so will und dort eigens einen Tempel errichten. (2) Iphigenie soll auf Lebensdauer Priesterin der Artemis werden.<sup>36</sup>

Diese göttlichen Entscheidungen kommen Orest und Iphigenie in ihrer misslichen Lage natürlich sehr gelegen, weil sie damit der Hinrichtung durch König Thoas entgehen. Nur greift Athene nicht aus Liebe zu den Menschen ein, sondern weil Orest und Iphigenie entsprechend göttlicher Interessen handeln. König Thoas ist der Verlierer in diesem Konflikt. Er will Orest und Iphigenie für ihre Vergehen bestrafen. Folglich würde das heilige Artemisbild nicht nach Athen gelangen und Iphigenie könnte nicht Priesterin der Artemis werden. Athene verhindert das und beraubt Thoas damit seiner Handlungsmacht. „Herrin Athene, wer der Götter Ruf vernimmt und den Gehorsam ihm verweigert, ist ein Tor.“<sup>37</sup> erwidert Thoas kleinlaut.

Aus dieser Aussage spricht die Einsicht, dass er keine andere Wahl hat, als ihr zu gehorchen. Sie ist eine Göttin und kann daher tun, was immer sie will. Er dagegen ist nur ein Mensch und tut besser daran, ihre Autorität nicht in Frage zu stellen.

„So etwas wie ein schlichtes (sozusagen christliches) Gottvertrauen kann es in der griechischen Tragödie nicht geben; denn in den Göttern kann man nicht nur Freunde,

---

<sup>36</sup> Vgl. Euripides, *Iphigenie bei den Taurern*, S.68.

<sup>37</sup> Ibid S.69.

sondern auch Feinde haben“<sup>38</sup> meint Gustav Seeck.

Dei ex Machina müssen daher die Götter gewesen sein, die das Publikum in Krisenzeiten brauchte: Sie treten nie feindselig auf, weder töten, noch bestrafen sie. Sie sind egoistisch, dennoch wohlwollend.

Indem sie sich in der Tragödie klar auf der Seite des Helden positionieren, bestimmen sie ihn als das „Gute“. Somit geht die Botschaft an das krisengeschüttelte Volk: die „Guten“, womit niemand anders als das Volk gemeint sein kann, stehen in der Gunst der Götter.

## 1.2 Dramaturgie: Steckbrief des Deus Ex Machina

Nachdem ich die gesellschaftliche Funktion des Deus ex Machina erläutert habe, komme ich nun auf seine dramaturgischen Eigenschaften zu sprechen. Um diese anschaulich zu machen, stütze ich mich einmal mehr auf Euripides *Iphigenie bei den Taurern*.

### Die Ausweglosigkeit des Helden...

...ist die dramaturgische Grundvoraussetzung für einen Deus ex Machina.

Damit es einen Grund für eine Rettung gibt, muss der Held erst in eine ausweglose Situation geraten.

Gelänge es Iphigenie und Orest mit dem Schiff zu fliehen oder gelänge es ihnen, König Thoas zu besänftigen, gäbe es keinen Grund für Athenes Eingreifen. Erst die ausweglose Lage, in die das Geschwisterpaar gerät, bedingt Athenes Eingriff. Die Sturmböe, die das Schiff, auf dem Iphigenie und Orest fliehen wollen, an der Abreise hindert, ist für ihre ausweglose Lage verantwortlich. Sie kommen nicht von der Insel weg, weil der Wind zu stark ist. Zur Insel zurückkehren können sie aber auch nicht, weil sie dort als Diebe und Flüchtlinge verurteilt und hingerichtet werden würden.

Auch im *Philoktet* des Sophokles spitzen sich die Ereignisse auf eine ausweglose bzw. festgefahrene Situation hin zu:

---

<sup>38</sup> Seeck, *Die griechische Tragödie*, S.222.

### **Inhalt**

Neoptolemos und Odysseus (göttlicher) Auftrag, Philoktet seiner Waffe zu berauben, weil sie nur mit dieser Waffe die Trojaner besiegen können, ist im Scheitern begriffen. Neoptolemos Überzeugungsversuche bringen keinen Erfolg. Im Gegenteil: Philoktet kann Neoptolemos überreden, selbst abtrünnig zu werden, was ihn zum Verräter am eigenen Land machen würde. Als Neoptolemos nach langer Diskussion endgültig aufgibt, erscheint Herakles<sup>39</sup> und greift ein.

Ich möchte an dieser Stelle betonen, dass die Ausweglosigkeit des Helden stets im Ermessen des Autors liegt. Er macht die Regeln und kann sich jeden erdenklichen Ausweg einfallen lassen, wodurch die Ausweglosigkeit zu einer relativen Angelegenheit wird.

So hätte Iphigenie es, wie bereits erwähnt, auch ohne göttliche Hilfe schaffen können, König Thoas zu besänftigen, wenn Euripides das so gewollt hätte. Dasselbe gilt für Neoptolemos in *Philoktet*. Nur weil er sich in der Diskussion mit Philoktet von seinen Überzeugungen abbringen lässt, ist das noch keine absolute Ausweglosigkeit.

Unter einer absoluten Ausweglosigkeit würde ich verstehen, wenn der Held z.B. mit einem unzerstörbaren Seil gefesselt ist, wobei auch ein solcher Extremfall nichts anderes, als eine vom Autor erdachte Ausweglosigkeit ist.

### **Die plötzliche und unangekündigte Erscheinung<sup>40</sup> ...**

...ist ein markantes Charakteristikum des Deus ex Machina.

Die Begriffe „plötzlich“ und „unangekündigt“ scheinen auf den ersten Blick Gleiches zu meinen. Doch bezieht sich die Bezeichnung „plötzlich“ auf den konkreten Moment der Erscheinung und meint daher den Zeitpunkt, zu dem der rettende Gott in die Szene hinein kommt.

„Unangekündigt“ bezieht sich auf den Wissensstand der Figuren in Bezug auf die kommende Göttererscheinung: Gleich Null.

---

<sup>39</sup> In der griechischen Mythologie ist Herakles ein Heros, der erst nach seinem Tod in den Olymp aufgenommen wird. Er gehört somit nicht zu den olympischen Götter im engeren Sinne. Im *Philoktet* des Sophokles erscheint er dennoch als Deus ex Machina.

Vgl. *Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden, Band 9*, Mannheim: F.A. Brockhaus<sup>19</sup> 1989, S.687.

<sup>40</sup> Vgl. Levèfre, „Der Deus ex machina in der deutschen Literatur. Untersuchungen an Dramen von Gryphius, Lessing und Goethe“, S.20.

Die plötzliche Erscheinung des Gottes ist im Dramentext als Anweisung fixiert.

In der *Iphigenie bei den Taurern* spricht Göttin Athene plötzlich vom Tempeldach<sup>41</sup>. Herakles erscheint plötzlich auf einer Wolke im *Philoktet*<sup>42</sup>. Apollon, um ein weiteres Beispiel zu nennen, erscheint plötzlich in der Luft im *Orest*.<sup>43</sup>

Bei Aufführungen wurden diese Göttererscheinungen mittels einer kranartigen Flugmaschine<sup>44</sup>, der der Deus ex Machina seinen Namen verdankt, inszeniert, die die vom Dramentext geforderte Plötzlichkeit erzeugte.

Auch findet sich in den Tragödien mit Deus ex Machina keine Ankündigung der Göttererscheinung.

In der *Iphigenie bei den Taurern* greift Athene in das Geschehen ein, ohne davor jemals in der Geschichte vorgekommen zu sein. Weder sie noch eine der anderen Figuren kündigen ihr Erscheinen an. Gleich verhält es sich bei der Erscheinung des Herakles im *Philoktet*.

Apolls Erscheinung in *Orest* geht eine um einiges frühere Szene voraus, in der Orest im Monolog Apollon anklagt, weil dieser ihm zu einem früheren Zeitpunkt nicht angemessen geholfen habe.<sup>45</sup> Diese Anklage im Monolog lässt nicht zwingend auf einen Götterauftritt am Stückende schließen und kann daher nicht als Ankündigung gewertet werden.

Nichtsdestotrotz muss betont werden, dass das Publikum seine Götter kannte und sie somit im Bewusstsein die ganze Zeit über präsent hatte.

## Die Funktion des Deus ex Machina...

...ist nach Gero von Wilpert, das Lösen „an sich unlösbar(e) Verwicklungen kurz vor der Katastrophe durch den Machtspruch“<sup>46</sup> eines Gottes bzw. nach Brauneck, „dramatische Aporien (Weglosigkeit, Ausweglosigkeit, v. griech. *Aporia*) zu lösen und das vom Mythos <geforderte> Ende herbeizuführen.“<sup>47</sup>

Der Deus ex Machina ist ein mächtiges dramaturgisches Mittel. Der Autor kann die grenzenlose Macht, die wir den Göttern zuschreiben (die alten Griechen taten das in bedeutend höherem Maße, als wir heute) hervorragend nutzen, um die Geschichte

41 Vgl. Euripides, *Iphigenie bei den Taurern*, S.68.

42 Vgl. Sophokles/Wilhelm Kuchenmüller, *Philoktet*, Stuttgart: Reclam 1970, S.57.

43 Vgl. Euripides, „Orestes“, *Orestes. Iphigenie in Aulis. Die Mänaden. Drei Tragödien übertragen und erläutert von Ernst Buschor*, Hg. Ernst Buschor, München: Beck 1960, S.9-110, hier S.108.

44 Vgl. Brauneck, *Theaterlexikon 1*, S.291.

45 Vgl. Euripides, „Orestes“, S.28.

46 Wilpert, *Sachwörterbuch der Literatur*, S.163.

47 Brauneck, *Theaterlexikon 1*, S.292.

kompromisslos in die gewünschte Richtung zu lenken. Ich habe es bereits erwähnt: Der Deus ex Machina bringt keine Unterstützung, er bringt die Entscheidung.

### 1.3 Zeitgenössische Kritik am Deus ex Machina

Bereits damals wurde der Deus Ex Machina aufgrund seiner dramaturgischen Besonderheiten vielfach kritisiert. Wie Manfred Levèfre feststellt, lassen sich die antiken Kritiken nach zwei Hauptmotiven unterscheiden: (1) Wurde seine Eigenschaft der unangekündigten Erscheinung kritisiert. (2) Wurde er als bequemes Mittel oder als Notlösung des Dramatikers angesehen.<sup>48</sup>

#### **Aristoteles' Kritik an der unangekündigten Erscheinung des Deus Ex Machina**

Aristoteles fordert in seinem auch heute noch vielbeachteten dramaturgischen Regelwerk, *Poetik*, dass die Ereignisse, aus denen sich die Handlung eines Dramas zusammensetzt, nach der Wahrscheinlichkeit oder Notwendigkeit aufeinander folgen<sup>49</sup>.

Auf Euripides' *Iphigenie bei den Taurern* angewandt, kann man sagen, dass Iphigenies und Orestes Entscheidung, das Artemis-Bild im Geheimen an sich zu nehmen und anschließend zu fliehen, eine Notwendigkeit ist, denn König Thoas hätte ihnen das wohl kaum erlaubt und die Geschwister müssen damit rechnen, dass Thoas sie töten lässt, wenn er den Diebstahl und die Flucht bemerkt.

In Bezug auf die missliche Lage, in der sich Iphigenie und Orest befinden, nachdem die Flucht gescheitert ist, stellt sich die Frage, was notwendigerweise geschehen muss. Der gescheiterte Diebstahl – und Fluchtversuch - muss notwendigerweise eine Konsequenz haben. Welche Konsequenz wäre wahrscheinlich? Ist es wahrscheinlich, dass Göttin Athene erscheint und ein Machtwort spricht?

Wenn wir davon ausgehen, dass Athene bis zu ihrer plötzlichen Erscheinung auf dem Tempeldach in der Geschichte bisher nicht vorgekommen ist, liegt dieses Ereignis weit außerhalb aller Wahrscheinlichkeit.

<sup>48</sup> Vgl. Levèfre, „Der Deus ex machina in der deutschen Literatur“, S.18.

<sup>49</sup> Vgl. Aristoteles/Manfred Fuhrmann, *Poetik. Griechisch / Deutsch. Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann*, Stuttgart: Reclam S.49.

Wenn z.B. ein UFO in meinem Garten landet, frage ich auch nicht: „Wie wahrscheinlich ist das denn?“, stattdessen werde ich dieses Ereignis als „fantastisch“, „unglaublich“ oder sogar „unmöglich“ beschreiben.

Die Wahrscheinlichkeitsfrage ändert sich allerdings, wenn ich den religiösen und mythischen Hintergrund miteinbeziehe, vor dem sich die griechische Tragödie abspielt. Die Figuren der Dramen, sowohl Menschen als auch Götter, und somit auch die Stoffe, sind keine Erfindungen der Dramatiker. Sie sind aus der griechischen Mythologie übernommen.

Bei der *Iphigenie bei den Taurern*, erklärt Hans Strohm im Nachwort, greift Euripides zwei unterschiedliche Sagen um die Geschwister Orest und Iphigenie auf und verdichtet sie zusammen mit anderen Quellen zu dieser Tragödie.<sup>50</sup> D.h. der Stoff war bekannt, wenn auch modifiziert. Es ist somit vorstellbar, dass Athenes plötzlicher Eingriff dem zeitgenössischen Publikum bei Weitem nicht so unwahrscheinlich, fast schon „außerwahrscheinlich“, vorkam, wie uns heute ein aus dem Nichts auftauchendes UFO. Folglich empfand das zeitgenössische Publikum Athenes Eingreifen vielleicht sogar als weniger unwahrscheinlich, als wenn König Thoas eine plötzliche Herzattacke erteilte, dennoch war aus der Geschichte an sich nicht damit zu rechnen.

Im Anschluss an und zur Bekräftigung der Forderung nach Notwendigkeit oder Wahrscheinlichkeit, schreibt Aristoteles, „daß auch die Lösung der Handlung aus der Handlung selbst hervorgehen muß, und nicht [...] aus dem Eingreifen eines Gottes.“<sup>51</sup>

Selbst wenn die griechische Mythologie ein riesiges Repertoire an miteinander verwobenen Geschichten liefert, ist die Handlung einer Tragödie durch ihr Setting, sprich Figuren, Orte, Ereignisse, begrenzt. Wird Euripides' *Iphigenie* als in sich geschlossene Handlung, d.h. losgelöst von den Inhalten der Mythologie, betrachtet, kann das plötzliche Erscheinen einer bis dahin nicht etablierten Figur, auch wenn sie aus der Mythologie bekannt ist, nur wie ein Eingreifen von außerhalb der Handlung wirken.

### **Kritik des Deus Ex Machina als „Notlösung“**

Während Aristoteles den Deus ex Machina in erster Linie als Makel des Werks kritisiert, richtet Platon sein Augenmerk stärker auf den Deus ex Machina als eine Schwäche des

<sup>50</sup> Vgl. Hans Strohm, „Nachwort“, *Iphigenie bei den Taurern*, S.74-80, hier S.77.

<sup>51</sup> Aristoteles, *Poetik*, S. 49.

Dramatikers.

Im Dialog *Kratylos* bezieht Platon sich an einer Stelle auf die Tragödienschreiber, die, „wenn sie sich nicht zu helfen wissen, zu den Maschinen ihre Zuflucht nehmen und Götter herabkommen lassen“<sup>52</sup>, um sich aus der „Sache“ zu ziehen. Diesem Urteil nach ist der *Deus ex Machina* ein „bequemes Mittel“ oder eine „Notlösung“ des Dramatikers.

Was den *Deus ex Machina* in der griechischen Tragödie anbelangt, gibt es aber einige Forscher, die diesen Vorwurf begründet zurückweisen. Am deutlichsten geht das anhand von Euripides' *Iphigenie*.

### **Inhalt**

Nachdem die Geschwister Orest und Iphigenie das Artemis-Bild gestohlen haben, wollen sie mit dem Schiff fliehen. Doch sie kommen nicht weit, da eine Sturmböe ihr Schiff ans Ufer zurückdrängt. Daraufhin erscheint Athene und hilft dem in Notlage geratenen Geschwisterpaar.

Wie Manfred Levefre feststellt, kann der *Deus ex Machina* in dieser Tragödie keine Notlösung sein, „denn Athene erscheint hier nicht, um Schwierigkeiten zu beseitigen, sondern es werden die Schwierigkeiten erst künstlich geschaffen (Meereswoge), um den Auftritt der Göttin zu ermöglichen.“<sup>53</sup>

Dieses Argument ist kaum von der Hand zu weisen. Die Meereswoge geschieht nicht, wie von Aristoteles gefordert, nach Notwendigkeit oder Wahrscheinlichkeit. Dramaturgisch betrachtet ist sie ein künstliches Element. Ein künstliches Element, das ein weiteres künstliches Element (den *Deus ex Machina*) vorbereitet.

Andreas Spira spricht von der „dramentechnischen Absicht, einen absoluten Knoten zu schaffen, den nur noch ein Gott zu lösen vermöchte“<sup>54</sup> und erklärt den *Deus ex Machina* relativ unklar als „neuartige(n) Art der Handlungsführung“<sup>55</sup>.

Von der Dramaturgie her wirkt der Einsatz des *Deus ex Machina*, insbesondere wie er in der *Iphigenie* vorbereitet wird, konstruiert. Das spricht eher für gezieltes Vorgehen, als für eine Notlösung.

---

52 Platon „Kratylos“, *Sämtliche Werke 2. Menon, Hippias I, Euthydemos, Menexenos, Kratylos, Lysis, Symposion*. In der Übersetzung von Friedrich Schleiermacher, Hg. Ernesto Grassi, Hamburg: Rowohlt<sup>136-140. Tsd.</sup> 1986; S. 123-181, hier S.167.

53 Levefre, „Der *Deus ex machina* in der deutschen Literatur“, S.29.

54 Andreas Spira, *Untersuchungen zum Deus ex machina bei Sophokles und Euripides*, Kallmünz: Lassleben 1960, S.144.

55 *ibid.*, S.141.

Glaubt man Walter Nicolai, setzt Euripides den Deus ex Machina bewusst als eine Art therapeutische Maßnahme ein, um den bereits besprochenen Effekt zu erzielen: Trost spenden, Mut machen, einen provisorischen Halt<sup>56</sup> bieten.

## 1.4 Kurze Zusammenfassung

### Auf historischer Ebene:

(1) Der Deus ex Machina (lat. = der Gott aus der Maschine) verdankt seinen Namen der Aufführungspraxis der griechischen Tragödie, weil dort der Auftritt des rettenden Gottes mittels einer kranartigen Flugmaschine inszeniert wurde.<sup>57</sup>

(2) Er hatte seine Blütezeit gegen Ende des 5. Jahrhunderts v. Chr.

Der aus heutiger Sicht bekannteste Tragiker, der den Deus ex Machina verwendete, ist Euripides.

### Auf dramaturgischer Ebene:

(1) Grundvoraussetzung für einen Deus ex Machina ist die Ausweglosigkeit des Tragödienhelden.

(2) Der Deus ex Machina erscheint überraschend, d.h. plötzlich und unangekündigt.<sup>58</sup>

(3) Seine Funktion ist, den Helden aus der Ausweglosigkeit zu retten und das Stück zu einem guten Ausgang zu bringen<sup>59</sup>.

### Auf gesellschaftspolitischer Ebene:

(1) Er war vermutlich eine Art therapeutische Maßnahme der Dramatiker mit dem Ziel, in Krisenzeiten Trost zu spenden.<sup>60</sup>

(2) Der Deus ex Machina ist ein politisches Instrument, weil der Dramatiker die Autorität der Götter benutzt, um seine Idee von Gut und Böse, Recht und Unrecht zu untermauern.

---

56 Vgl. Nicolai, *Euripides' Dramen mit rettendem Deus ex machina*, S.19.

57 Vgl. Wilpert, *Sachwörterbuch der Literatur*, S.163.

58 Vgl. Brauneck, *Theaterlexikon 1*, S.291.

59 Vgl. *ibid.*, S.292.

60 Vgl. Nicolai, *Euripides' Dramen mit rettendem Deus ex machina*, S.14ff.

## 2. DER DEUS EX MACHINA ALS REDEWENDUNG

Nachdem ich im vorigen Kapitel den Deus ex Machina als (theater)-historisches Phänomen der griechischen Antike erklärt habe, mache ich jetzt einen großen Sprung in die Gegenwart.

Zwischen der Zeit der Tragödien mit rettendem Deus ex Machina und der Gegenwart liegen rund 2500 Jahre. Heute ist „Deus ex Machina“ ein antiquierter Begriff. Seine Wurzeln liegen weit in der Vergangenheit und mangels Lateinkenntnissen haben so manche Leute keine Ahnung, was das überhaupt sein soll.

Was versteht man heute im Allgemeinen unter einem Deus ex Machina?

Ein Blick in den Brockhaus bringt eine zweifache Definition zutage. Erstens, die Bedeutung, die wir bereits kennen: „Im antiken Theater der durch eine besondere Maschine herabgelassene Gott, der die dramatischen Verwicklungen löste“ und im Anschluss folgt ein Zusatz, der von der klassischen Definition abweicht:

„heute *übertragen*: im richtigen Moment, unerwartet auftauchender Helfer in einer Notlage; überraschende Lösung einer Schwierigkeit.“<sup>61</sup>

Das ist interessant. Neben dem Deus ex Machina, der im Theater zum Einsatz kommt, hat sich eine sprichwörtliche Verwendung des Begriffs entwickelt. Diese zweite Definition bezieht sich nur dem Namen nach auf das (theater-)historische Phänomen, auf das sie zurückgeht. Die Definition an sich bezieht sich nicht einmal auf Fiktion im Speziellen. Sie macht universale Aussagen, die sich auf sämtliche Lebensbereiche beziehen können.

Was ich an der Ausdehnung des „Deus ex Machina“-Begriff zur Redewendung wesentlich finde, ist der Wandel vom „Göttlichen“ zum „Profanen“ (lat.: unheilig, weltlich, alltäglich<sup>62</sup>). Der Gott als rettende Instanz wurde durch eine allgemeine, weltliche Lösung ersetzt: Den „Retter in der Not“ oder noch allgemeiner, die „überraschende Lösung einer Schwierigkeit“.

Der tiefsitzende religiöse Glaube der alten Griechen war die Voraussetzung dafür, dass das dramaturgische Element der Rettung des Helden durch einen Gott Einzug in die Tragödie fand.

In unserer gegenwärtigen westlichen Kultur glauben deutlich weniger Menschen wirklich an einen personifizierten Gott. Die Hoffnung auf überraschende Hilfe oder gar Rettung in der Not haben aber selbst areligiöse Menschen, so wie ich. Anstatt auf Gott würde ich aber

61 *Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden, Band 5*, Mannheim: F.A. Brockhaus<sup>19</sup> 1988, S.289.

62 Vgl. Drosdowski/Wermke, *Duden 1. Die deutsche Rechtschreibung*, S.588.

eher auf die Kompetenz menschlicher Errungenschaften setzen, wie das Medizinwesen. Trotzdem glaube ich aber auch an Dinge, deren Zusammenhänge ich nicht erklären kann, die wir im Alltag gerne als „Wunder“ bezeichnen.

Der Glaube an ein göttliches Wesen, das persönlich in Erscheinung tritt, lässt sich jedoch mit meinem Selbstverständnis als aufgeklärter, rational denkender Mensch nicht vereinen. Viele Menschen wissen nicht, woran sie wirklich glauben und lassen sich zu allgemeinen Aussagen hinreißen, wie, „ich glaube, dass es da irgendetwas gibt“.

Die vom Brockhaus vorgeschlagene „überraschende Lösung einer Schwierigkeit“ ist eine angenehme, kompromissbereite Formulierung für den sprichwörtlichen Deus ex Machina. Sie klingt alltäglich, ohne das Walten unerklärlicher Mächte auszuschließen.

Die Internetseite „TV Tropes“ befasst sich eingehend mit dem Begriff „Deus ex Machina“ und listet zahlreiche Beispiele aus Film, Literatur, Computerspielen, Comics, etc. auf. Neben diesen Beispielen aus der Fiktion finden sich dort auch Beispiele aus dem realen Leben.

So wurde z.B. England im Jahre 1588 vor einer spanischen Invasion bewahrt, weil ein überraschend aufkommender Sturm die spanische Armada zerstörte.<sup>63</sup>

Der eigenen Unfähigkeit, die Ursachen allen Seins und Geschehens zu ergründen, und der Empfindung von Willkürlichkeit und Zufälligkeit der Dinge wurde vom Menschen schon seit jeher der Glaube an eine unerforschliche schicksalhafte oder göttliche Macht entgegengesetzt, die von außen bestimmend in das irdische Geschehen eingreift.<sup>64</sup>

Diesem Brockhaus-Eintrag folgend, kann der historische Sturm, der die spanische Armada zerstörte und dadurch die Engländer rettete, im Wesentlichen zweifach gedeutet werden: Wenn ich so will, kann ich den Sturm, der die spanische Armada vernichtete und dadurch die Engländer rettete, als göttliche Intervention oder als Teil eines „großen Plans“ auslegen.

Ich kann besagten historischen Sturm aber auch ganz banal als Zufall deuten. Oder salopp ausgedrückt: „Die Engländer hatten Glück. Die Spanier hatten Pech.“

---

<sup>63</sup> Vgl. TV Tropes, „Deus ex Machina“, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DeusExMachina>, 25.9.12.

<sup>64</sup> Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden, Band 24, Mannheim: F.A. Brockhaus<sup>19</sup> 1994, S. 607.

Die zweifache Deutungsmöglichkeit dieser historischen Begebenheit zeigt, dass uns der „profane“ Deus ex Machina, der eine „überraschende Lösung einer Schwierigkeit“ bringt, über seine tatsächliche Ursache im Dunkeln lässt. Es bleibt dem Betrachter überlassen, woran er glauben möchte. Des Weiteren gibt er keinen Hinweis auf den Rahmen und den Ernst der Situation.

Ein Beispiel für einen völlig banalen Alltags-„Deus ex Machina“ lieferte mir neulich mein Abenddienst in der Uni-Bibliothek:

Die Spind-Schlüssel waren wieder einmal alle ausgeliehen. Ein Student war deswegen sehr betrübt, weil er ohne Spind-Schlüssel seine Garderobe nicht verstauen konnte und somit nicht in den Lesesaal durfte. „Und wie soll ich jetzt lernen?“ fragte er verzweifelt. „Ich brauche doch die Lexika, die im Lesesaal stehen.“ Plötzlich schob sich von hinten eine Studentin an ihm vorbei und brachte ihren Schlüssel zurück.

„Profane“ Dei ex Machina passieren immer und überall. Der Ernst der Lage variiert von der Schlüsselknappheit in der Bibliothek bis hin zur akut lebensbedrohlichen Situation. Es liegt stets am Betrachter, die Ereignisse für sich zu deuten.

Dabei muss betont werden, dass unsere Deutung entscheidend davon abhängt, wie sehr uns ein Ereignis persönlich betrifft.

Über das Lawinenunglück, von dem ich in der Zeitung lese, sage ich, es ist physikalisch erklärbar. Vermutlich hat es eine Erschütterung gegeben, die die Schneemassen in Bewegung gesetzt hat.

Beträfe mich das Lawinenunglück persönlich, etwa weil ein naher Angehöriger von mir verschüttet wurde, würde mir womöglich die nötige intellektuelle Distanz fehlen, um die Situation rational zu betrachten. Angenommen ein geliebter Mensch wird von einer Lawine verschüttet und nur gerettet, weil ihm ein Freund kurz davor einen Lawinenpiepser geschenkt hatte. Als naher Angehöriger würde ich womöglich den glücklichen Zufall verleugnen und stattdessen von einem Schutzengel sprechen.

Dieses Phänomen können wir in abgemilderter Form auch im Alltag beobachten.

„Dich schickt der Himmel“, sagen Menschen manchmal, wenn sie die plötzliche Erscheinung einer bestimmten Person in irgendeiner Form als rettend empfinden. Das ist sprichwörtlich gemeint. Die meisten Menschen, die diese Aussagen tätigen, glauben in dem Moment nicht wirklich daran, dass der Himmel, sprich Gott, diese günstige

Erscheinung in die Wege geleitet hat. Doch wenn selbst areligiöse Menschen in alltäglichen Situation dazu neigen, Gott zumindest sprachlich einen Anteil am Geschehen zuzuweisen, deutet das auf das versteckte religiöse Potential hin, das in uns allen schlummert.

### 3. DER DEUS EX MACHINA IM MAINSTREAM-FILM: DIE HAUPTFIGUR UND DIE FINALE AUSEINANDERSETZUNG / KRITISCHE URTEILE

Ich habe bereits in der Einleitung erwähnt, dass die Quellenlage bezüglich des Deus ex Machina im Film äußerst dürftig ist. Es gibt kaum wissenschaftliche Untersuchungen dazu, keine Systematisierung und auch keine regulären Definitionen. Die verlässlichsten Quellen sind die kritischen Urteile der Drehbuchratgeber. Deshalb werde ich genau an dieser Stelle ansetzen.

Der Deus ex Machina, der bereits in der Antike zum Ziel kritischer Urteile wurde, ist heute im Mainstream-Film erst recht wieder verpönt. Gerade in einer Zeit, in der es etliche Drehbuchratgeber gibt, die sich größtenteils darin einig sind, wie eine Geschichte aufgebaut sein muss, kann der Deus ex Machina mit seiner besonderen dramaturgischen Form nicht bestehen.

Die deutsche Medienwissenschaftlerin Michaela Krützen hat in ihrem Buch *Dramaturgie des Films* ein auf den Mainstream-Film anwendbares Modell der Heldenreise entwickelt und gleicht dies auch mit den Standpunkten verschiedener Ratgeber ab.

So muss die Hauptfigur sich auf ihrer „Reise“ mehrfach bewähren, indem sie verschiedene Aufgaben und Prüfungen zu bewältigen hat. Abschließend muss die Hauptfigur eine sogenannte „finale Auseinandersetzung“ bewältigen.<sup>65</sup>

Die Ratgeber sind sich, so Krützen, darin einig, dass die finale Auseinandersetzung die schwierigste Situation oder Prüfung ist, die die Hauptfigur bewältigen muss. Dabei liegt die Schwierigkeit vor allem in der an die Situation geknüpfte Konsequenz.<sup>66</sup>

Robert McKee, der in erster Linie durch seine Drehbuch-Seminare bekannt sein dürfte, erklärt in seinem Ratgeber *Story*, dass sich die finale Auseinandersetzung von den vorhergehenden Prüfungen des Helden vor allem durch ihre Unumkehrbarkeit unterscheidet. Während Veränderungen, die sich durch frühere Prüfungen ergeben, zu einem späteren Zeitpunkt wieder rückgängig gemacht werden können, bringt die finale Auseinandersetzung die absolute Entscheidung<sup>67</sup>: Den Triumph oder das Scheitern.

Einer gängigen Konvention zur Folge, so Krützen, wird die Hauptfigur in der finalen

65 Vgl. Krützen, *Dramaturgie des Films*, S.99. Krützen bezieht sich in ihrem auf das Mainstream-Kino angewandte Modell der Heldenreise auf das von Joseph Campbell entworfene Modell:

Vgl. Joseph Campbell, *The Hero With A Thousand Faces*, S. 237f.

66 Vgl. Krützen, *Dramaturgie des Films*, S.242.

67 Vgl. Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, New York: ReaganBooks 1997, S.52.

Auseinandersetzung eingangs als ihrem Gegner unterlegen gezeigt.<sup>68</sup> Besonders in Filmen, in denen es unmittelbar um Leben und Tod geht, zeigt sich, dass der Gegner in der Regel besser ausgerüstet ist, als die Hauptfigur.<sup>69</sup>

In den meisten Fällen bewältigt die Hauptfigur diese entscheidende Situation dennoch und es kommt zum Happy End. In eher seltenen Fällen scheitert die Hauptfigur daran und die Geschichte endet tragisch.

Man braucht nicht lange über das zahlenmäßige Verhältnis der Filme mit Happy End gegenüber den Filmen mit tragischem Ausgang nachzudenken, um zuzustimmen, dass die überwiegende Mehrzahl der Mainstream-Filme ein Happy End hat.

D.h. obwohl die Hauptfigur nur eine geringe Chance hat, die finale Auseinandersetzung für sich zu entscheiden, herrscht bei den Story-Ratgebern Konsens darüber, so Krützen, dass die Hauptfigur diese Situation aus eigener Kraft bewältigen muss und nicht durch fremde Hilfe oder durch einen Zufall.<sup>70</sup>

Dem Deus ex Machina wird mit dieser Forderung eine generelle Absage erteilt. Diese Absage betrifft sämtliche bekannte Definitionen des Deus ex Machina. Sowohl der rettende Gott, Mensch<sup>71</sup>, als auch ganz allgemein die „überraschende Lösung einer Schwierigkeit“<sup>72</sup> setzen voraus, dass die Hauptfigur mit den eigenen Mitteln scheitert.

Mir liegen vier verschiedene Drehbuchratgeber vor, die sich diesbezüglich und unter Verweis auf den Deus ex Machina äußern:

Der amerikanische Autor Christopher Vogler spricht sich in seinem Ratgeber *Die Odyssee des Drehbuchschreibers* für die „aktive“ Hauptfigur aus. Er räumt zwar die Möglichkeit ein, dass die Hauptfigur überraschend Hilfe erhält, findet diese Lösung aber nicht optimal.<sup>73</sup> Er begründet das mit einem Vergleich der Prüfungen beim Studium: Die abschließende Prüfung ist wichtiger als die Zwischenprüfungen, weil der Student darin beweisen muss, dass er die im Laufe des Semesters gelernten Lektionen wirklich verstanden hat und noch dazu, weil am Ende wesentlich mehr auf dem Spiel steht. Eine ähnliche Erwartung richtet das Publikum, so Vogler, auch an die Hauptfigur der

---

68 Vgl. Krützen, *Dramaturgie des Films*, S.253.

69 Vgl. *ibid.*, S.244f.

70 Vgl. *ibid.*, S.253.

71 Vgl. Brauneck, *Theaterlexikon 1*, S.291f.

72 *Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden, Band 5*, S.289.

73 Vgl. Vogler, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, S.340

Geschichte.<sup>74</sup> Das Versagen der Hauptfigur bei der letzten Prüfung könnte demnach bewirken, dass das Publikum mit den Leistungen der Hauptfigur unzufrieden ist.

Auch der deutsche Dramaturg und Drehbuchautor Oliver Schütte äußert sich in seinem Ratgeber *Die Kunst des Drehbuchlesens* kritisch gegenüber „sogenannten »Deus-ex-Machina-Lösungen«, in denen die Auflösung zufällig geschieht oder von einer anderen Person als der Hauptfigur ausgeht.<sup>75</sup> Als Grund für seine Kritik nennt er die fehlende Glaubwürdigkeit einer solchen Lösung. „Das, woran die Zuschauer am wenigsten glauben, ist der Zufall, der dem Protagonisten aus heiterem Himmel zu Hilfe eilt.“<sup>76</sup>

Der deutsche Autor Peter Hant fordert in seinem Ratgeber *Das Drehbuch*, dass das Ende des Films vom Protagonisten herbeigeführt werden soll und nicht von einer höheren Kraft. Im Gegensatz zu damals (griechische Antike) sei das Publikum heute mit einer solchen Lösung nicht zufrieden, erklärt er.<sup>77</sup> Hant begründet seine Forderungen nicht und lässt auch offen, was er mit einer „höheren Kraft“ meint.

Wie Peter Hant stellt auch Robert McKee einen Vergleich zwischen dem Deus ex Machina in der griechischen Antike und heute an. Doch während es damals ein Gott war, bemerkt er kritisch, sei es heute ein „Akt Gottes“. Als Beispiele für einen „Akt Gottes“ nennt er Naturereignisse und Unfälle.<sup>78</sup> McKee lehnt derartige Story-Ausgänge ab und begründet das damit, dass Film eine Metapher für das wirkliche Leben sein sollte:

„Each of us knows we must choose and act, for better or worse, to determine the meaning of our lives. No one and nothing coincidental will come along to take responsibility from us, regardless of the injustices and chaos around us.“<sup>79</sup>

Robert McKee spricht schon früher im Buch von der Story als Metapher für das Leben<sup>80</sup>, doch erst mit seinem Urteil über den Deus ex Machina wird klar, wie ernst er das meint. Seiner Meinung nach ist der Deus ex Machina eine Form der Problemlösung, die es im

---

74 Vgl. Ibid S.338.

75 Vgl. Oliver Schütte, *Die Kunst des Drehbuchlesens*, Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe<sup>3</sup> 2003, S.74f.

76 Ibid. S.127.

77 Vgl. Peter Hant, *Das Drehbuch. Praktische Filmdramaturgie*, Waldeck: Hübner 1992, S.126.

78 Vgl. Robert McKee, *Story*, S.358f.

79 Ibid. S.358.

80 Vgl. ibid. S.53.

wirklichen Leben nicht gibt, weshalb er den Deus ex Machina radikal als Lüge bezeichnet.<sup>81</sup>

Aus den Urteilen der Drehbuchratgeber ziehe ich folgende Schlüsse:

(1) Ein Deus ex Machina im Film ist:

wenn die Auflösung des Films von einer anderen Figur als dem Protagonisten, einer „höheren Macht“, einem „Akt Gottes“ oder per Zufall erreicht wird. Die Angaben der Ratgeber sind somit nicht unbedingt einheitlich, doch scheinen sie alle davon auszugehen, dass Gott nicht, wie in der griechischen Tragödie, persönlich erscheint, um den Helden zu retten. Demnach hat die westliche Kultur in ihrem geschwächten Gottglauben den persönlich erscheinenden Gott weitgehend aus ihren Geschichten verdrängt.

(2) Der Deus ex Machina ist abzulehnen, weil:

er unglaublich ist, keine gültige Metapher für das Leben ist und weil durch ihn die Hauptfigur den Publikumserwartungen nicht gerecht wird.

Zumindest theoretisch ergibt sich dadurch ein Bild des Deus ex Machina im Film.

Bezüglich der unter (1) erwähnten Erscheinungsformen des Deus ex Machina werde ich abschließend noch den Beitrag der amerikanischen Narratologin Marie-Laure Ryan hinzuziehen.

Wie wir dem Titel ihres Aufsatzes „Cheap Plot Tricks, Plot Holes, and Narrative Design“ bereits entnehmen können, stuft sie den Deus ex Machina generell als „Cheap Plot Trick“ ein.

Nach einer kurzen Darlegung der (theater)-historischen Herkunft des Deus ex Machina schreibt sie: „Nowadays the term *Deus Ex Machina* is extended to any unexpected event that brings a happy ending from the outside when the characters have exhausted all possibilities of improving their own fate.“<sup>82</sup>

Was mir an dieser Definition sehr gut gefällt, ist die Bezeichnung des Deus ex Machina als „**any unexpected event**“. Die Bezeichnung ist so weitläufig, dass sie sämtliche von den Drehbuchratgebern verwendeten Umschreibungen – eine andere Figur, eine „höhere

81 Vgl. *ibid.* S.358.

82 Marie-Laure Ryan, „Cheap Plot Tricks, Plot Holes, and Narrative Design“, *Narrative. The Journal of the Society for the Study of narrative Literature* Vol. 17/1, 2009, S.1-129, hier S.64.

Macht“, einen „Akt Gottes“ und den Zufall – zusammenfasst.

So allgemein „event“ (= Ereignis) auch klingen mag, ist diese Bezeichnung sehr günstig gewählt, weil sie den Deus ex Machina in der Vielfalt seiner Erscheinungsformen zulässt und sie gleichzeitig in nur einem Wort zusammenfasst.

Ein anderer sehr interessanter Teil ihrer Definition ist die Formulierung „**from the outside**“. Der Deus ex Machina kommt von außerhalb. Außerhalb wovon? Für den antiken Deus ex Machina ist diese Frage leicht zu beantworten: Der Gott greift ein, ohne zuvor in der Geschichte erwähnt worden zu sein. Er kommt daher komplett von außerhalb der Handlung.

Heutzutage ist im Film der Begriff „Deus ex Machina“ weiter zu fassen und schließt auch solche Ereignisse wie den Zufall mit ein. Der Zufall liegt jedenfalls außerhalb der Absicht, seine Ursache aber nicht zwangsläufig außerhalb der Handlung. Ich vermute, dass „from the outside“ eine bewusst weite Formulierung ist, weil das mehr Spielraum lässt. Es kann außerhalb der Handlung gemeint sein oder außerhalb des Handlungszentrums, außerhalb der konkreten Szene oder lediglich außerhalb der Absicht.

### **III.UNTERSUCHUNG ZUM DEUS EX MACHINA IM MAINSTREAM-FILM**

# 1. EINLEITENDES ZUR UNTERSUCHUNG

## 1.1 Zur Methodik

Ausgehend von dem, was ich im Theorie-Teil erarbeitet habe, haben sich vier Bereiche herauskristallisiert, die mich beim Deus ex Machina interessieren:

### (1) „Versagens-Muster“ des Protagonisten

Der Protagonist muss erst im Scheitern begriffen sein, damit es einen Deus ex Machina geben kann. Gelänge es nämlich dem Protagonisten, die finale Auseinandersetzung aus eigenen Kräften zu bewältigen, bräuchte es kein rettendes Element. Ausgehend von dieser Tatsache interessiert mich die Frage, wo die „Schwäche“ des Protagonisten liegt. Gibt es bestimmte sich wiederholende Muster und Tendenzen, nach denen die Protagonisten im Finale scheitern?

### (2) Erscheinungsformen des Deus ex Machina

Den Drehbuchratgebern zufolge ist der Deus ex Machina im Mainstream-Film eine andere Figur als der Protagonist, eine „höhere Macht“, ein „Akt Gottes“ oder einfach ein „Zufall“. Marie-Laure Ryan fasst diese Erscheinungsvielfalt unter dem Begriff „event“ = „Ereignis“ zusammen. Ich werde untersuchen, welche Erscheinungsformen des Deus ex Machina es gibt und die Ergebnisse in Gruppen unterteilen.

### (3) Informationsvergabe / Wahrscheinlichkeit

Der Deus ex Machina hat die markante Eigenschaft, unerwartet zu kommen. Das liegt daran, dass er nicht oder nur sehr subtil angekündigt wird. Ich werde die Filme darauf hin untersuchen, welche und wie viele Informationen der Rezipient erhält und die Ergebnisse in Gruppen unterteilen.

Von der Bezeichnung des Deus ex Machina als „unerwartet“, gibt es eine direkte Verbindung zum Vorwurf, er sei „unwahrscheinlich“. Ich werde daher die Filme danach untersuchen, ob und inwiefern der Deus ex Machina als unwahrscheinlich bezeichnet werden kann.

### (4) Qualitäten des Deus ex Machina

Die Drehbuchratgeber stützen sich in ihrer Ablehnung des Deus ex Machina auf bestimmte

Prinzipien, die sie allgemeingültig setzen.

Ich wähle jedoch einen anderen Weg, um mögliche positive Qualitäten des Deus ex Machina herauszuarbeiten. Ich lasse Prinzipien Prinzipien sein und frage stattdessen, welchen günstigen Effekt der Deus ex Machina auf die Story haben und wie er den Film dadurch aufwerten kann.

## 1.2 Zur Filmauswahl

Einige Filme mit Deus ex Machina kannte ich schon, bevor ich mich entschied, meine Diplomarbeit darüber zu schreiben. Als das Thema feststand habe ich gezielt nach Filmen gesucht.

Einige wertvolle Tipps bekam ich von Freunden.

Eine sehr ergiebige Sammlung an Filmtiteln findet sich auf tvtropes.com unter dem Eintrag Deus ex Machina, Film.<sup>83</sup>

Weitere Internetquellen, in denen es sich zu stöbern lohnt, sind:

- Der Forum-Talk auf dvdtalk.com mit dem Betreff: „What’s the worst Deus ex Machina in film in your opinion?“<sup>84</sup>
- Der Forum-Talk auf comicbookressources.com mit dem Betreff: „Good examples of Deus Ex Machina in Film?“<sup>85</sup>
- Der Forum-Talk auf movieforums.com mit dem Betreff: „Movies with the worst DEUS EX MACHINA !!!“<sup>86</sup>
- Der Artikel „Top 10 Deus Ex Machina moments“ auf bestforfilm.com.<sup>87</sup>
- Der Artikel „The Seven Greatest Movies with Cop Out Endings“<sup>88</sup> auf

83 Vgl. TV Tropes, „Deus ex Machina“, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DeusExMachina>, 25.9.12.

84 Vgl. DVD Talk, „What’s the worst Deus ex Machina in film in your opinion?“, <http://forum.dvdtalk.com/movie-talk/470606-whats-worst-deus-ex-machina-film-your-opinion.html>, 25.9.12.

85 Vgl. Comic Book Ressources, „Good examples of Deus Ex Machina in Film?“, <http://forums.comicbookresources.com/showthread.php?t=153202>, 25.9.12.

86 Vgl. Movie Forums, „Movies with the worst DEUS EX MACHINA!!!“, <http://www.movieforums.com/community/showthread.php?t=21536>, 25.9.12.

87 Vgl. Best for Film, „Top 10 Deus Ex Machina moments“, <http://bestforfilm.com/film-blog/top-10-deus-ex-machina-moments/>, 25.9.12.

88 „A cop out is when a story builds to a certain climax and the writer suddenly wusses out and chooses a different, less ambitious or less satisfying ending“  
TV Tropes, „Writer Cop Out“, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WriterCopOut>,

Aus all diesen Quellen erstellte ich eine ca. 80 Titel umfassende Liste und nahm mir drei Monate Zeit, um diese Filme zu sehen.

Nach diesen drei Monaten konnte ich bereits einige Filme streichen, weil sie definitiv keinen Deus ex Machina hatten.

Anschließend machte ich eine weitere Selektion nach folgenden Kriterien:

(1) Alle Filme, die vor 1975 entstanden sind, schieden aus. Der Grund dafür ist recht unspektakulär. Auf meiner Liste fanden sich nur vereinzelt Filme aus den Jahren vor 1970. Nur einen Film zu nehmen, der ein gesamtes Jahrzehnt repräsentieren soll, erscheint mir nicht richtig. Die meisten auf meiner Liste vertretenen Filme sind aus den 1980ern, 1990ern und 2000ern. Deshalb beschränkte ich die Filmauswahl auf die letzten 35 Jahre.

(2) Alle Filme, die dezidierte B oder C-Movies sind, schieden ebenfalls aus. Tut mir leid, Godzilla.

Obwohl die Frage, weshalb der von Menschenhand erbaute Roboter in *King-Kong – Dämonen aus dem Weltall*<sup>90</sup> im großen Finale plötzlich das zehnfache seiner Körpergröße erreichen kann, sehr interessant ist, soll das Ziel meiner Arbeit kein Vergleich logischer Drehbuch-Schwächen sein.

So war die ursprünglich aus 80 Titeln bestehende Filmliste schon bald auf die rund 30 Titel verkürzt worden, auf die ich meine Untersuchung stütze.

---

25.9.12.

89 Vgl. Film School Rejects, „The Seven Greatest Movies with Cop Out Endings“, <http://www.filmschoolrejects.com/opinions/the-top-7-movies-with-cop-out-endings-sb.php>, 25.9.12.

90 Irritierenderweise geht es in diesem Film überhaupt nicht um King-Kong, sondern um Godzilla. Aber irgendwie scheint der Film mit dem Originaltitel *Gojira Tai Megaro* und dem US-amerikanischen Titel *Godzilla vs. Megalon* für den deutschen Verleih in *King-Kong – Dämonen aus dem Weltall* umbenannt worden zu sein.

## 2. „VERSAGENS-MUSTER“ DES PROTAGONISTEN

Wir wissen bereits: damit ein Deus ex Machina dramaturgisch relevant wird, muss der Protagonist in der Bewältigung der finalen Auseinandersetzung in eine ausweglose Lage geraten, aus der er sich nicht alleine befreien kann.

Die Frage, die mich in diesem Kapitel beschäftigt, ist, aus welchen Gründen der Protagonist in eine solche ausweglose Lage geraten kann. Dabei muss klar sein, dass es nie DEN Grund gibt. Ein Film besteht aus komplexen Aktion – Reaktion - Ketten. Eine Aktion provoziert eine Reaktion und diese ist wiederum Grund für eine neue Aktion. Robert McKee erklärt dieses Prinzip in seinem Ratgeber *Story* ausführlich.<sup>91</sup>

Somit ist auch die Ausweglosigkeit des Protagonisten das Resultat bestimmter, sich aus einander ergebender Ereignisse und kann nicht auf einen Grund allein reduziert werden.

Weil ich es aber nicht zielführend finde, sämtliche Faktoren aufzuzählen, die miteinander kombiniert das Scheitern des Protagonisten herbeiführen, vereinfache ich die Sache.

Daher konzentriere ich mich auf das, was der Ausweglosigkeit des Helden unmittelbar voraus geht und somit einen direkten und entscheidenden Einfluss auf sie hat.

Tatsächlich lassen sich, wenn ich die Filme auf diese Weise miteinander vergleiche, bestimmte Muster erkennen, nach denen die Protagonisten im Finale scheitern.

### 2.1 Das „Ressourcen-Problem“

„Ressource“ ist ein sehr weiter Begriff und meint im allgemeinen Sprachgebrauch „Rohstoff“<sup>92</sup>, „Quelle“ oder „Mittel“<sup>93</sup>.

Ich werde für meine Untersuchung den Begriff der „Ressource“ dazu verwenden, um all jene Dinge zu bezeichnen, die der Protagonist zur Verfügung hat, um eine Situation kombiniert mit seinen individuellen Fähigkeiten zu bewältigen.

Je nach Genre und in Abhängigkeit der Methode, nach der der Protagonist die finale Auseinandersetzung zu bewältigen versucht, sind „Ressourcen“ Körperkraft, Munition, Geld, Argumente, Konzentration, Fluchtwege, Beziehungen, etc.

91 Vgl. McKee, *Story*, S.257ff.

92 Vgl. Drosdowski/Wermke, *Duden 1. Die deutsche Rechtschreibung*, S.620.

93 Vgl. Wikipedia, <http://de.wikipedia.org/wiki/Ressource>, 8.3.12.

In einigen der ausgewählten Filme ist der zentrale Aspekt der Ausweglosigkeit ein prekäres „Ressourcen-Problem“ des Protagonisten.

Der Einstieg in die finale Herausforderung beginnt mit eher zu wenig als genug vorhandenen „Ressourcen“.<sup>94</sup> Im Laufe der Auseinandersetzung schwinden sie dahin und sind irgendwann komplett aufgebraucht.

Ab dem Punkt, wo der Protagonist keine „Ressourcen“ mehr hat, kann er den antagonistischen Kräften nichts mehr entgegensetzen und befindet sich in einer ausweglosen Lage.

Im Horror-Thriller *FROM DUSK TILL DAWN*

müssen sich die Protagonisten in einer mexikanischen Trucker-Bar gegen eine Überzahl Vampire behaupten. Mit Pistolen und selbst gebastelten Waffen gelingt ihnen das auch eine Zeit lang. Doch dann geht ihnen die Munition aus. (1:26-33)

Die Protagonisten haben natürlich nicht nur das Problem, dass ihnen die Munition ausgeht, sondern sie sind auch von den Vampiren völlig eingekreist, weshalb es weder ein Versteck noch einen Fluchtweg für sie gibt. Den Protagonisten geht es in der finalen Auseinandersetzung jedoch nie um Flucht, sondern stets um die direkte Konfrontation. Daher liegt ihr Scheitern im Versiegen der Ressource Munition begründet.

Ein regelrechtes „Fluchtweg-Problem“ haben die Protagonisten im Sci-Fi-Thriller *JURASSIC PARK* in ihrer finalen Auseinandersetzung:

Die Flucht beginnt im Speisesaal des Besucher-Zentrums. Von gefräßigen und noch dazu hochintelligenten Raptoren verfolgt, fliehen die Protagonisten zuerst in die Küche und anschließend in den Kontrollraum. Es gelingt ihnen zwar, die Raptoren auszuschließen, doch die zerstoßen daraufhin einfach die Glasscheibe. Die Protagonisten fliehen nun durch den Lüftungsschacht in den Ausstellungssaal des Museums, nur um festzustellen, dass sie dort bereits von zwei weiteren Raptoren erwartet werden. Mitten im Saal stehend, von den Sauriern eingekreist, gibt es

---

<sup>94</sup> Michaela Krützen bemerkt, dass es besonders in den Action-Genres Konvention ist, dass der Protagonist schlechter ausgerüstet in die finale Auseinandersetzung geht als der Antagonist. Vgl. Krützen, *Dramaturgie des Films*, S.244f.

diesmal keinen Fluchtweg mehr. (1:43-52)

Ein Problem mit der schwindenden „Ressource“ Körperkraft hat der Protagonist im Historien-Abenteuer *APOCALYPTO*:

Von seinen Feinden verfolgt, gelingt es ihm mit List und Durchhaltevermögen, seine Verfolger, einen nach dem anderen, zu töten. Dabei erleidet er einige Verletzungen und hat überdies mit zunehmender Erschöpfung zu kämpfen. Schlussendlich kann er sich nicht mehr auf den Beinen halten. Von seinen Kräften verlassen und völlig unbewaffnet fällt er auf die Knie, während sich ihm die beiden letzten überlebenden Gegner von hinten nähern.(1:47-2:01)

Die Protagonisten dieser drei Filmbeispiele haben eines gemeinsam: Sie müssen sich gegen eine feindliche Überzahl bzw. gegen ihnen überlegene Feinde behaupten.

Dazu wählen sie unterschiedliche Wege, wie den der Konfrontation in *From Dusk till Dawn*, den des Rückzugs in *Jurassic Park* oder eine Mischung aus beidem in *Apocalypto*. Doch ihnen allen gehen irgendwann die ihrer Methode entsprechenden „Ressourcen“ aus, und sie geraten in eine ausweglose Lage.

## 2.2 Das „Nicht-wissen-wie-Problem“

Ein weiteres Muster nach dem der Protagonist in eine ausweglose Lage geraten kann, nenne ich das „Nicht-wissen-wie-Problem“.

D.h. der Protagonist hat nicht die geringste Ahnung, wie er die Probleme, mit denen er in der finalen Auseinandersetzung konfrontiert wird, bewältigen soll.

Hierbei erweist sich die zur Problembewältigung gewählte Methode an sich als unzureichend und nicht, wie in den eben besprochenen Beispielen, die dazu benötigten „Ressourcen“.

Protagonisten mit einem „Nicht-wissen-wie-Problem“ kommen ihrem Ziel keinen Schritt näher.

So müssen Frank Drebbin und seine Geliebte in der Slapstick-Komödie *DIE NACKTE KANONE 2 ½*

eine Bombe entschärfen, die ihnen der Schurke hinterlassen hat. Sie drücken Knöpfe. Der Countdown läuft weiter. Sie reißen willkürlich Drähte heraus. Der Countdown läuft weiter. (1:14-17)

Es liegen also durchaus Handlungen vor, die gedacht sind, diese Extremsituation zu bewältigen. In Bezug auf das Entschärfen der Bombe erweisen sie sich allerdings als völlig sinnlos.

Man könnte natürlich meinen, hier läge auch ein „Ressourcen-Problem“ vor, da Ideen zum Entschärfen einer Bombe ebenfalls „Ressourcen“ sind. Der Punkt ist aber, dass dem Protagonisten jegliches Wissen zum Entschärfen der Bombe fehlt, woraus gefolgert werden kann, dass er über keinerlei brauchbare Ressourcen verfügt.

Im Zeichentrickfilm *TARAN UND DER ZAUBERKESSEL*

sind sowohl Taran als auch sein Gegner, der „Gehörnte König“, von der starken Anziehungskraft des schwarzen Zauberkessels überrascht. Verzweifelt hält sich Taran an einem Eisenring fest, um nicht in den Kessel gezogen zu werden. Der König reißt Taran vom Eisenring los und wirft ihn zu Boden, auf dass der Kessel ihn verschlinge. Taran bleibt daraufhin am Boden liegen und harret der Geschehnisse. (1:03-05)

Der Protagonist hat hier gleich zwei Probleme zu bewältigen: Er muss nicht nur der Macht des Zauberkessels widerstehen, sondern sich auch noch gegen den „gehörnten König“ behaupten.

Leider ist er auf diese Herausforderung extrem schlecht vorbereitet. Ihm fehlt es prinzipiell an Körperkraft, an Waffen, an Entschlossenheit, an Erfahrung, an einer cleveren Idee, quasi an allem, was er in dieser Situation gebrauchen könnte.

Selbst wenn es ihm gelänge, eine Zeit lang der Macht des Kessels standzuhalten, so hätte er dennoch keine Chance gegen den ihm überlegenen König. Der Protagonist hat keine brauchbaren Ideen, wie er seine Probleme bewältigen könnte und wird damit - metaphorisch gesprochen - zum „Spielball der Mächte“.

### Im Musikfilm *ABBA – DER FILM*

ist der Protagonist ein Reporter, der es rechtzeitig zum Sendetermin schaffen muss, ein Interview mit der Popgruppe ABBA zu machen. Nach etlichen gescheiterten Versuchen bekommt er einen Tag vor der Deadline endlich die Zusage. Doch am nächsten Morgen, als das Interview stattfinden soll, verschläft er und kann daher nicht verhindern, dass er zu spät zum vereinbarten Treffpunkt erscheint. Als er ankommt, ist die Gruppe ABBA bereits weg. (1:17-20)

Der Protagonist verschläft und verspielt damit die „sichere“ Möglichkeit eines Interviews. D.h., er muss um das, was er schon als „sicher“ angenommen hatte, kämpfen. Dafür wählt er die naheliegendste Vorgehensweise, so schnell wie möglich zum vereinbarten Treffpunkt zu kommen und zu hoffen, dass die Gruppe ABBA noch dort ist. Dieser Plan ist simpel, aber leider nicht effizient genug. Er hat keine Chance.

Wir haben nun Protagonisten kennengelernt, die in der finalen Auseinandersetzung nach einigen Teilerfolgen scheitern („Ressourcen-Problem“) und welche, die vom Ansatz weg scheitern („Nicht-wissen-wie-Problem“).

Die Gemeinsamkeit all dieser Beispiele ist, dass die ausweglose Lage dem Protagonisten sozusagen „passiert“. Sie ist das Resultat eines „Mangels“.

Im Folgenden möchte ich einige Muster besprechen, nach denen die Ausweglosigkeit erst durch eine Entscheidung ausgelöst wird, die der Protagonist fällt.

## **2.3 Die „unglückliche Entscheidung“**

Die unglücklichste Form einer Entscheidung, die direkt in die Ausweglosigkeit führt, ist die Entscheidung, die der Protagonist trifft, ohne ihre negativen Konsequenzen zu kennen. Der Protagonist fällt diese Entscheidung in der Regel nicht IN, sondern unmittelbar VOR der finalen Auseinandersetzung und gerät ohne es zu wissen in eine ausweglose Lage.

Was diese Entscheidung so „unglücklich“ macht, ist, dass der Protagonist (1) keine

Möglichkeit hat abzuwägen, welcher Weg der bessere ist und (2) als er die Konsequenz erkennt nichts mehr daran ändern kann.

In der Sci-Fi-Komödie *SIMONE*

erschafft der Regisseur Viktor Taransky eine virtuelle Schauspielerin und nennt sie Simone. Sie erlangt große Berühmtheit und wird zum absoluten Megastar. Obwohl sie nicht „real“ ist, gelingt Taransky die Illusion einer realen Frau. Mit der Zeit wird er seines virtuellen Stars überdrüssig. Deshalb vernichtet er „Simone“ mit einem Computervirus und inszeniert ihren „realen“ Tod. Prompt wird die Todesursache angezweifelt und Taransky gerät unter Mordverdacht. Er kommt ins Gefängnis und kann seine Unschuld nicht beweisen, da er sämtliche Daten, die „Simones“ digitale Existenz beweisen würden, konsequent vernichtet hat. (1:26-38)

Taranskys Entscheidung, „Simone“ sterben zu lassen, ohne der Öffentlichkeit zu verraten, dass sie nie wirklich existiert hat, ist der unmittelbare Auslöser seiner ausweglosen Lage. Bis zum Schluss hält der Protagonist die Illusion aufrecht, Simone sei „real“ und schafft sich so, ohne es zu wollen, reale Konsequenzen. Hätte er geahnt, was er damit auslöst, hätte er womöglich einen anderen Weg gewählt. Er hätte z.B. „Simones“ Karriere weitergeführt oder er hätte offiziell bekannt gegeben, dass sie nicht „real“ ist.

Genauso ahnungslos wie Viktor Taransky in *Simone* stolpern auch die Protagonisten der Komödie *OH BROTHER, WHERE ART THOU?* chancenlos in das Finale:

Penny will Everett nur unter der Bedingung noch einmal heiraten, dass er ihr den Original-Hochzeitsring beschafft. Daher machen sich Everett und dessen Freunde auf den Weg zur ehemaligen Hütte des Paares.

Doch als sie dort ankommen, stellen sie fest, dass dort bereits ihr größter Feind, der „fiese Sheriff“, auf sie wartet. Er nimmt sie fest und ordnet ihre sofortige Hängung an. (1:28-31)

Wie in *Simone* geht die Ausweglosigkeit auch in *Oh Brother, Where Art Thou?* auf eine Entscheidung zurück, die der Protagonist fällt, ohne ihre Konsequenzen zu kennen.

Taranzky kann nicht wissen, dass er prompt des Mordes verdächtigt wird, wenn er seinen

virtuellen Megastar sterben lässt. Genauso wenig rechnen Everett und Co. damit, dass ihnen ihr Erzfeind ausgerechnet bei der alten Hütte auflauert.

## 2.4 Die „Fehlentscheidung“

Die „Fehlentscheidung“ wird entweder unmittelbar vor oder in der finalen Auseinandersetzung getroffen. Der Protagonist kennt bereits die Gefahr und hat mindestens zwei verschiedene Möglichkeiten, darauf zu reagieren. Fatalerweise entscheidet er sich für die falsche Möglichkeit, wobei der Film keine klaren Aussagen darüber macht, welche Entscheidung die richtige gewesen wäre und ob andere Entscheidungen tatsächlich den gewünschten Erfolg gebracht hätten.

Das eintretende Ergebnis weicht vom erhofften Ergebnis zulasten des Protagonisten ab. D.h. er legt unangebrachten Optimismus oder Gutgläubigkeit in die Entscheidung. Dadurch wird die Entscheidung offensichtlich zur „Fehlentscheidung“.

Im Animationsfilm *TOY STORY 3*

rennen Woody und seine Freunde gegen das Fließband an, nachdem sie bemerkt haben, dass es direkt in den Müllverbrennungsofen führt. Lotso Knuddelbär, ihr Widersacher, entdeckt in einiger Höhe einen Knopf, mit dem das Fließband abgeschaltet werden kann. Weil er alleine nicht hinaufkommt, bittet er Woody und Co, ihm zu helfen. Sie entscheiden sich, ihm zu helfen, verlieren dabei aber wertvolle Meter zum Verbrennungsofen. Lotso bringt sich in Sicherheit und unterlässt es, den rettenden Aus-Knopf zu drücken. Mit einem dreckigen Lachen verabschiedet er sich, während Woody und Co. in den Verbrennungsofen fallen. Von nichts als Müll umgeben, rutschen sie unaufhaltsam auf die Schmelze zu und müssen feststellen, dass es keinen Ausweg gibt. (1:20-22)

Als Lotso den Aus-Knopf entdeckt, haben die Protagonisten zwei Möglichkeiten: (1) Sie rennen weiter gegen das Fließband an und entkommen so möglicherweise dem Verbrennungsofen. (2) Sie helfen Lotso, den Aus-Knopf zu erreichen. Bei Betätigung dieses Knopfes wären sie in Sicherheit.

Was die Entscheidung maßgeblich erschwert, sind die berechtigten Zweifel an Lotsos Absichten. Wenn sie ihm helfen, wird er im Gegenzug ihnen helfen? Die Protagonisten zeigen sich optimistisch und treffen die eine Entscheidung, die sich im Nachhinein betrachtet, als die falsche herausstellt.

Ein anderes Beispiel für eine Fehlentscheidung aus unangebrachtem Optimismus findet sich im Sci-Fi-Thriller *SIGNS - ZEICHEN*.

Die Familie Hess verschanzt sich über Nacht im Keller ihres Hauses, weil das feindliche Alien hinter ihnen her ist. Am Morgen danach wägen sie ab, ob sie wieder nach oben gehen oder doch lieber noch warten sollen. In der optimistischen Überzeugung, das Alien sei weg, gehen sie nach oben und nehmen ihr alltägliches Leben wieder auf. Doch das Alien war nie weg. Es hat auf sie gewartet und bringt sogleich den Sohn in seine Gewalt. (1:30-33)

Die Annahme, das Alien sei weg, ist eine äußerst gutgläubige Einschätzung der Situation und letztendlich eine Fehlentscheidung. Ob es klüger gewesen wäre, noch länger im Keller zu bleiben, ist nicht klar. Mir erscheint es in dieser Situation als das Beste, das Haus so schnell wie möglich zu verlassen. Sich dagegen ins Wohnzimmer zu setzen und zur Entspannung fernzusehen, was Familie Hess tatsächlich tut, halte ich dagegen für die denkbar dümmste Entscheidung.

## **2.5 Die „Trotzdem-Entscheidung“**

Der Zeitpunkt für die „Trotzdem-Entscheidung“ liegt unmittelbar vor oder irgendwann in der finalen Auseinandersetzung.

Der Protagonist ist sich der äußerst wahrscheinlichen negativen Konsequenz seiner Entscheidung bewusst und entscheidet sich trotzdem so.

Im Gegensatz zur „Fehlentscheidung“, bei der das eintreffende Ergebnis auf drastische Weise vom erhofften Ergebnis abweicht, hat sich der Protagonist bei der „Trotzdem-Entscheidung“ bereits damit abgefunden, dass das erhoffte Ergebnis ausbleiben wird. Der Protagonist entscheidet aus Überzeugung heraus, auch wenn sich das ungünstig auf die

eigene Existenz auswirkt. Folglich geschieht die „Trotzdem-Entscheidung“ aus idealistischen Motiven.

Im Abenteuerfilm *JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES*

haben die Nazis die Bundeslade in ihrem Besitz und wollen sie benutzen, um durch die Ausführung eines uralten Rituals „göttliche Macht“ zu erlangen. Indiana Jones überrascht sie auf ihrem Weg zur Ritualstätte mit einem Hinterhalt. Mit einer Bazooka im Anschlag kündigt er an, das Artefakt zerstören zu wollen. Doch Indiana Jones ist ein besessener Archäologe und aus Ehrfurcht vor dem archäologischen Schatz kann er die Bundeslade nicht zerstören. Er lässt die Bazooka sinken und wird sogleich von den Nazis verhaftet. (1:38-40)

Indiana Jones weiß genau, dass er mit seinem archäologischen Ehrgeiz sein eigenes sowie das Leben der gesamten Menschheit aufs Spiel setzt. Denn die Bundeslade besitzt unbekannte Macht und befindet sich in den Händen der Nazis. Doch würde er sie zerstören – und das ist Jones Dilemma – würde er damit wider seine archäologischen Prinzipien handeln. Er kennt die weitreichenden Konsequenzen seines archäologischen Eifers, entscheidet sich aber trotzdem so.

Eine Entscheidung aus Prinzipientreue fällt auch Virgil „Bud“ Brigman im Sci-Fi-Thriller *ABYSS – ABGRUND DES TODES*:

Am Grund des Kaimangrabens in 18000 Fuß Tiefe liegt eine scharfe Bombe. Virgil „Bud“ Brigman, Kommandant einer mobilen Bohrplattform, entscheidet sich, hinab zu tauchen und die Bombe zu entschärfen. Damit rettet er viele Menschenleben. Allerdings ist von Anfang an fraglich, ob er den Abstieg überhaupt überlebt und selbst wenn, reicht der Sauerstoff für einen Aufstieg wahrscheinlich nicht aus. (2:02-18)

Auch wenn diese Entscheidung seinen eigenen Tod bedeutet, nimmt er diese Konsequenz in Kauf, wenn er dafür die Chance bekommt, das Leben anderer zu retten.

Virgil „Bud“ Brigmans Entscheidung ist meines Erachtens sympathischer als die von Indiana Jones. Er riskiert sein Leben für das Leben anderer, während Indiana Jones das

Überleben der Menschheit für ein archäologisches Artefakt aufs Spiel setzt. Doch letztendlich handeln beide aus idealistischen Gründen.

### 3. ERSCHEINUNGSFORMEN DES DEUS EX MACHINA IM MAINSTREAM-FILM

In der antiken griechischen Tragödie ist der Deus ex Machina - seiner etymologischen Bedeutung entsprechend - ein Gott, der am Ende des Stückes persönlich erscheint und den Konflikt zugunsten des Protagonisten entscheidet.

„Nowadays“, schreibt die Narratologin Marie-Laure Ryan, „the term *Deus ex Machina* is extended to any unexpected event that brings a happy ending from the outside when the characters have exhausted all possibilities of improving their own fate.“<sup>95</sup>

Nach Ryans Definition ist der Deus ex Machina im Film somit ganz allgemein ein „event“ (= „Ereignis“) und nicht zwangsläufig, wie in der antiken griechischen Tragödie, eine Aktion.

Eine Aktion hat immer einen Urheber, sprich eine Person, die die Aktion ausführt.

„Ereignis“ dagegen ist ein allgemeinerer Begriff. Er sagt noch nichts darüber aus, WEM oder WAS es sein Auftreten verdankt.

#### **Ein Beispiel:**

Wenn ich eine Tasse nehme und auf den Fußboden werfe, ist das eine von mir ausgeführte Aktion. Gleichzeitig ist die Aktion, eine Tasse auf den Boden zu werfen, auch ein Ereignis. „Aktion“ ist jedoch der treffendere Begriff für besagten Vorgang, weil er ihn näher an der Sache beschreibt.

Fällt dagegen eine Tasse auf den Fußboden, weil die Erde kurz bebzt, können wir diesen Vorgang mangels Urheber nicht als „Aktion“ bezeichnen. Wer sollte auch für ein Erdbeben verantwortlich gemacht werden? Somit bezeichnen wir diesen Vorgang als „Ereignis“.

Wenn daher Marie-Laure Ryan den Deus ex Machina im Film als „event“ bezeichnet, inkludiert das sowohl die von einem Urheber ausgeführte und daher motivierte „Aktion“, als auch das „Ereignis“, dessen Urheberschaft unklar ist und das daher unmotiviert ist.

Daraus resultiert eine große Vielfalt an Erscheinungsformen des Deus ex Machina.

Um Aussagen über mögliche Erscheinungsformen des Deus ex Machina machen zu können, bedarf es einer Systematik.

---

95 Marie-Laure Ryan, „Cheap Plot Tricks, Plot Holes, and Narrative Deisgn“, S.64.

Mir ist keine solche bekannt und somit beschreibe ich hier komplettes „Neuland“.

Das Einzige, was wir vornherein mit Sicherheit bestimmen können, ohne dass auch nur zwei Filmbeispiele miteinander verglichen werden müssen, ist die Wirkung, die der Deus ex Machina auf den Protagonisten hat: Er wirkt sich RETTEND auf ihn aus.

Mein Vorschlag für eine Systematik des Deus ex Machina ist, das „Motiv“, das dem rettenden Ereignis zugrunde liegt, als Kernfrage zu nehmen. Denn so unüberschaubar mir der Deus ex Machina in seiner Erscheinungsvielfalt auf den ersten Blick vorkam, so sehr bin ich überrascht, wie gut sich das „Motiv“ eignet, um eine Struktur in die unbearbeitete Materie zu bekommen.

Ich habe also die von mir ausgewählten Filme auf die Frage hin untersucht, ob jenes Ereignis, das sich am Schluss rettend auf den Protagonisten auswirkt, aus einem bestimmten Motiv heraus geschieht.

In ca. der Hälfte der Filme ist die Frage klar mit JA zu beantworten. In diesen Filmen gibt es eine Figur oder allgemeiner, eine Macht, die aus voller Absicht heraus eine Aktion setzt, die sich auf den Protagonisten rettend auswirkt.

In ca. einem Drittel der Filme lässt sich die Frage klar mit NEIN beantworten. In diesen Filmen findet ein Ereignis statt, das sich auf den Protagonisten rettend auswirkt und sich auf keinen Urheber zurückführen lässt. Der Film suggeriert, dass es unmotiviert, also zufällig, geschieht.

In einigen wenigen Filmen ist die Frage nicht klar beantwortbar. Nach irdischen Maßstäben lässt sich kein Motiv ausmachen, jedoch wird im Film das Wirken metaphysischer Gesetze angedeutet.

In einem nächsten Schritt habe ich jene Filme, in denen das rettende Ereignis auf eine Figur zurückgeht und somit motiviert ist, danach untersucht, was das jeweilige Motiv ist.

Dabei hat sich gezeigt, dass zwei unterschiedliche Intentionen möglich sind: Entweder die Aktion wird gesetzt, um den Protagonisten zu retten. Oder aber die Aktion wird gesetzt, um seinen Widersacher, den Antagonisten, zu zerstören, mit dem Nebeneffekt, dass sich das rettend auf den Protagonisten auswirkt.

Daraus ergibt sich eine Unterteilung in folgende Klassen:

- (1) die motivierte Rettung des Protagonisten,
- (2) die motivierte Zerstörung des Antagonisten,
- (3) den rettenden Zufall oder die metaphysisch motivierte Rettung.

### 3.1 Die motivierte Rettung des Protagonisten

In jedem Mainstream-Film können wir einen Konflikt zwischen zwei Parteien feststellen: dem Protagonisten und dem Antagonisten.

Bei Filmen mit Deus ex Machina kommt in der finalen Auseinandersetzung der Punkt, an dem der Protagonist keine Möglichkeit mehr hat, den Konflikt zu seinen Gunsten zu entscheiden. Diese Situation ruft dann eine Figur auf den Plan, die den Protagonisten rettet und den Konflikt beendet.

Die interessanteste Frage, die sich daraus ergibt, ist, aus welcher Position heraus der Retter aktiv wird.

Wie können wir ihn zum bestehenden Konflikt zwischen dem Protagonisten (Partei 1) und dem Antagonisten (Partei 2) positionieren?

Aus den vorliegenden Beispielen ergeben sich diesbezüglich zwei Tendenzen: Es gibt (a) den Retter, der in den bestehenden Konflikt aus einer neutralen, vom Konflikt unabhängigen Position heraus eingreift. Er verfügt dabei über eine selbstverständliche Souveränität (lat. *superanus* = „darüber befindlich“, „überlegen“<sup>96</sup>) mit von außerhalb des Konflikts stammenden Mitteln, die es ihm ermöglichen den Konflikt zu beenden.

Außerdem gibt es (b) den Retter, der mit dem Protagonisten in irgendeiner Form befreundet ist. Der Konflikt betrifft ihn somit auf einer persönlichen Ebene. Da ihm die selbstverständliche Souveränität inklusive der von außerhalb des Konflikt stammenden Mittel fehlt, um den Konflikt wunschgemäß zu beenden, muss er die Rettung in irgendeiner Weise improvisieren.

In der Erklärung besagter Tendenzen werde ich jeweils zuerst Beispiele bringen und diese anschließend besprechen.

#### (a) Der vom Konflikt unabhängige souveräne Retter

Ein Beispiel für einen Deus ex Machina mit königlicher Souveränität findet sich in der romantischen Komödie *SHAKESPEARE IN LOVE* folgende Showdown-Situation:

---

96 Vgl. Wikipedia, „Souveränität“, <http://de.wikipedia.org/wiki/Souver%C3%A4nit%C3%A4t>, 25.9.12.

Shakespeare und seine Theatergruppe, zu der auch seine Geliebte, Lady Viola, gehört, führen „Romeo und Julia“ auf. Obwohl Viola als Frau öffentliches Schauspielen strengstens verboten ist<sup>97</sup>, spielt sie die Julia. Prompt nach dem Schlussapplaus erscheint der Oberhofzensor mit seinen Wachen und will die Schauspieler verhaften, weil er Kenntnis davon erlangte. Da schreitet die inkognito anwesende Königin Elisabeth ein. Sie betritt die Bühne und behauptet vor versammeltem Publikum, Viola sei keine Frau, sondern ein Mann und es gäbe somit keinen Anlass für eine Verhaftung. (1:43-47)

Königin Elisabeth benutzt ihre königliche Souveränität um eine waghalsige Behauptung durchzubringen. Alle Anwesenden sehen, dass Viola ganz offensichtlich eine Frau ist. Doch niemand wagt es, die Worte der Königin anzuzweifeln.

Weshalb greift die Königin hier ein? Prinzipiell kann gesagt werden, dass es keinerlei negative Konsequenzen für sie hätte, würde die Theatergruppe verhaftet werden. D.h. sie steht über dem Konflikt.

Zwei Gründe lassen sich für ihr Eingreifen erkennen:

(1) Wie sie selbst sagt, hat sie Verständnis für die Probleme von Frauen, denen aufgrund der Gesetze Dinge untersagt sind, die Männern erlaubt sind (1:45). Somit ist es ihr persönliches Gerechtigkeitsempfinden, das sie dazu bewegt, die Missachtung eines Gesetzes ausnahmsweise einmal ungestraft zu lassen.

(2) Außerdem erklärt sie sich zu einem früheren Zeitpunkt des Films bereit, Zeugin für eine Wette zwischen Lord Wessex, dem Mann, mit dem Viola verheiratet werden soll, und William Shakespeare, dem Mann, den Viola liebt, zu sein. Die Wettfrage ist, ob es ein Theaterstück geben kann, das die wahrhafte Natur der Liebe zeigt. (0:58-1:00) Die Aufführung von *Romeo und Julia*, deren Liebesgeschichte unter Einfluss der echten Liebesbeziehung zwischen Shakespeare und Viola entsteht, überzeugt Königin Elisabeth davon, dass Shakespeare seine Wette gegen Lord Wessex gewonnen hat. Nachdem sie die Verhaftung der Theatergruppe abwendet, erklärt sie Shakespeare zum Gewinner der Wette. (1:46)

Mit der unanfechtbaren Macht ihres königlichen „Wortes“ erinnert sie stark an die klassischen *Dei ex Machina* der griechischen Tragödie.

So wie z.B. die Forderungen der Athene in *Iphigenie bei den Taurern* ohne Widerworte

---

<sup>97</sup> Der Film spielt im Jahr 1590 in England. Damals war Frauen das Schauspielen auf öffentlichen Bühnen strengstens verboten.

akzeptiert werden, traut sich auch in *Shakespeare in Love* niemand, Königin Elisabeth zu widersprechen.

Allerdings gibt es gesellschaftliche Regeln, die selbst Königin Elisabeth nicht aus den Angeln heben möchte. So sagt sie: „Wen Gott im Stand der Ehe vereint hat, dem kann nicht einmal ich schaden“ (1:47) und meint damit, dass sie zwar die Königin Englands sei, aber keine göttliche Macht besitze, weshalb das Eheversprechen von Viola und Lord Wessex rechtskräftig bleiben muss. Der Film hat dadurch ein Happy End mit Abstrichen.

Ein Beispiel für einen Deus ex Machina mit überirdischer Souveränität ist die Fantasy-Komödie *HUDSUCKER – DER GROSSE SPRUNG*.

Zu Beginn des Films nimmt sich der Vorsitzende des multinationalen „Hudsucker“-Konzerns das Leben. In seinem Testament vermacht er den Konzern sowie sein komplettes Vermögen demjenigen, der seine Nachfolge im Konzern antritt. Aufgrund der Annahme, die Nr. 2 des Konzerns, Sidney Mussberger, werde seine Nachfolge antreten, ist der Brief, der das Testament enthält, an ihn adressiert.

Norville Barnes, der Protagonist dieser Geschichte, arbeitet in der Poststelle von „Hudsucker Industries“ und soll Mussburger den Brief überbringen.

Doch es kommt anders:

Mussberger, der von der Existenz des Testaments noch nichts weiß und dem daher noch nicht klar ist, dass er als Nachfolger und Alleinerbe vorgesehen ist, beschließt, nicht sich selbst, sondern den vermeintlichen „Trottel“ Barnes zum Nachfolger zu ernennen. Damit will er das Unternehmen herunterwirtschaften, wodurch der Aktienkurs gedrückt wird. Anschließend möchte er Barnes wieder loswerden, die Aktien der Firma günstig aufkaufen und somit die Aktienmehrheit an sich reißen.

Barnes, der vom bereits geplanten unschönen Ende seiner Karriere als Vorstandsvorsitzender nichts ahnt, ist von seinem unverhofften Aufstieg so überwältigt, dass er komplett vergisst, Mussburger das Testament zu überbringen.

Nach beruflichen und privaten Erfolgen und anschließendem Scheitern, kommt es zum Showdown im 44ten Stock des „Hudsucker“-Gebäudes.

Norville Barnes will sich mit einem Sprung aus dem 44sten Stock das Leben nehmen, überlegt es sich dann aber anders, stolpert jedoch und stürzt tatsächlich in die Tiefe. Kurz bevor er auf dem Boden aufschlägt, hält Hausmeister Moses, der für die Uhr des „Hudsucker“-Gebäudes zuständig ist, die Zeit an. Barnes wird im freien Fall gebremst. Als er in der Luft hängt,

erscheint ihm der verstorbene Mr. Hudsucker als Engel und weist ihn darauf hin, dass er das Testament noch nicht überbracht hat. Barnes erinnert sich, liest es und erfährt somit, dass er als Nachfolger nun der alleinige Erbe des Konzerns und des Vermögens ist. (1:31-40)

Der Film weist von Beginn an darauf hin, dass es Schicksalsmächte gibt, die den Protagonisten gezielt zum Erfolg verhelfen. Das zeigt sich bereits in einer frühen Szene, als Barnes in einer Bar den Jobteil der Zeitung studiert, dem Inserat für die freie Stelle bei „Hudsucker Industries“ aber keine Beachtung schenkt. Er stellt seine Kaffeetasse wahllos auf der Zeitung ab und geht. Die Kellnerin räumt die Tasse ab und wir sehen nun, dass die Tasse rings um das Inserat einen Kaffeekreis hinterlassen hat, der das Inserat umrandet und somit deutlich hervorhebt. Barnes ist bereits gegangen, weshalb er das nicht mehr sieht. Doch ein Windstoß weht die Zeitung auf die Straße hinaus und lässt sie an seinem Unterschenkel hängen bleiben. Erst jetzt bemerkt Barnes das Inserat und wird auch sogleich bei „Hudsucker Industries“ vorstellig. (0:05-09)

Im Verlauf der Handlung werden die unpersönlichen Schicksalsmächte von operativ entscheidenden persönlichen Rettern abgelöst.

Moses, der mysteriöse Hausmeister, ist, wer weiß wie lange schon, dafür zuständig, das imposante Uhrwerk des „Hudsucker“-Gebäudes instand zu halten. Doch er ist mehr als ein einfacher Hausmeister. Er ist eine Art Wächter über die Zeit und als der Protagonist in die Tiefe stürzt, hält Moses die Zeit an und rettet ihm damit das Leben.

Nachdem er die Zeit angehalten hat, erklärt er, dass er das eigentlich nicht hätte tun dürfen. Ob oder vor wem er dafür Rechenschaft ablegen muss, bleibt ein Mysterium. Die Hauptsache ist, dass er es KANN. Mit seiner Fähigkeit, die Zeit anzuhalten, setzt er den als selbstverständlich geltenden Lauf der Zeit außer Kraft und verhindert so die natürliche Konsequenz.

Wenn er sagt, er hätte die Zeit eigentlich nicht anhalten dürfen, ist anzunehmen, dass er das üblicherweise nicht macht. Er macht eine Ausnahme und das mit Sicherheit aus der Überzeugung heraus, das „Richtige“ zu tun. D.h. es sind idealistische Gründe, die ihn dazu bewegen, den natürlichen Ablauf der Dinge zu verändern.

Während Moses dem Protagonisten durch das Anhalten der Zeit das Leben rettet, setzt sich der als Engel erscheinende Mr. Hudsucker für dessen Zukunft ein.

Ihn selbst betrifft die Zukunft des Konzerns nicht mehr. Ihm liegt jedoch etwas daran, dass das von ihm verfasste Testament gemäß seinem Wunsch wirksam wird. Er ist der Überzeugung, dass dem Protagonisten die Belohnung und dem Antagonisten die Bestrafung zusteht. Er ergreift Partei, was ich, wie auch bei Moses, auf idealistische Motive zurückführe.

Somit sind es gleich zwei unabhängige souveräne Retter, denen der Protagonist in *Hudsucker* seinen Erfolg verdankt.

Im Showdown des Sci-Fi-Thriller *ABYSS – ABGRUND DES TODES* findet sich ein Beispiel für außerirdische Souveränität des Retters:

Virgil „Bud“ Brigman ist es gelungen, die Bombe in 18000 Fuß Tiefe zu entschärfen. Leider hat er zu wenig Sauerstoff für den Aufstieg und legt sich zum Sterben auf den Meeresgrund. Plötzlich erscheint ein Ufo und holt Brigman an Bord. Die Außerirdischen erklären, dass sie schon lange in den Tiefen des Ozeans weilen und von dort aus das „rücksichtslose“ Handeln der Menschen kritisch beobachten und zeigen sich sehr von Brigmans selbstloser Heldentat beeindruckt. Sie überdenken ihr Vorhaben, den Menschen eine Botschaft in der Gestalt eines zerstörerischen Tsunamis zu senden und bringen Brigman zurück zur Meeresoberfläche, auf dass er ihre Botschaft verkünde. (2:16-36)

Die Außerirdischen besitzen eine Souveränität unbekannter Größe.

Sie können sämtliche Informationen, die der Mensch weitergibt, speichern, wiedergeben und Schlüsse daraus ziehen. Sie können mit dem Menschen kommunizieren und wissen, wie sein Organismus funktioniert. Der Protagonist braucht Sauerstoff zum Leben, die Außerirdischen geben ihm Sauerstoff. Der Protagonist kann ohne Dekompression nicht auftauchen, die Außerirdischen setzen dieses Gesetz kurzzeitig außer Kraft.

Die Außerirdischen leben in den Tiefen des Ozeans und haben die Macht, diesen Lebensraum nach Belieben zu manipulieren (Man denke an den Tsunami, den sie herauf beschwören und gleich darauf wieder abflauen lassen können).

Möglicherweise ist der Wirkungsbereich der Außerirdischen auf den maritimen Lebensraum beschränkt. Doch nachdem anzunehmen ist, dass sie von einem anderen Planeten stammen und sich lediglich ins Meer zurückgezogen haben, um den Menschen ungestört beobachten zu können, ist es wahrscheinlicher, dass die Macht der

Außerirdischen über den maritimen Lebensraum hinausgeht.

Ich möchte behaupten, die Außerirdischen haben uneingeschränkte, wenn man so will, gottgleiche Macht über die Natur. Allerdings legen sie keinen Wert auf Bekanntheit und auf den Respekt, den die Menschen ihren Göttern entgegenbringen. Sie überlassen die Menschheit sich selbst und behalten es sich vor, das menschliche Verhalten nach eigenem Ermessen und wenn es sein muss, auch mit einem terroristischen Akt, zu regulieren.

Mit ihrem ursprünglichen Vorhaben, die Menschheit mit einem gigantischen Tsunami für ihr „rücksichtsloses“ Handeln zu bestrafen, nehmen die Außerirdischen einen über den des unabhängigen souveränen Retters hinausgehenden Sonderstatus ein.

Sie haben nicht nur die Möglichkeit, sondern auch tatsächlich die Absicht, den Menschen einen „vernichtenden Schlag“ zu versetzen. Diese Absicht macht sie zu einer starken antagonistischen Kraft. Erst durch die „selbstlose“ Tat des Protagonisten gewinnen die Außerirdischen den Glauben an das „Gute“ im Menschen zurück und überdenken ihr zerstörerisches Vorhaben. So wandelt sich ihre dramaturgische Funktion vom „Terroristen“ zum „Deus ex Machina“.

So unterschiedlich die Retter in den besprochenen Beispielen auch sein mögen, treffen folgende Charakteristika auf alle zu:

- (1) Der Retter wird Zeuge eines bestehenden Konflikts.
- (2) Dieser Konflikt betrifft ihn nicht direkt. D.h. ganz gleich wie der Konflikt ausgehen würde, es hätte keine unmittelbaren Konsequenzen für ihn.
- (3) Er mischt sich trotzdem in den Konflikt ein und ergreift dabei Partei für den Protagonisten, wodurch sich, vor allem da der Protagonist immer der „Gute“ ist, ein deutlicher Hang zum Idealismus zeigt.
- (4) Er verfügt über die nötige Souveränität, die es ihm ermöglicht, den Konflikt zu einer Entscheidung zu führen.

In den Filmen können wir unterschiedliche Arten der „Souveränität“ ausmachen, z.B. königliche (*Shakespeare in Love*), überirdische (*Hudsucker – Der große Sprung*) sowie außerirdische Macht (*Abyss – Abgrund des Todes*). Der gemeinsame Nenner ist, dass der Retter über Mittel verfügt, die von außerhalb des Konflikts stammen und die daher weder dem Protagonisten noch dem Antagonisten in der betreffenden Situation der finalen Auseinandersetzung zur Verfügung stehen.

- (5) Der Retter führt die Entscheidung nach eigenem Ermessen herbei und enthebt damit

sowohl den Protagonisten als auch den Antagonisten der Handlungsmacht.

## **(b) Der Freund als Retter**

Die Rettung durch Freunde ist nicht unbedingt für Deus ex Machina - Lösungen prädestiniert. Das liegt daran, dass zwischen dem Protagonisten und besagtem Freund meistens im Vorfeld eine Absprache getroffen wird. Das bewirkt, dass die Rettung angekündigt ist, wodurch eine wesentliche Eigenschaft des Deus ex Machina, nämlich das Unerwartete, wegfällt.

So hat z.B. Ethan Hunt im Action-Thriller *MISSION IMPOSSIBLE 3* das Problem, dass ihm sein Gegner eine Minibombe ins Gehirn implantiert hat. Die einzige Möglichkeit, die Bombe zu deaktivieren, ist, sämtliche Körperfunktion für einige Sekunden zu unterbrechen. Er erklärt seiner Frau das Problem und seinen Lösungsvorschlag: Sie soll ihn mit Strom töten und ihn anschließend reanimieren (sie ist Krankenschwester). (1:52-55)

So wird Hunt zwar von seiner Frau gerettet, doch da dies zuvor ausführlich besprochen wird, gibt es keinen Überraschungseffekt und folglich keinen Deus ex Machina.

Betrachten wir dagegen den Showdown von *TOY STORY 3*:

Unmittelbar vor dem Showdown werden die drei Alienbabys, die bis dahin für den Handlungsablauf „unwichtigsten“ der Protagonisten, von einem Müllfahrzeug über den Haufen gefahren und bis auf Weiteres nicht mehr erwähnt.

Die übrigen Protagonisten müssen anschließend in einem ereignisreichen Showdown über Fließbänder springen, einem Schredder ausweichen und landen letztendlich im Verbrennungsofen, aus dem sie sich nicht mehr alleine befreien können. Freundschaftlich nehmen sie sich bei den Händen und warten auf ihr Ende. Plötzlich kommt von oben ein gigantischer Greifarm und zieht sie aus dem Ofen. Am Steuerpult sitzen die Alienbabys. (1:21-23)

Ich weiß noch ganz genau, dass ich, als ich den Film das erste Mal gesehen habe, zu diesem Zeitpunkt bereits völlig vergessen hatte, dass es die Alienbabys überhaupt gibt. Das

könnte natürlich auch auf ein Aufmerksamkeitsdefizit meinerseits zurückzuführen sein. Doch betrachten wir den Rettungseinsatz genauer:

Nachdem die Alienbabys scheinbar vom Müllfahrzeug überfahren werden, erfahren wir nichts über ihren Verbleib und somit auch nichts über die Planung der Rettung. Es ist anzunehmen, dass die Alienbabys in der Zwischenzeit den Kran entdecken, herausfinden, wie sie ihn steuern können und dann unverzüglich die Rettung einleiten. Doch sie teilen ihren Plan nicht mit und so erfahren wir erst davon, als die Rettung bereits erfolgt.

Die Rettung durch die Alienbabys in *Toy Story 3* erfüllt zwei Punkte, die wesentlich dazu beitragen, dass sie zum Deus ex Machina wird:

(1) Anfängliche Abwesenheit bzw. suggerierte Abwesenheit des Retters: Der Protagonist bestreitet die finale Auseinandersetzung alleine und gerät dabei in eine ausweglose Lage. Erst dann wird der Retter aktiv. Bis dahin kann er tatsächlich abwesend sein oder aber seine Anwesenheit wird lediglich nicht gezeigt.

(2) Der Retter findet in der Zwischenzeit eine Möglichkeit, dem Protagonisten zu helfen. Die Zuschauer wissen aber nichts davon, wodurch die Rettung unerwartet geschieht.

Es fällt auf, wie sehr sich die Rettung durch einen „Freund“ in ihrer Wirkweise an die Rettung durch eine unabhängige souveräne Macht (wie z.B. die Außerirdischen in *The Abyss*) annähert, wenn die oben genannten Punkte zutreffen.

Durch seine Abwesenheit entzieht sich der „Freund“ der unmittelbaren Gefahr, der der Protagonist ausgesetzt ist. Somit liegt der Fokus der antagonistischen Kraft nicht auf ihm und er bekommt die Gelegenheit, ungestört einen Rettungsplan zu entwickeln. Da sich die Rettung nicht ankündigt, kommt sie so überraschend, wie die Rettung durch eine unabhängige souveräne Figur, die ebenfalls unangekündigt vollzieht.

Im Unterschied zur unabhängigen souveränen Figur betrifft der Konflikt den „befreundeten Retter“ jedoch (1) auf persönlicher Ebene. So sind die Alienbabys zwar nicht selbst der Gefahr des Ofens ausgesetzt, wohl aber ihre besten Freunde. (2) Außerdem verfügt der „befreundete Retter“ nicht über die Souveränität und die Mittel, um den Konflikt selbstverständlich zu lösen. Deshalb ist er darauf angewiesen, sich besagte Mittel zu beschaffen und damit die Rettung zu improvisieren.

Nicht immer ist die Frage, ob es sich beim Retter um eine „unabhängige souveräne Figur“ oder um einen „Freund“ handelt, klar zu beantworten.

Im Showdown des Horrorfilms *HAUNTED HILL*

müssen die Protagonisten vor der „Finsternis“, einem aus vielen Seelen bestehenden „Megageist“, fliehen. Die einzige Möglichkeit ist eine mit Flaschenzug funktionierende Luke auf dem Dachboden. Als die „Finsternis“ die Seile kappt, scheint die Flucht aussichtslos. Doch dann erscheint der gute Geist Pritchett und zieht am Seil, so dass sich die Luke wieder öffnet und die Flucht gelingt. (1:24-27)

Pritchett wird erst im Laufe der Geschichte zum Geist. Davor war er einer der Protagonisten und teilte mit den anderen das Ziel, das Haus lebendig zu verlassen.

Die Figur des Pritchett steht somit irgendwo zwischen den Positionen. Als Geist ist sein Schicksal nicht an das der noch lebenden Protagonisten gebunden. Auch dürfte sich durch seinen Tod das gemeinsame Interesse des Überlebens für ihn erledigt haben.

Dennoch setzt er sich als „guter Geist“ für die Interessen der übrigen Protagonisten ein. Dabei fehlt ihm die für die „unabhängige souveräne Figur“ typische selbstverständliche Souveränität, um den Konflikt zwischen der „Finsternis“ und den Protagonisten zu lösen. Pritchett kann die „Finsternis“ nicht stoppen. Er kann den Protagonisten lediglich helfen, vor ihr zu fliehen.

Ein anderer derartiger Grenzfall ist der Deus ex Machina im Horror-Thriller *JURASSIC PARK III*. Hier werden die Helden von einer Horde aggressiver Dinosaurier bedrängt und daraufhin vom unerwartet erscheinenden Militär gerettet. (1:20-21)

Zwar würde ich das Militär aufgrund seiner Waffengewalt (die ein effektives Mittel ist), das von außerhalb in den Konflikt hineinkommt und ihn souverän löst und der fehlenden freundschaftlichen oder sonst wie gearteten Beziehung zu den Protagonisten eher zum Typus „unabhängiger souveräner Retter“ zählen.

Doch handelt das Militär nicht aus eigener Motivation heraus. Denn einige Szenen zuvor gelingt es den Protagonisten per Anruf einer Freundin einen Hilferuf zukommen zu lassen (1:13), die daraufhin erst das Militär alarmiert. So verbindet sich freundschaftliche Motivation mit der Souveränität des Militärs zu einer sicheren Rettung.

In *Haunted Hill* und in *Jurassic Park III* weist der Retter sowohl Merkmale des

unabhängigen souveränen Retters, als auch des Freundes als Retter auf, weshalb eine Eingliederung schwerfällt.

Den guten Geist Pritchett, der den Protagonisten in *Haunted Hill* die Flucht ermöglicht, würde ich im Zweifel eher unter (b) der Freund als Retter einordnen. Denn seine „einfache“ Art der Problembhebung – am Seil ziehen, mit dem die Luke aufgeht – ist eher bodenständig, als souverän zu nennen.

Der rettende Militär-Trupp in *Jurassic Park III* erscheint nicht aus freien Stücken, sondern weil eine Freundin der Protagonisten Alarm geschlagen hat. Da die Rettung in letzter Konsequenz vom Militär durchgeführt wird, würde ich sie im Zweifel eher unter (a) der unabhängige souveräne Retter einordnen.

### 3.2 Die motivierte Zerstörung des Antagonisten

Im Showdown des Abenteuerfilms *JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES*

ist Indiana Jones an einen Holzpfehl gefesselt und muss von dort aus zusehen, wie die Nazis die Bundeslade öffnen und ein Beschwörungsritual vollziehen. Die Nazis versprechen sich davon ein Stück von der Macht Gottes, die sie nutzen wollen, um sich die Welt gefügig zu machen. Die Beschwörung gelingt. Geisterhafte Dämonen erscheinen, begleitet von grellem Licht. Doch anstatt göttlicher Macht bringt es den Nazis den Tod. Indiana Jones wird verschont und von seinen Fesseln befreit. (1:44-49)

Die Geschichte überlässt es hier weitgehend jedem selbst zu interpretieren, wer für diesen finalen „Spuk“ verantwortlich ist. In einer frühen Szene des Films ist von der „Macht Gottes“ die Rede und davon, dass die Nazis diese Macht für ihre Zwecke nutzen wollen. (0:19-21) D.h. es ist ein naheliegender Interpretationsansatz, dass Gott die Nazis bestraft, weil sie so vermessen sind zu glauben, dass sie Gott instrumentalisieren können.

Tatsächlich erscheinen jedoch „nur“ unbestimmte geisterhafte Dämonen. Diese Dämonen sind allesamt Frauen, was die Assoziation zu den Erinyen, den aus der griechischen Mythologie bekannten Rachegöttinnen, herstellt.

Ich persönlich sehe in ihnen die Geister verstorbener Frauen, die, salopp formuliert, für Gott die Drecksarbeit verrichten.

Betrachten wir den Konflikt zwischen Indiana Jones und den Nazis genauer: Beide Parteien wollen die legendäre Bundeslade finden, aber aus unterschiedlichen Motiven. Die Nazis interessieren sich dafür, weil sie der Legende nach eine unglaubliche Machtquelle ist und sie diese Macht nutzen wollen, um die Welt zu beherrschen. Indiana Jones sucht die Bundeslade aus zwei Gründen. Zum einen will er verhindern, dass sie in die Hände der Nazis gelangt. Zum anderen ist es sein archäologisches Interesse, das ihn antreibt.

Wenn wir nun die Totengeister zum bestehenden Konflikt positionieren, fallen zwei Dinge auf: (1) Die Totengeister schalten sich nicht aus freien Stücken ein, sondern werden erst durch die Beschwörung der Bundeslade auf den Plan gerufen. (2) Ihr einziges Interesse ist es, jene zu vernichten, die die Bundeslade geöffnet und sie somit gerufen haben. Der Konflikt, der zwischen Indiana Jones und den Nazis besteht, interessiert sie in keinsten Weise.

Dass Indiana Jones das Wüten der Totengeister überlebt, ist bloß ein günstiger Nebeneffekt und nicht etwa Zweck der Aktion.

Die Totengeister besitzen eine übernatürliche Macht, die die Möglichkeiten der Nazis bei Weitem übersteigt. Sie sind somit als souveräne Macht zu bezeichnen.

Der Showdown von *Jäger des verlorenen Schatzes* funktioniert nach dem „Die Geister, die ich rief“ - Prinzip. In Goethe's *Der Zauberlehrling* beschwört der Zauberlehrling einen Zauber, der ihm prompt außer Kontrolle gerät und den er auch nicht mehr beenden kann.<sup>98</sup> So, nur viel drastischer, ergeht es den Nazis in *Jäger des verlorenen Schatzes*.

Dem selben Prinzip folgt auch der Zeichentrickfilm *TARAN UND DER ZAUBERKESSEL*. Anstatt der Nazis ist es hier ein machtgieriger böser König, der eine uralte unberechenbare Macht instrumentalisieren möchte und stattdessen von ihr vernichtet wird. Auch hier ist der Protagonist der „glückliche Gewinner“, weil er von der unberechenbaren Macht verschont bleibt.

Im Showdown der Horror-Komödie *SHAUN OF THE DEAD*

---

<sup>98</sup> Vgl. Johann Wolfgang von Goethe, „Der Zauberlehrling“, [http://meister.igl.uni-freiburg.de/gedichte/goe\\_jw07.html](http://meister.igl.uni-freiburg.de/gedichte/goe_jw07.html), 25.9.12.

sind die Protagonisten von einer Überzahl Zombies umzingelt. Nur mit einer Axt und einer Metallkette bewaffnet, gehen sie auf Konfrontation. Doch bevor sie sich dem aussichtslosen Kampf gegen die Untoten stellen können, trifft das Militär ein und schießt alle Zombies nieder. (1:28-29)

Wie können wir das Militär zum bestehenden Konflikt zwischen den Protagonisten und den Zombies positionieren?

Der konkrete Konflikt ist dem Militär egal. Es bestehen keine persönlichen Beziehungen zwischen dem Militär und den Protagonisten. Auch hängt die Zukunft des Militärs nicht an deren Überleben. D.h. das Militär hat eine vom bestehenden Konflikt unabhängige Position inne.

Wenn dem Militär der Konflikt im Grunde egal ist, bleibt die Frage, weshalb es in den Konflikt eingreift. Die Antwort liegt auf der Hand: Sie wollen die Zombies töten, um die Menschheit an sich zu retten.

Das Militär wird somit aus Antipathie gegen die Zombies aktiv und nicht aus Sympathie für den Protagonisten. Dass die Protagonisten durch das Manöver gerettet werden, ist lediglich ein günstiger Nebeneffekt.

Nachdem wir geklärt haben, wie das Militär zum besagten Konflikt zu positionieren ist, bleibt noch zu klären, was dem Militär die Macht gibt, den Konflikt dermaßen souverän zu beenden.

Der Konflikt ereignet sich zwischen zwei kläglich bewaffneten Menschen und vielen sehr hungrigen Zombies. Das Militär ist zahlenmäßig mindestens so stark wie die Zombies, es weiß sich strategisch zu formieren und ist schwer bewaffnet. Damit bringt das Militär neue Möglichkeiten ins Spiel, welche den bis dahin in den Konflikt verwickelten Parteien (Protagonisten vs. Zombies) nicht zur Verfügung standen.

D.h. seine Waffengewalt befähigt das Militär, den Konflikt souverän zu lösen.

Folgende Charakteristika treffen auf den auf die Zerstörung des Antagonisten gerichteten Deus ex Machina zu:

- (1) Der bestehende Konflikt zwischen dem Protagonisten und dem Antagonisten interessiert ihn nicht.
- (2) Sein einziges Interesse ist die Zerstörung des Antagonisten.

(3) Er verfügt über die Souveränität, sein zerstörerisches Vorhaben ohne Widerstand durchzusetzen.

(4) Der Protagonist bleibt verschont und geht somit als „glücklicher Gewinner“ aus dem Konflikt hervor, während sein Gegner untergeht.

### 3.3 Rettender Zufall vs. metaphysisch motivierte Rettung

Im Kapitel „Der Deus ex Machina als Redewendung“ habe ich es bereits besprochen: Ereignisse, deren Ursache nicht auf das Handeln einer konkreten Person zurückgehen, bezeichnen wir im allgemeinen Sprachgebrauch entweder als Zufall oder als Schicksal.

Der Zufall definiert sich als „das, was ohne erkennbaren Grund und ohne Absicht geschieht, das Mögliche, das eintreten kann aber nicht eintreten muß“<sup>99</sup>. Das inkludiert auch Koinzidenzen<sup>100</sup> = das Zusammentreffen zweier oder mehrerer Ereignisse.<sup>101</sup>

#### Ein Beispiel:

(1) Tom sitzt im vierten Stock am offenen Fenster und trinkt Bier. Beim Abstellen der Flasche rutscht sie ihm aus der Hand und fällt hinab.

(2) Herr Anchovis läuft den Gehsteig entlang. Kurz bevor er unter Toms Fenster kommt, bemerkt er, dass sein Schnürsenkel offen ist und bleibt stehen, um sich die Schuhe erneut zu binden.

Das bedeutungsvollste Ergebnis, das das Zusammentreffen der Ereignisse 1 und 2 liefert, ist, dass die Bierflasche nicht auf Herrn Anchovis Kopf, sondern einen Meter vor ihm auf dem Gehsteig zerschellt.

Wäre Herr Anchovis nicht stehengeblieben, um seine Schuhe zu binden, hätte ihn die Flasche möglicherweise am Kopf getroffen.

Hätte Tom beim Absetzen der Flasche besser aufgepasst, wäre es egal gewesen, ob Herr Anchovis sich die Schuhe bindet oder nicht.

---

<sup>99</sup> Brockhaus, Band 24, S. 607.

<sup>100</sup>Vgl. *ibid.*

<sup>101</sup> Vgl. *Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden, Band 12*, Mannheim: F.A. Brockhaus<sup>19</sup> 1990, S. 157.

Nach dem Grund für das Zusammenfallen mehrerer Ereignisse fragen wir nur, wenn die Art, wie die Ereignisse zusammenfallen, Bedeutung für uns hat. Möglicherweise empfinden wir es als „glücklichen Zufall“, dass es so passiert ist und nicht anders bzw. empfinden es als „blöden Zufall“, dass es ausgerechnet so passiert ist.

Umso mehr Bedeutung wir einem Zufall beimessen, desto mehr interessiert uns die Frage nach dem Grund. Wenn das Zusammenfallen von Ereignissen so bedeutungsvoll für uns ist und wir uns schwer damit tun, dass es keine erkennbare Ursache dafür zu geben scheint, empfinden wir das als uns von außen auferlegt bzw. als Schicksal.<sup>102</sup>

Dieser schmale Grat zwischen Zufall und Schicksal dient mir in diesem Kapitel auch als Abgrenzung, anhand der ich die weiteren Filmbeispiele besprechen werde.

Der Deus ex Machina als „zufälliges rettendes Ereignis“ und als Ereignis, das sich nach einer (göttlichen) Absicht vollzogen zu haben scheint.

### **(a) Das zufällige rettende Ereignis**

Filme, in denen das Motiv des rettenden Ereignisses nicht hinterfragt wird, lassen besagtes Ereignis als Zufall erscheinen.

Im Showdown von Sci-Fi-Thriller *JURASSIC PARK*

werden die Protagonisten im Museum von zwei gefräßigen Raptoren gejagt und eingekreist. Es gibt keinen Ausweg und so bleibt den Protagonisten nichts anderes übrig, als der Ereignisse zu harren. Einer der Raptoren setzt bereits zum Angriffssprung an, als plötzlich der T-Rex erscheint und die Raptoren attackiert. Die Protagonisten nutzen die Ablenkung für ihre Flucht. (1:51-52)

Um Irritationen vorzubeugen, möchte ich an dieser Stelle betonen, dass die Erscheinung des T-Rex definitiv weder eine motivierte Rettung (siehe 3.1) noch eine Zerstörung (siehe 3.2) ist. Der T-Rex greift die Raptoren an, weil das seinem Jagdverhalten entspricht und nicht aus überlegten Motiven heraus.

Es ist das Zusammenfallen zweier unabhängiger Entwicklungen.

Dass die Protagonisten von den gefräßigen Raptoren in die Enge getrieben werden, ist die

<sup>102</sup> Vgl. *Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden, Band 19*, Mannheim: F.A. Brockhaus<sup>19</sup> 1992, S. 337.

erste Entwicklung.

Dass der T-Rex aus unbekanntem Motiven zum selben Ort kommt, ist die zweite Entwicklung.

Bemerkenswert dabei ist, dass beide Entwicklungen zeitlich so günstig zusammenfallen, dass sich das Ergebnis rettend auf die Protagonisten auswirkt. Der Film begründet dies nicht, weshalb wir daraus schlussfolgern können, dass die Protagonisten einfach nur sehr großes Glück haben.

Ein noch extremeres Beispiel für einen Deus ex Machina durch das Zusammenfallen mehrerer Ereignisse liefert uns der Showdown von *FROM DUSK TILL DAWN*:

Seth und Kate müssen sich gegen eine Überzahl gieriger Vampire behaupten. Irgendwann geht ihnen die Munition aus. Die Vampire kommen ihnen bedrohlich nahe, als plötzlich die ersten Sonnenstrahlen des Tages durch einige Löcher in den Wänden in den Raum fallen. Kurz darauf klopft es an der Tür. Es ist Seths Geschäftspartner Carlos. Er zertrümmert die Tür, woraufhin so viel Licht in den Raum fällt, dass alle Vampire sterben.(1:32-34)

Wir können hier drei verschiedene Entwicklungen beobachten:

- (1) Seth und Kate geht im Kampf gegen die Vampire die Munition aus.
- (2) Der Morgen graut und Sonnenstrahlen erhellen den Raum.
- (3) Seths Geschäftspartner Carlos erscheint und schlägt die Tür ein.

Wie verhalten sich diese drei Entwicklungen zueinander? Entwicklung 1 steht in keinem kausalen Zusammenhang zu Entwicklung 2.

Beide Entwicklungen geschehen unabhängig voneinander und fallen aus Sicht der Protagonisten (wie schon bei *Jurassic Park*) zeitlich sehr günstig zusammen.

Entwicklung 3, Carlos Ankunft, steht ebenfalls in keinem kausalen Verhältnis zu Seths und Kates Misere, wohl aber zum Morgengrauen, denn dieser Zeitpunkt wurde von Seth und Carlos zu einem früheren Zeitpunkt vereinbart (0:44), als noch niemand ahnen konnte, wie bedeutungsvoll der Zeitpunkt werden würde.

Wie in *Jurassic Park* fallen auch in *From Dusk till Dawn* die verschiedenen Entwicklungen zeitlich so günstig zusammen, dass die Protagonisten dadurch gerettet

werden.

### **(b) Das rettende Ereignis, das sich nach einem metaphysischen Motiv vollzogen zu haben scheint**

Bleibt der rettende Zufall unkommentiert, lässt das die Deutung zu, die Protagonisten hätten einfach großes Glück gehabt. Andere Filme werfen dagegen die Frage auf, ob es möglicherweise Schicksalsmächte gibt, die die Ereignisse beeinflussen.<sup>103</sup>

Im Showdown von *APOCALYPTO*

gelingt es dem Protagonisten, alle Verfolger bis auf zwei zu töten. Doch er ist zu erschöpft und verwundet, um auch noch die letzten beiden Gegner zu besiegen. Mit letzten Kräften schleppt er sich zur Küste und bricht dort völlig erschöpft zusammen. Seine Verfolger nähern sich von hinten. Plötzlich werden die Männer auf die spanische Flotte aufmerksam, die soeben die Küste erreicht. Die Verfolger sind von den Schiffen so fasziniert, dass sie ihr ursprüngliches Vorhaben, den Protagonisten zu töten, vergessen und stattdessen zu den Schiffen gehen. Der Protagonist nutzt die Gelegenheit zur Flucht. (2:04-06)

Die Geschichte ist um einen Orakelspruch aufgebaut, den ein kleines krankes Mädchen in der ersten Hälfte des Filmes ausspricht. (0:58-1:00) Darin prophezeit es den Gegnern des Protagonisten deren baldigen Tod und macht diese Entwicklung an einigen metaphorischen Formeln fest. Das Orakel erfüllt sich daraufhin Stück für Stück.

Der letzte Teil des Orakels betrifft nicht nur die beim Orakelspruch anwesenden Männer, sondern die gesamte im Untergang begriffene Maya-Kultur: Er (der Protagonist), so heißt es, wird sie (seine Verfolger) zu denen führen, die ihren Himmel und ihre Erde und sich selbst auslöschen werden. Damit können nur die Spanier gemeint sein, die um 1500 n. Chr. mit ihrer gewaltsamen Vereinnahmung des südamerikanischen Kontinents einen wesentlichen Anteil am Untergang der südamerikanischen Hochkulturen, so auch der

---

<sup>103</sup> Ich muss an dieser Stelle betonen, dass ich die Unterscheidung zwischen „Zufall“ und „Schicksal“ rein auf inhaltlicher Ebene der Filme mache. Betrachten wir Filme dagegen als kulturelle Produkte, könnte man meine Unterscheidung als obsolet verurteilen. Schließlich können wir argumentieren, dass Autoren in ihren Geschichten aus ideologischen Gründen meistens das „Gute“ gewinnen lassen, egal ob dies auf einen scheinbaren Zufall zurückgeht oder auf das Wirken von Schicksalsmächten.

Maya, hatten.

Als der Protagonist mit letzten Kräften die Küste erreicht und so seine Verfolger zu den vor Anker liegenden spanischen Schiffen bringt, ist der letzte Teil des Orakels erfüllt.

Als Rezipient steht es mir frei, ob ich an das Orakel glaube oder ob ich es als „Hokuspokus“ abtue.

Ist letzteres der Fall, würde ich das gleichzeitige Erreichen der Küste des Protagonisten und seiner Verfolger einerseits und der spanischen Flotte andererseits als zwei unterschiedliche Entwicklungen betrachten, die zufällig zeitlich zusammenfallen.

Der Film schlägt jedoch vor, die Ereignisse als vom Orakel vorausgesagt zu sehen. Dem Zufall, sprich, dem „Mögliche(n), das eintreten kann, aber nicht eintreten muß“<sup>104</sup> wird damit eine Absage erteilt. Grundannahme des Orakels ist, dass alles vorherbestimmt ist.

Ein weiterer Film, der sich mit dem Thema der Vorherbestimmung auseinandersetzt ist der Sci-Fi-Thriller *SIGNS - ZEICHEN*.

Der Film erzählt die Geschichte des Familienvaters und ehemaligen Pfarrers Graham Hess, dem seit dem Unfalltod seiner Frau eine schwere Glaubenskriese zu schaffen macht. Die Story wird stark von der Frage bestimmt, ob das irdische Leben einem „großen Plan“ folgt, d.h. ob ein tieferer Sinn dahinter liegt oder ob alles bloß zufällig geschieht und die Menschen somit einfach nur Glück bzw. Pech haben.

Am Anfang des Films ist Graham davon überzeugt, dass letzteres der Fall ist. Denn er kann im Unfalltod seiner Frau schlichtweg keinen Sinn finden.

Als eines Tages feindliche Aliens auftauchen und die Gegend in Panik versetzen, beginnt Graham sich intensiver denn je mit dieser Frage auseinanderzusetzen. Als das Leben seiner Familie im Showdown unmittelbar bedroht wird, beschließt er, seinem lange Zeit gebrochenen Glauben eine Chance zu geben:

Die Familie Hess wird in der eigenen Stube vom feindlichen Alien überrascht. Es bringt sogleich den Sohn in seine Gewalt. Graham überlegt, was er tun soll. „Sag Merrill: Hau das Ding weg.“ waren die letzten, für Grahams Bruder Merrill bestimmten Worte, die Grahams Frau vor ihrem Tod sagte. Graham sieht den Baseballschläger an der Wand hängen und einer inneren Eingebung folgend, fordert er Merrill auf: „Hau das Ding weg, Merrill.“ Als Merrill zum Baseballschläger greift, sprüht das Alien dem Jungen ein tödlich wirkendes Gift

---

104 Brockhaus, Band 24, S. 607.

ins Gesicht und lässt ihn los. Merrill schlägt mit dem Baseballschläger auf das Alien ein, ohne nennenswerte Effekte zu erzielen. Als dabei aber ein Wasserglas zu Bruch geht und sich über das Alien ergießt, ist die Schwachstelle gefunden. Merrill tötet das Alien mit Wasser. Grahams Sohn überlebt den Giftangriff des Aliens. Weil er Asthmatiker ist, waren seine Bronchialklappen geschlossen, so dass das Gift nicht hineingelangen konnte. (1:33-40)

Ein Reihe unterschiedlicher Entwicklungen, die bis dahin noch nicht von Bedeutung waren, werden gleichzeitig bedeutsam.

(1) Das Asthma des Sohns, bisher stets nur als Schwäche gesehen, wird plötzlich lebensrettend.

(2) Die Angewohnheit der Tochter, ihr Wasser nie auszutrinken und die Gläser überall im Haus stehen zu lassen, wurde bis dahin stets als nervender Spleen geduldet. Als klar wird, dass Wasser das Alien tötet, werden die von der Tochter zahlreich abgestellten Wassergläser zur rettenden Waffe.

(3) „Sag Merrill: Hau das Ding weg“ sind die letzten Worte von Grahams Frau und ausgerechnet diese Worte geben die Methode vor, mit der die Familie Hess das Alien besiegen kann.

Die Kombination dieser Entwicklungen bewirkt, dass die Familie den Angriff des Aliens überlebt. Graham Hess ist daraufhin überzeugt, dass alles einen Sinn macht und nicht grundlos geschieht. Er ist mit der Welt und seinem Gott versöhnt und arbeitet fortan wieder als Pfarrer.

Wie auch *Apocalypto* erteilt *Signs - Zeichen* dem Zufall eine Absage und legt ein Weltbild nahe, demzufolge es einen unabänderlichen Lauf der Dinge gibt. Mehr noch als *Apocalypto* thematisiert *Signs* die Existenz einer Art ausgleichenden Gerechtigkeit. So widerfährt der Familie Hess nicht nur Gutes und nicht nur Schlechtes, sondern von beidem etwas zu unterschiedlichen Zeiten.

Während in *Apocalypto* und *Signs* die gesamte Handlung auf den Showdown hin ausgerichtet ist und der Deus ex Machina zur Antwort auf die Frage wird, die die Handlung aufwirft, erleben wir in Disneys *DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME* einen wesentlich dezenteren und spontaner eintretenden Deus ex Machina:

Quasimodos Ziehvater Frollo hegt einen unglaublichen Hass gegen alle, die in irgendeiner

Form „anders“ sind. Er führt eine grausame Hetzkampagne gegen die in Notre Dame lebenden Zigeuner und sieht sich dabei als Werkzeug Gottes. Besonders deutlich kommt sein Wahnsinn zum Vorschein, als er der schönen Zigeunerin Esmeralda verfällt und sie, weil er sie nicht haben kann, als „Weib des Teufels“ hinrichten lassen will. Frollos entstellter Ziehsohn Quasimodo entzieht sich seiner väterlichen Autorität und beschützt Esmeralda. An der Balustrade des Glockenturms kommt es zum Showdown mit folgender Schlussituation:

Quasimodo ist über die Balustrade gekippt und Esmeralda hält ihn fest, damit er nicht in die Tiefe stürzt. Ihr fehlt jedoch die Kraft, ihn hochzuziehen. Frollo steht schräg über ihnen auf einem Wasserspeier. „And he shall smite the wicked and plunge them into the fiery pit!“ beschwört er gebetsartig und holt zum Todeshieb aus. Da gibt der Wasserspeier unter ihm nach und Frollo rutscht ab. Er hält sich daraufhin am Kopf des Wasserspeiers fest, der plötzlich glühend rote Augen bekommt und Frollo dämonisch anknurrt. Dann bricht der Wasserspeier komplett ab und Frollo stürzt in die Tiefe. (1:17-19)

Ironischerweise passiert das, was Frollo seinen Gegnern wünscht, ihm selbst. „And he shall smite the wicked and plunge them into the fiery pit!“ ist eine religiöse Forderung, die ein Amen verlangt. Doch anstatt der von ihm als „Sünder“ deklarierten Personen, stürzt er selbst (in die Hölle) hinab. Das metaphorische Bild der Hölle wird besonders deutlich, da Quasimodo um Frollos Wachen aufzuhalten, einen riesigen Kessel geschmolzenen Metalls über den Kirchenvorplatz gegossen hat. (1:14) Somit sieht es tatsächlich so aus, als würde Frollo in einen lodernden Höllenschlund stürzen.

Der Wasserspeier, der wegbricht, als Frollo auf ihm steht, könnte als göttliche Intervention interpretiert werden. Gott würde damit zum Ausdruck bringen, dass nicht die anderen, sondern Frollo selbst der Sünder ist, der in die Hölle kommt.

Doch was hat es mit den glühenden Augen und dem dämonischen Knurren des Wasserspeiers auf sich? Meiner Meinung nach ist es nicht klar, ob das wirklich geschieht oder ob das bloß Frollos subjektive Wahrnehmung ist.

Der Film nimmt es mit dem, was tatsächlich ist und dem, was nur Einbildung ist, nicht so genau. So hat Quasimodo, der durch sein Leben im Glockenturm völlig vereinsamt ist, eine freundschaftliche Beziehung zu den Steinfiguren, die den Glockenturm schmücken. In seiner Gegenwart werden sie lebendig, reden mit ihm und geben ihm Ratschläge. Beim großen Showdown helfen sie sogar mit, die Wachen aufzuhalten. Doch sowie Quasimodo

einmal nicht alleine im Glockenturm ist, werden die Steinfiguren wieder stumm und bewegungslos. Das legt die Deutung nahe, dass sie nur in Quasimodos subjektiver Wahrnehmung lebendig sind. Wenn Frollo im Angesicht seines Todes das dämonische Knurren des Wasserspeiers vernimmt, könnte das auch als plötzliche Erkenntnis interpretiert werden.

So oder so vermittelt *Der Glöckner von Notre Dame* mit diesem Deus ex Machina ein Weltbild, in dem spontane göttliche Interventionen möglich sind.

Im Gegensatz dazu kommunizieren die Filme *Apocalypto* und *Signs - Zeichen*, dass alles vorherbestimmt ist.

### 3.4 Grenzfälle des Deus ex Machina

Bei der 80 Filme umfassenden Vorauswahl waren auch einige Filme dabei, deren Finale einige, aber nicht alle Eigenschaften eines Deus ex Machina aufweisen. Ich finde diese Grenzfälle bzw. Spielarten des Deus ex Machina interessant und für das Verständnis des Deus ex Machina relevant und möchte deshalb einige von ihnen kurz vorstellen.

#### „Das Ass im Ärmel“

Es gibt die metaphorische Redewendung „Ein Ass im Ärmel haben“, die auf den Kartenspieler zurückgeht, der die beste Karte im Ärmel versteckt hält, um sie bei gegebenem Anlass zu seinem Vorteil einsetzen zu können.

So wie der Kartenspieler in der Redewendung halten manche Protagonisten im Film ein „Ass“ bzw. eine besondere Fähigkeit, nützliches Wissen, eine Waffe, etc., zurück und spielen es aus, wenn sie sich nicht mehr anders zu helfen wissen.

Beispiele dafür sind die Filme *Superman*, *The Last Star Fighter* und *Voll auf die Nüsse*.

In allen drei Filmen hat der Protagonist einen versteckten Trumpf, von dem sonst niemand weiß und spielt ihn in der finalen Auseinandersetzung aus, sobald er mit den „herkömmlichen“ Mitteln nicht mehr weiter kommt.

In *Superman* ist das „Ass“ die Fähigkeit, die Zeit vor- und zurückdrehen zu können. In *The*

*Last Star Fighter* ist es eine spezielle Waffe, mit der alle Gegner gleichzeitig besiegt werden und in *Voll auf die Nüsse* ist es ein heimlich vorbereiteter Buy-Out.

Ich möchte dieses Prinzip etwas ausführlicher am Beispiel von *SUPERMAN* erläutern:

Lex Luthor, Supermans Gegenspieler, verursacht ein gigantisches Erdbeben, bei dem die Stadt Metropolis an mehreren Stellen schlimm zerstört wird. Superman kann die Schäden provisorisch reparieren, bevor mehr Schaden entsteht. Doch seine Freundin Lois stirbt bei einem Erdbeben und er kann es nicht verhindern. Weil er ihren Tod nicht akzeptieren kann, fliegt er so schnell um die Erde, dass dabei die Zeit zurückgedreht wird. Er fliegt zurück und kommt noch rechtzeitig, um Lois vor dem Erdbeben zu retten. (2:13-19)

Niemand weiß bis dahin, dass Superman die Zeit vor- und zurückdrehen kann, weil er bis zu diesem Zeitpunkt nie von dieser Fähigkeit Gebrauch gemacht hat. Erst als er sich nicht mehr anders zu helfen weiß, greift er zu dieser „letzten Möglichkeit“.

Diese Art der Auflösung kann nicht als Deus ex Machina bezeichnet werden, weil Superman das Problem aus eigenen Kräften bewältigt. Allerdings geschieht sie genauso unangekündigt, wie ein Deus ex Machina, weshalb eben diese Assoziation entsteht.

### **„Das war nur ein Test“**

Ein zweiter dramaturgischer Kniff, der in seiner Wirkweise stark an einen Deus ex Machina erinnert ist die „Das war nur ein Test“-Auflösung.

Hierbei haben wir einen Protagonisten, der sich in der finalen Auseinandersetzung gescheitert glaubt, dann aber erfährt, dass er nicht wirklich gescheitert ist, weil der Konflikt nur zu Testzwecken konstruiert wurde.

Beispiele dafür sind die Fantasy-Komödie *Time Bandits* und der Action-Thriller *Der Plan*.

Auf den Film *TIME BANDITS* werde ich genauer eingehen:

Der elfjährige Kevin unternimmt gemeinsam mit den sechs Zwergen eine Reise durch die Zeit. Das Abenteuer führt sie schlussendlich in das Reich der Legenden, wo sie sich dem Teufel stellen müssen. Sie kämpfen unter Zuhilfenahme der Waffentechnologien verschiedenster Epochen. Doch gegen den Teufel haben sie keine Chance. Als alle Angriffsmethoden gescheitert sind,

erscheint Gott und beendet den Kampf, indem er den Teufel vernichtet. Daraufhin erklärt er, der Teufel sei von ihm kreiert worden und das Abenteuer hätte lediglich den Sinn gehabt, den Teufel zu testen. (1:32-1:45)

Der Kampf gegen das „Böse“, den die Protagonisten die ganze Zeit über so verzweifelt zu gewinnen versuchen, wird am Ende als „Fake“ entlarvt. In diesem konstruierten Konflikt gibt es nichts zu gewinnen und nichts zu verlieren, denn, wie Gott verkündet, ging es bloß darum, das von ihm erschaffene „Böse“ zu testen.

Paradoxerweise erinnert ausgerechnet *Time Bandits* mit seiner Auflösung durch Gott als Retter besonders stark an den klassischen Deus ex Machina der alten griechischen Tragödie.

Meiner Meinung nach kann Gott hier nicht als rettender Deus ex Machina bezeichnet werden, da er einen Konflikt beendet, der von ihm selbst verursacht wurde und der auch kein echter Konflikt, sondern nur ein Test ist.

### **„Unverhoffte Hilfe“**

Eine Spielart des Deus ex Machina, die sich in sehr vielen Filmen finden lässt, ist die Hilfe, die der Protagonist unverhofft erhält, dank der er die finale Auseinandersetzung bewältigen kann.

Hilfe ist nicht dasselbe wie Rettung! Die Rettung schließt den Konflikt ab, ohne dass der Protagonist noch etwas dafür tun muss. Hilfe hingegen gibt dem Protagonisten lediglich die Möglichkeit, sich selbst zu helfen.

Hilfe erhalten z.B. die Protagonisten in *Avatar – Aufbruch nach Pandora* durch die Tiere des Waldes, die unverhofft erscheinen und sie im Kampf gegen ihre Gegner zahlenmäßig stärken. Den eigentlichen Showdown bewältigen die Protagonisten hingegen wieder alleine.

Auch Spider-Man in *SPIDER-MAN 3* erhält im Showdown Unterstützung:

Spider-Man führt einen ziemlich einseitigen Kampf gegen den Venom, da dieser einfach zu stark für ihn ist. Doch dann geschieht es, dass im Zuge der Kampfhandlungen einige Eisenstangen lautstark auf den Boden krachen, woraufhin der Venom vor Schmerz zusammensuckt und sich die Ohren zuhält.

Spider-Man kennt nun die Schwäche des Venoms und kann ihn unter lautstarkem Einsatz der Eisenstangen besiegen. (2:02-06)

Der Protagonist kann Hilfe entweder in Form von Unterstützung durch eine Figur oder eine Gruppe, wie in *Avatar – Aufbruch nach Pandora*, oder in Form eines Zufalls, wie in *Spider-Man 3* erhalten. Weil Unterstützung den Konflikt noch nicht abschließt, sondern dem Helden lediglich das fehlende Quäntchen im entscheidenden Kampf liefert, sind solche Fälle nicht dem Deus ex Machina zuzuordnen.

## 4. INFORMATIONSVERGABE UND WAHRSCHEINLICHKEIT

### 4.1 Informationsvergabe

#### Einleitung: Überraschung statt Spannung

Die bestimmt markanteste Eigenschaft des Deus ex Machina ist sein unerwartetes Eintreten. Diese Eigenschaft kann auf ein Informationsdefizit des Rezipienten zurückgeführt werden. Er weiß nicht, was passieren wird und somit kommt es für ihn unerwartet.

David Bordwell und Kristin Thompson erklären in ihrem Lehrbuch *Film Art: An Introduction*, dass das Maß an Information (Orig. „the range of story information“), das der Rezipient erhält, gezielt dafür eingesetzt werden kann, um bei ihm bestimmte Reaktionen zu erzeugen.<sup>105</sup>

Gemäß des Sprichworts „Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß“ wirft Nicht-Wissen bzw. Uninformiertheit keine weiteren Fragen auf.

Wenn ich aber etwas weiß, beschäftigt mich das, und ich beginne Fragen zu stellen.

Bordwell und Thompson zufolge kann eine Geschichte gezielt Spannung erzeugen, indem sie den Rezipienten Dinge wissen lässt, die der Protagonist noch nicht weiß.

Weiß der Rezipient dagegen nur soviel wie oder sogar weniger als der Protagonist, können Überraschungseffekte erzeugt werden.<sup>106</sup>

Die Autoren verdeutlichen das anhand von Alfred Hitchcocks vielzitiertem Beispiel mit der Bombe unter dem Tisch:

Der Ausgangspunkt des Beispiels ist eine Situation, in der sich zwei Männer unterhalten und dabei nicht wissen, dass unter dem Tisch eine Bombe ist, die in wenigen Augenblicken explodieren wird.

Anschließend sollen wir uns vorstellen, wie der Zuschauer die Szene verfolgt, (1) wenn er weiß, dass da eine Bombe ist und (2) wenn er es NICHT weiß.

Weiß der Zuschauer von der Bombe, erklärt Hitchcock, wird er die Szene angespannt verfolgen und um das Leben der Männer bangen.

---

<sup>105</sup> Vgl. David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction*, New York: McGraw-Hill<sup>6</sup> 2001, S.70ff.

<sup>106</sup> Vgl. Ibid, S.70ff.

Weiß er es nicht, wird er lediglich den Dialog verfolgen und überrascht sein, wenn es plötzlich BOOM macht.<sup>107</sup>

Eine im Mainstream-Kino häufig verwendete Technik zur Erzeugung von Spannung ist die „Last Minute Rescue“. Bei der Last Minute Rescue werden abwechselnd das bedrohte Opfer und der herannahende Retter gezeigt.<sup>108</sup> Der Rezipient wird auf diese Weise über den Fortschritt der Rettungsaktion informiert und bekommt damit die Möglichkeit, sich darüber Gedanken zu machen, ob die Rettung wohl gelingen wird.

Der Deus ex Machina ist, was die Informationsvergabe anbelangt, das Gegenstück zur Last Minute Rescue. Mit ihr gemein hat er lediglich die dramatische Funktion der Rettung. Während der Zuschauer bei der Last Minute Rescue über den Fortschritt der Rettungsaktion informiert wird, erfährt der Zuschauer beim Deus ex Machina diesbezüglich nichts.

So erfahren wir in *TOY STORY 3* erst von der Rettungsaktion, als plötzlich ein Greifarm von oben kommt, der die Protagonisten aus dem Ofen zieht. Erst jetzt sehen wir die Retter, die Alienbabys, die den Kran bedienen.

Wir sehen nicht, wie die Alienbabys das Steuerpult entdecken, wie sie vielleicht anfänglich erfolglos versuchen, die Maschine in Betrieb zu nehmen, bis sie schließlich eine Abdeckung finden, unter der sich der Power-Knopf verbirgt, um endlich mit fahrigem Bewegungen den Greifer in Bewegung zu setzen.

Es gehört zur Erzähltechnik des Deus ex Machina, den vollständigen Prozess der Rettung zu verschweigen und lediglich die Ausführung der unmittelbaren Rettung zu zeigen. Auf diese Weise soll der Rezipient überrascht werden.

Unabhängig vom Verschweigen des Rettungs-Fortschritts geben viele Filme mit Deus ex Machina zu einem früheren Zeitpunkt gewisse Hinweise, die auf ein gewisses Rettung-Potential hindeuten.

Doch diese Hinweise sind stets sehr subtil. Der Rezipient muss sehr aufmerksam sein, wenn er sie verstehen will.

---

<sup>107</sup> Vgl. Francois Truffaut/Alfred Hitchcock, Robert Fischer (Hg.), *Truffaut / Hitchcock*, München, Zürich: Diana Verlag 1999; (Orig.: *Hitchcock / Truffaut avec la collaboration de Helen Scott édition définitive*, Paris: Éditions Gallimard 1993), S.58f.

<sup>108</sup> Vgl. Rainer Rother (Hg.), *Sachlexikon Film*, Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt 1997, S.186.

## Direkte Hinweise

Einige Filme geben zu einem früheren Zeitpunkt Informationen, die unmittelbar auf einen potentiellen Deus ex Machina hinweisen. Diese Informationen sind aber so dezent gestreut, dass der Deus ex Machina für den Rezipienten dennoch unerwartet kommt.

In *APOCALYPTO* prophezeit ein krankes Mädchen den Antagonisten, dass der Protagonist sie zu denen führen wird, die ihren Himmel, ihre Erde und sich selbst auslöschen werden. (0:58-1:00)

Die Prophezeiung verweist direkt auf die spanische Flotte, die am Ende des Films an der Küste vor Anker liegt und deren Ankunft dem Protagonisten das Leben rettet. (2:04-06)

Würde das Mädchen unmissverständlich die Ankunft spanischer Schiffe weissagen, wäre das Eintreffen dieses Ereignisses kaum überraschend. Doch da das Mädchen in einer sehr metaphorischen Sprache spricht, können wir bloß Vermutungen darüber anstellen, was sie damit meint.

Dazu kommt, dass besagte Prophezeiung nur einmal ausgesprochen und danach nicht wieder erwähnt wird. Wenn wir bedenken, dass zwischen dem Orakelspruch und seiner Erfüllung mehr als eine Stunde Kinozeit liegen, verwundert es nicht, dass der Zuschauer überrascht ist, wenn am Filmende besagtes Ereignis eintritt.

In *JURASSIC PARK III* gibt es zwar keinerlei Hinweise darauf, dass am Ende das Militär erscheint und die Protagonisten rettet. Allerdings wird die Möglichkeit einer Rettung im Allgemeinen sehr wohl angedeutet.

So gelingt es den Protagonisten in einer früheren Szene, ein kurzes Telefonat mit einer Freundin zu führen. (1:13)

Die Begleitumstände verhindern eine ausführliche Problembesprechung. Es bleibt lediglich genug Zeit mitzuteilen, dass sie in großen Schwierigkeiten stecken und auf welcher Insel sie festsitzen. Ob die Freundin am Telefon das Wesentliche verstanden hat und welche Maßnahmen sie daraufhin ergreift, bleibt vorerst unbekannt und offenbart sich erst am Filmende, als plötzlich das Militär eintrifft.

## Rückwirkende Hinweise

Einige Filme geben Informationen, die zwar mit dem Deus ex Machina in Verbindung stehen, aber vorerst nichts über dessen Rettungs-Potential aussagen. Erst mit dem tatsächlichen Eintreten des Deus ex Machina, kann der Zuschauer diesbezüglich erhaltene Hinweise verstehen.

Solche Hinweise funktionieren somit rückwirkend.

Im Film *TOY STORY 3* werden die Protagonisten von den Alienbabys mit einem mechanischen Greifkran aus dem Verbrennungsofen gerettet. (1:21-23) Der Rezipient erhält diesbezüglich exakt eine Information:

Kurz VOR dem Showdown gibt es die Szene, in der die Protagonisten auf dem Müllplatz abgeladen werden. Die Alienbabys entdecken in der Ferne eine Silhouette: den Greifkran. „Die Kralle“ rufen sie fröhlich. Sie laufen – für den Zuschauer grundlos - darauf zu und werden (scheinbar) von einem Müllfahrzeug überrollt. (1:18)

Mit diesem Greifkran, dessen Silhouette wir in dieser kurzen Szene sehen, erfolgt im Finale die Rettung.

Allerdings vermag eine Szene allein, in der etwas bloß kurz gezeigt wird, noch dazu nur als Silhouette im Hintergrund, nicht auf ihr Rettungs-Potential hinzuweisen.

Ich persönlich hatte den Kran beim ersten Mal Sehen nicht einmal wahrgenommen bzw. sofort wieder vergessen. Folglich hatte ich bei der Rettung mit besagtem Kran kein Aha-Erlebnis.

Erst beim zweiten Mal Sehen des Films, als ich bereits wusste, was geschehen wird, fiel mir auf, dass der Kran schon vor der Rettung etabliert wird.

D.h. auch wenn die Aufmerksamkeit des Rezipienten noch so gut und die Kinoleinwand noch so groß ist, bezweifle ich, dass das bloße Zeigen der Silhouette des Krans im Bildhintergrund genügt, um sein Rettungspotential anzukündigen. Der Hinweis auf die bevorstehende Rettung funktioniert also bestenfalls rückwirkend.

Im Film *SIGNS - ZEICHEN* übersteht die Familie Hess den Angriff des Aliens, weil

(1) überall im Haus die vollen Wassergläser der Tochter stehen und Wasser das Alien tötet,  
 (2) der Sohn das Gift des Aliens überlebt, da das Gift aufgrund seines Asthmas nicht in seine Atemwege gelangt. (1:33-40)

Diese Dinge, die im Showdown wichtig werden, werden bis dahin ausführlichst etabliert. Wie bedeutsam sie sind, erfahren wir jedoch erst im Showdown.

Der Film nimmt sich viel Zeit, um den Familienalltag zu zeigen. So erfahren wir sehr früh vom Asthma des Sohnes. Kurz vor dem Showdown wird das Asthma sogar zu einem zentralen Element, als der Sohn einen Erstickungsanfall nur knapp überlebt. (1:22-25)

D.h. wir sind über sein Asthma bestens informiert, wissen nur noch nicht, dass ausgerechnet diese Schwäche schlussendlich seine Stärke sein wird.

Auch die Angewohnheit der Tochter, ihre Wassergläser überall im Haus stehen zu lassen, wird ausführlich gezeigt. In einer frühen Szene erklärt sie ihrem Vater, dass sie keines der Wassergläser austrinken möchte, weil in einem ein Haar ist, im anderen Staub und das nächste einfach seltsam schmeckt. (00:16)

Erst am Schluss als klar wird, dass Wasser das Alien tötet, offenbart sich das rettende Potential dieser Neurose.

In *OH BROTHER, WHERE ART THOU?* werden die Protagonisten durch eine riesige Flutwelle vor dem Galgen gerettet. (1:30-35)

Der einzige Hinweis, den der Rezipient diesbezüglich erhält, sind kurze Erwähnungen im Gespräch (0:14-15); (0:30):

Der Fluss soll aufgestaut werden, erklären die Protagonisten sorgenvoll, was zur Folge hat, dass das gesamte Tal unter Wasser stehen wird. Ungünstigerweise liegt ausgerechnet in diesem Tal der Schatz begraben, den sie unbedingt finden wollen.

Allerdings wird bald klar, dass es keinen Schatz gibt, womit sich die Schatzsuche erledigt hat. Die Flutung des Tals, die ausschließlich im Zusammenhang mit der Schatzsuche erwähnt wird, scheint, so suggeriert es der Film, dadurch jede Bedeutung zu verlieren.

Die Protagonisten verfolgen von da an andere Ziele.

Wenn die Protagonisten am Ende mit ihrer Hinrichtung konfrontiert werden, wissen wir daher weder, (1) dass jetzt der Zeitpunkt gekommen ist, das Tal zu fluten, noch, (2) dass sie sich ausgerechnet in besagtem Tal befinden.

Als die Flutwelle heranrollt und das Exekutionskommando jäh unterbricht, stellt sich beim Rezipienten ein doppeltes Aha-Erlebnis ein: Überraschung und Erkenntnis.

## Keine Hinweise

Einige Filme kündigen den Deus ex Machina in keinster Weise an.

So erscheint der T-Rex in *JURASSIC PARK* als Deus ex Machina, ohne dass es dafür im Film den kleinsten Hinweis gegeben hätte.

Meiner Meinung nach drängt sich der T-Rex nicht unbedingt als potentieller Retter auf, wurde doch bis dahin sein Erscheinen stets als größtmögliche Gefahr gezeigt.

Im Showdown, als zwei gefräßige Raptoren die Protagonisten bedrohen (1:51-52), kommt daher kaum der Gedanke auf: „Jetzt muss der T-Rex kommen!“

Im Showdown von *HAUNTED HILL* erscheint der gute Geist Pritchett und öffnet die Luke nach draußen, so dass die Protagonisten vor der „Finsternis“ fliehen können. (1:26-27)

Pritchett wird damit zum Deus ex Machina, ohne dass es bis dahin diesbezügliche Hinweise gegeben hat.

Einige Szenen zuvor wird der noch menschliche Pritchett Opfer der „Finsternis“ und wird bis zu seinem Erscheinen als Geist nicht mehr erwähnt. Alle, die der „Finsternis“ zum Opfer fallen, so suggeriert uns der Film, werden zu einem Teil von ihr. Das wird gezeigt, als die „Finsternis“ in einer Szene nacheinander die Gestalten ihrer jüngsten Opfer annimmt. (1:26-27) Dass Pritchett davon ausgenommen ist und als einzelner guter Geist bestehen darf, kommt völlig überraschend.

Im Postapokalypse-Drama *THE ROAD* kämpfen Vater und Sohn hart, um in einer postapokalyptischen Welt zu überleben, in der die Menschen bereits angefangen haben, andere Menschen zu essen. Als der Vater stirbt, ist der Junge auf sich allein gestellt. Seine Überlebenschancen stehen schlecht.

Bevor er jedoch alleine weiterziehen kann, trifft er eine vierköpfige Familie, die ihn prompt bei sich aufnimmt. (1:15-20)

Sie seien dem Jungen und seinem Vater schon länger gefolgt, erklären sie, und sie hätten sich Sorgen um ihn gemacht.

Wir Zuschauer erfahren aber nichts davon und sind somit völlig überrascht. Der Film zeigt uns bis dahin ein Bild der absoluten Trostlosigkeit. Vater und Sohn begegnen auf ihrer Reise nur wenigen Menschen, von denen ihnen keiner wohlgesonnen ist. Einige wollen sie

essen, andere wollen sie bestehen. Es ist einfach nicht damit zu rechnen, dass der Junge am Ende auf eine vollständige vierköpfige Familie trifft (sogar der Hund lebt noch!), die keine Menschen essen und die bereit sind, ihn bei sich aufzunehmen.

## 4.2 Wahrscheinlichkeit

### Einleitung

Oliver Schütte weist im Kapitel „Plausibilität“ seines Ratgebers *Die Kunst des Drehbuchlesens* darauf hin, dass Fiktion frei von der Wirklichkeit ist, d.h. nach eigens geschaffenen Regeln funktioniert.<sup>109</sup> So ist es möglich, dass im Horrorfilm Tote zu Zombies werden, die dann die Gehirne Unschuldiger verspeisen und sich die Personen im Science-Fiction-Film binnen Sekunden von A nach B teleportieren.

Obwohl Film je nach Genre unterschiedlich stark von den Gesetzen der Wirklichkeit abweicht, erwartet der Rezipient, dass die Story innerhalb des aufgestellten Rahmens ein gewisses Maß an Glaubwürdigkeit besitzt.

Der Deus ex Machina gilt und galt bereits in der griechischen Antike<sup>110</sup> als unwahrscheinliche, unplausible Lösung.

Das Kapitel „Plausibilität“ in Schüttes Ratgeber ist nur zwei Seiten lang und prompt ist darin vom Deus ex Machina als den am wenigsten glaubwürdigen Fall die Rede:

„Das, woran die Zuschauer am wenigsten glauben, ist der Zufall, der dem Protagonisten aus heiterem Himmel zu Hilfe eilt. Insbesondere am Ende des zweiten Akts und im dritten Akt ist der Zuschauer wenig geneigt, zufälligen Fügungen Glauben zu schenken, die der Hauptfigur helfen, ihren Konflikt zu lösen (»Deus-ex-Machina«).“<sup>111</sup>

Auch Paul Lucey kommt in seinem Ratgeber *Story Sense* von der Forderung nach Glaubwürdigkeit und Logik direkt zu dem Rat, den Deus ex Machina zu vermeiden.<sup>112</sup>

<sup>109</sup> Vgl. Schütte, *Die Kunst des Drehbuchlesens*, S.126.

<sup>110</sup> Hier sei die Forderung des Aristoteles nach dramatischer Wahrscheinlichkeit erwähnt sowie seine daraus folgende Kritik am Deus ex Machina, weil der, seiner Meinung nach, dieser Forderung nicht gerecht wird. Vgl. Aristoteles, *Poetik*, S.49.

<sup>111</sup> Vgl. Schütte, *Die Kunst des Drehbuchlesens*, S.127.

<sup>112</sup> Vgl. Paul Lucey, *Story Sense. Writing Story and Script for feature Films and Television*, New York [u.a.]: McGraw-Hill 1996, S.88.

Ich finde, dass der Vorwurf, der Deus ex Machina sei unwahrscheinlich bzw. unplausibel, in einigen aber sicher nicht in allen Fällen gerechtfertigt ist.

Es ist vor allem die Unterscheidung angebracht, ob (1) das rettende Ereignis als solches oder (2) lediglich das „Timing“ unwahrscheinlich ist.

Bezüglich der (Un-) Wahrscheinlichkeit der folgenden Filmbeispiele möchte ich darauf hinweisen, dass ich einen wertfreien Zugang zum Thema wähle. D.h. ich zeige Unwahrscheinlichkeit auf, beurteile sie aber nicht. Denn wenn ich das täte, müsste ich die Filme je nach Genre unterschiedlich behandeln. Schließlich ist anzunehmen, dass z.B. die Slapstick-Komödie *DIE NACKTE KANONE 2 ½* weniger Ernsthaftigkeit für sich beansprucht als das Postapokalypse-Drama *THE ROAD*.

### **Der Deus ex Machina als insgesamt unwahrscheinliches Ereignis**

Erinnern wir uns an die vierköpfige Familie in *THE ROAD*, die quasi aus dem Nichts auftaucht und den Jungen bei sich aufnimmt. (1:15-20)

Es ist kein Zufall, dass es zu dieser Begegnung kommt. Denn, wie sie erklären, sind sie dem Jungen und seinem Vater schon längere Zeit gefolgt.

Trotzdem fällt es schwer, wirklich daran zu glauben:

(1) dass es in dem postapokalyptischen Szenario, das der Film zeigt, tatsächlich eine Familie geben kann, die dermaßen „heil“ und „gut“ ist, dass sie den Jungen bei sich aufnimmt. Schließlich begegnen Vater und Sohn bis dahin ausschließlich Menschenfressern und Dieben.

(2) dass die Familie dem Vater-Sohn-Gespann konsequent und unbemerkt folgt um sich erst zu zeigen, als der Vater tot ist.

In *ABBA – DER FILM* verpasst der Reporter Ashley seinen Termin mit der Popgruppe ABBA. Die Band sei bereits auf dem Weg zum Flughafen, teilt ihm die Empfangsdame des Hotels, in dem ABBA genächtigt hat, mit. Völlig frustriert kommt Ashley in sein eigenes Hotel zurück. Zu seiner Überraschung trifft er die Gruppe ABBA im Fahrstuhl und bekommt so doch noch sein Interview. (1:19-26)

Die Glaubwürdigkeit dieser Auflösung ist indiskutabel. Es ist höchst unwahrscheinlich, dass eine so vielbeschäftigte Popgruppe wie ABBA, den Reporter, der den Interview-

Termin verschlafen hat, aus freien Stücken aufsucht. Selbst wenn, bleibt immer noch die Frage offen, woher die Musiker von ABBA wissen, in welchem Hotel Ashley wohnt. Bemerkenswert ist auch das günstige „Timing“.

Über „das, was gewesen wäre, wenn“ lassen sich nun einmal nur Vermutungen anstellen. So würde ich hier vermuten, dass die Gruppe ABBA, nachdem sie Ashley in seinem Hotelzimmer nicht angetroffen hat, bereits dabei war, das Hotel zu verlassen. Wäre Ashley eine Minute später gekommen, bzw. ABBA eine Minute früher, hätten sie sich vermutlich verpasst. Die Begegnung im Fahrstuhl passt daher auf die Minute genau.

### **Der Deus ex Machina und unwahrscheinliches Timing**

In vielen Fällen entsteht das Gefühl von Unglaubwürdigkeit nicht, weil das Ereignis als solches so unwahrscheinlich ist, sondern weil es in Kombination mit dem „Timing“ unwahrscheinlich wird.

Ein gutes Beispiel dafür ist der T-Rex in *JURASSIC PARK*, der so knapp erscheint, dass er den Raptor erst in dem Moment packt, als der zum Angriffssprung auf die Protagonisten ansetzt.

Es ist, wie Anton Fuxjäger erklärt, „zwar nicht ganz unplausibel, daß der Tyrannosaurus Rex hier auftaucht, aber doch ein sonderbarer Zufall, daß er das genau in der richtigen Sekunde tut.“<sup>113</sup>

„Ein möglichst knapper aber eben doch noch >guter< Ausgang der Sache“, erklärt der Filmwissenschaftler Anton Fuxjäger in Anlehnung an Jörg Schweinitz Aufsatz „Stereotypen der populären Filmkultur“, ist eine dramaturgische Strategie, die in so vielen Filmen Verwendung findet, dass sie zur Konvention geworden ist. Die dramaturgische Absicht davon, erklärt er weiter, ist, die betreffende Szene für den Zuschauer so lange wie möglich interessant zu gestalten.<sup>114</sup>

In vielen Fällen geht dabei die auf den Zuschauer angestrebte Wirkung auf Kosten der Wahrscheinlichkeit. „Es ist einfach unwahrscheinlich, daß die >Rettung< genau im letzten

---

113 Anton Fuxjäger, „Film- und Fernsehanalyse. Einführung in die grundlegende Terminologie. SS 2007. Lernbehelf zur Lehrveranstaltung“, S.38.

114 Vgl. Anton Fuxjäger, „Deadline/Time Lock/Ticking Clock und Last Minute Rescue. Zur Dramaturgie von Fristen und Zeitdruck im populären Film“, Wien: Univ. Diss. 2002, S.301.

Moment bevor es zu spät wäre, eintritt.<sup>115</sup>

Oft stellt sich dieser Effekt im Zusammenhang mit dem Deus ex Machina ein. Dabei ist er nicht im Speziellen auf den Deus ex Machina zurückzuführen, sondern allgemein auf das Bestreben des Mainstream-Kinos, die Aufmerksamkeit des Zuschauers durch möglichst langes Hinhalten aufrechtzuerhalten.

Ob der Rezipient den Deus ex Machina glaubwürdig findet, hängt auch davon ab, welche Erklärung uns der Film dafür liefert.

*ABBA – Der Film* gibt keine Erklärung, weshalb Ashley die Band im Hotel-Aufzug trifft. Auch *Jurassic Park* gibt keinen Hinweis, weshalb der T-Rex auf die Sekunde genau am richtigen Ort ist.

*The Road* liefert zumindest teilweise eine Erklärung.

Tatsächlich werden Dei ex Machina häufig mit Teilerklärungen plausibel oder eher plausibler gemacht.

Im Film *OH BROTHER, WHERE ART THOU?* gibt es für die Flutwelle, die die Protagonisten vor ihrer Hinrichtung rettet (1:30-35), eine Erklärung: Der Fluss wird aufgestaut und daraus resultiert die Flutung des Tals. (0:14-15)

Das Ereignis an sich wird mit dieser Erklärung plausibel gemacht.

Zwei Dinge bleiben jedoch ungeklärt:

- (1) weshalb können sich die Protagonisten unbehelligt an einem Ort aufhalten, der in Kürze geflutet wird und
- (2) wie erklären wir uns das für die Protagonisten perfekte Timing der Flutwelle?

In *JURASSIC PARK III* werden die Protagonisten vom Militär gerettet. (1:19-21) Der Grund dafür wird mit einem Telefonat erklärt, in dem die Protagonisten einer Freundin erklären, dass sie sich in großen Schwierigkeiten befinden. (1:13)

Dass die Freundin daraufhin einen Militäreinsatz organisiert, erscheint mir plausibel. Dennoch ist es bemerkenswert, dass

- (1) das Militär-Kommando exakt am richtigen Punkt erscheint, wo die Insel doch ziemlich groß ist und
- (2) es auch noch im richtigen Augenblick erscheint, um die Protagonisten vor einem Rudel

---

115 Ibid, S.302.

aggressiver Dinosaurier zu retten.

Wie wir anhand von *Oh Brother, Where Art Thou?* und *Jurassic Park III* sehen können, wird der Deus ex Machina in beiden Fällen eingesetzt, um der vorhin besprochenen Mainstream-Kino-Konvention der größtmöglichen Spannung und des „möglichst knappe(n) aber eben doch noch >gute(n)< Ausgang(s) der Sache“<sup>116</sup> genüge zu tun. Doch während anzunehmen ist, dass in *Jurassic Park III* dieses Prinzip ernsthaft verwendet wird, lässt sich bei *Oh Brother, Where Art Thou?* eine ironische Anwendung dieses Prinzips vermuten, da sich der Film insgesamt als Satire versteht.

---

116 Fuxjäger, „Deadline/Time Lock/Ticking Clock und Last Minute Rescue“, S.301.

## 5. QUALITÄTEN DES DEUS EX MACHINA

Der Deus ex Machina ist traditionell dafür bekannt, sich rettend auf den Protagonisten auszuwirken und auf diese Weise ein Happy End herbeizuführen. Diese verlässliche Eigenschaft ist so dominant, dass, wenn man die Urteile über den Deus ex Machina vergleicht, der Eindruck entsteht, dass die „Rettung“ die einzige dramatische Funktion und daher die einzige Berechtigung des Deus ex Machina ist.

Der Autor steht im Verdacht, keine bessere Lösung gewusst und deshalb zur „Deus-ex-Machina“-Lösung gegriffen zu haben<sup>117</sup>.

Eine differenziertere Betrachtungsweise hat Marie-Laure Ryan:

„In the better cases, the *Deus Ex Machina* effect can be justified by thematic considerations; for instance [...] stressing the artificiality of the ending, could be interpreted as a way to tell the spectator: all ends well in this play because it is a comedy, and comedy is supposed to make you laugh [...] In the worst cases, the device is nothing more than a convenient way to satisfy the reader's need to see the hero suffer and then triumph.“<sup>118</sup>

Ryan gesteht dem Deus ex Machina eine Berechtigung in Ausnahmefällen zu. Dabei greift sie allerdings zum absoluten Extrembeispiel. Der Deus ex Machina ist demnach akzeptabel, wenn er dazu verwendet wird, das Publikum auf die Gemachtheit der Story hinzuweisen. Da derartige Kunstgriffe im Mainstream-Film so gut wie nie verwendet werden, lese ich in Ryans Kommentar in Bezug auf den Mainstream-Film doch eher eine Ablehnung als eine Akzeptanz des Deus ex Machina.

Ich hatte stets das Gefühl, dass dem Deus ex Machina Unrecht getan wird. Noch bevor ich mich entschloss, eine Arbeit darüber zu schreiben, kannte ich einige Filme mit Deus ex Machina, die mir wirklich gut gefallen haben. *JURASSIC PARK*, zum Beispiel, der von Robert McKee wegen seines Deus ex Machinas kritisiert wird<sup>119</sup>, fand ich immer gut, auch das Ende.

Interessanterweise ist dem Making-Of-Buch *Jurassic Park* (Orig.: *The Making of Jurassic*

<sup>117</sup> Vgl. McKee, *Story*, S.358.

Vgl. Schütte, *Die Kunst des Drehbuchlesens*, S.127.

<sup>118</sup> Ryan, „Cheap Plot Tricks, Plot Holes, and Narrative Design“, S.64.

<sup>119</sup> Vgl. McKee, *Story*, S.358.

*Park*) zu entnehmen, dass der T-Rex, der als Deus ex Machina erscheint und die Protagonisten vor dem Angriff der Raptoren bewahrt, eine spontane Regie-Entscheidung Steven Spielbergs war. Laut Drehbuch sei für den Showdown im Museum vorgesehen gewesen, dass die Protagonisten die Raptoren mit Hilfe eines Krans in das Maul des ausgestellten T-Rex-Skeletts quetschen. Doch Spielberg sei während der Dreharbeiten von der Erscheinung des T-Rex dermaßen fasziniert gewesen, dass er annahm, das Publikum wäre enttäuscht, wenn er im Finale nicht noch einmal vorkäme.

Also ersetzte Spielberg das vom Drehbuch geforderte Ende durch das Ende, wie wir es kennen.<sup>120</sup>

Spielberg entschied sich bewusst für eine „Deus-ex-Machina“-Lösung, weil er dem Publikum noch einmal die Hauptattraktion des Filmes gönnen wollte. Fast schon entschuldigend klingt Spielbergs Kommentar zum Scheitern seiner Protagonisten, es gehe im Film schließlich darum, dass die Natur siegt und die Menschen versagen.<sup>121</sup>

In den meisten Fällen lässt es sich nicht nachvollziehen, durch welche Einflüsse ein Film seine endgültige Form erhält. Wenn ich an die relative Häufigkeit denke, mit der die Protagonisten im Film vom Militär gerettet werden, frage ich mich, ob das Militär möglicherweise ein großzügiger Sponsor ist.

Da ich bei den meisten Filmen schlichtweg nicht weiß, weshalb sie so enden, wie sie enden, bleibt mir nur, von der Wirkung auszugehen, die die Filme haben.

Es lohnt sich zu fragen, welche Qualitäten der Deus ex Machina neben seiner bekannten Funktion der Konfliktlösung noch hat.

Im Fall von *Jurassic Park* liegt die Qualität des Deus ex Machina in der Attraktion, mit der der Showdown optisch reizvoll gemacht wird.

Es gibt aber ganz verschiedene Qualitäten.

Im Wesentlichen unterscheide ich daher zwischen „kleinen“ und „großen“ Qualitäten.

(1) „Kleine Qualitäten“ zeichnen sich dadurch aus, dass sie einen positiven Effekt auf die betreffende Szene = Showdown haben.

(2) „Große Qualitäten“ bereichern hingegen den Film insgesamt.

Es kommt durchaus vor, dass ein Deus ex Machina sowohl „kleine“ als auch „große“ Qualitäten aufweist.

---

120 Vgl. Don Shay, Jody Duncan, *Jurassic Park. Wie aus dem Bestseller DinoPark der Kinoerfolg von Steven Spielberg wurde*, München: Droemer Knauer 1993, (Orig. *The Making of Jurassic Park*, New York: Ballantine Books 1993); S.128ff.

121 Vgl. Ibid. S.128.

## 5.1 „Kleine Qualitäten“

### Überraschung

Das dürfte jetzt wenig überraschend sein, dass ich die Überraschung zu den „kleinen Qualitäten“ des Deus ex Machina zähle. Alfred Hitchcock zieht in seinen Thrillern die Spannung der Überraschung vor.<sup>122</sup> Es stimmt, Spannung fesselt die Aufmerksamkeit des Publikums mehr und länger als Überraschung. Überraschung ist dafür ein gutes Mittel, um das Publikum in Staunen zu versetzen oder es zu erschrecken.

Der Deus ex Machina kommt prinzipiell überraschend und weil ich diese Eigenschaft bereits ausführlich besprochen habe<sup>123</sup>, werde ich jetzt nicht mehr näher darauf eingehen.

Ich möchte an dieser Stelle nur kurz einwerfen, dass das Kinopublikum sehr an bestehende Filmkonventionen gewöhnt ist. Das Mainstream-Publikum ist daran gewöhnt, dass Filme meistens ein Happy End haben und rechnen daher auch damit. Folglich dürfte der Deus ex Machina, der den Protagonisten überraschend rettet, etwas von seinem eigentlichen Überraschungspotential eingebüßt haben. Sehe ich über die Kinoerfahrung des Publikums hinweg, kann ich den Überraschungseffekt als fixe Qualität des Deus ex Machina zählen.

### Attraktion

Oft geht der Deus ex Machina mit bildgewaltiger Inszenierung einher. Im Idealfall ist der Rezipient dermaßen beeindruckt, dass er die betreffende Szene so bald nicht vergessen wird.

Den imposanten Showdown von *JURASSIC PARK* habe ich eingangs bereits kurz angesprochen: Der leibhaftige Tyrannosaurus Rex erscheint im Schauraum des Museums, der kaum genug Platz für seine gigantische Größe hat. Er zertrümmert die Knochengestelle seiner Vorfahren und brüllt triumphierend auf, während ein Stoffbanner mit dem gut lesbaren Slogan „When Dinosaurs ruled the Earth“ von der Saaldecke hinab segelt.

Wie Spielberg feststellt, geht es im Film darum, dass die Natur siegt und der Mensch

<sup>122</sup> Vgl. Truffaut/Hitchcock, *Truffaut / Hitchcock*, S.58f.

<sup>123</sup> In „4.1 Informationsvergabe“ habe ich ausführlich besprochen, dass der Deus ex Machina stets überraschend kommt, weil dem Rezipienten gezielt Informationen vorenthalten werden; S.74f.

versagt, was in diesem Bild sehr schön dargestellt wird. Diese Gegenüberstellung von musealer Darstellung alter Knochen versus leibhaftiger Präsenz des gigantischen Tyrannosaurus Rex schafft ein Bild, an das man sich erinnert.

Abgesehen von der Bild-Symbolik ist der Showdown dank dem T-Rex wesentlich spektakulärer, als wenn sich die Protagonisten durch Improvisation aus der misslichen Lage befreit hätten.

Ein mindestens genauso imposantes Bild liefert uns der Showdown von *JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES*. Dieser Showdown steht in starkem Kontrast zum restlichen Film und ist sogar ein abrupter Genre-Wechsel vom Abenteuerfilm zum Fantasie-Film. Während der Film bis dahin „solide“ Action in Form von Verfolgungsjagden und Prügeleien zeigt, hat das Finale den Charme einer Zaubershow: Grelle Blitze und Lichter. Geistergestalten schweben umher. Die Köpfe der Nazis explodieren oder zerfließen wie Wachs. Alles und jeder wird in einem Strudel nach oben gezogen, wo sich die Wolkendecke kreisförmig öffnet und die gesamte Ladung verschluckt. Der ganze „Spuk“ wird mit unheilvoll-magischer Musik unterstützt. Als sich der Deckel der Bundeslade von alleine schließt, ist der „Spuk“ augenblicklich zu Ende und ein Gefühl der Unwirklichkeit bleibt zurück. Als hätte sich ein Tor zu einer anderen Dimension kurzzeitig geöffnet, den darin ansässigen Wahnsinn gezeigt und sich gleich wieder geschlossen.

Hätte Indiana Jones den Konflikt mit den ihm gegebenen Mitteln gelöst, hätte der Showdown unmöglich so spektakulär sein können.

Als letztes Beispiel für Attraktion möchte ich den Film *ABYSS – ABGRUND DES TODES* besprechen:

Als der Protagonist völlig alleingelassen auf dem Meeresboden liegt, erscheint plötzlich ein Alien als Deus ex Machina. Es leuchtet neonfarben und erhellt damit die finstere Unterwasserlandschaft. Unterstützt wird dieses imposante Bild durch Musik, die Assoziationen mit einem Engelschor weckt. Kurz darauf sehen wir auch das Raumschiff, das von gigantischer Größe und beeindruckender Gestalt ist.

Mit dieser plötzlichen Etablierung der Außerirdischen geschieht ein Genre-Wechsel vom Unterwasser-Thriller zu Science Fiction. Es gibt zwar bereits zu einem früheren Zeitpunkt einen diesbezüglichen Vorgriff, als Wasser aus bis dahin ungeklärten Gründen

Körperformen annimmt, (1:23-26) doch richtig deutlich und bildgewaltig vollzieht sich der Genre-Wechsel erst am Ende, als wir ein Raumschiff sehen, das nicht von Menschenhand gemacht zu sein scheint.

Eine imposante Inszenierung des Deus ex Machina kann einen Genre-Wechsel einläuten, muss aber nicht. In jedem Fall hebt sie die dadurch bereicherte Szene von den vorhergehenden Szenen durch Bildgewalt in der Regel mit dazu passender Musik ab.

## **Komik**

Dem deutschen Autor Peter Hant zufolge ist die Komödie die einzige Ausnahme, in der eine „Deus ex Machina“-Lösung legitim ist. „Wenn der Zuschauer einer Komödie das Gefühl hat, daß der Held genug gelitten hat, akzeptiert er auch eine Deus-ex-machina-Lösung“<sup>124</sup>

Vor allem ist der Deus ex Machina in der Komödie ein gutes Mittel zur Erzeugung komischer Effekte, etwa durch einen Zufall, der dermaßen unwahrscheinlich ist, dass das Publikum darüber lachen muss.

Das Publikum richtet für gewöhnlich geringere Erwartungen an die „Stärke“ des Komödien-Helden und nimmt es ihm daher nicht übel, wenn er in der Bewältigung des Konflikts scheitert und z.B. durch einen unwahrscheinlichen Zufall doch noch triumphieren darf.

So erlebt der Rezipient in *DIE NACKTE KANONE 2 ½* den Protagonisten den gesamten Film über als ungeschickten Chaoten, der einen Fehler nach dem anderen macht und keine peinliche Situation auslöst.

Als er im Finale eine Bombe entschärfen muss, versagt er erwartungsgemäß kläglich. Die Detonation bleibt nur deshalb aus, weil er in letzter Sekunde fliehen will und in seiner Tollpatschigkeit über das Netzkabel stolpert. Dieser rettende Zufall ist unwahrscheinlich und weil Bomben üblicherweise nicht mit Wechselstrom betrieben werden, beinahe unmöglich, wodurch ein komischer Effekt entsteht.

---

<sup>124</sup> Hant, *Das Drehbuch*, S. 126.

Ein weiteres gutes Beispiel ist *ABBA – DER FILM*.

Nun ist dieser Film nicht unbedingt als Komödie zu bezeichnen. Jedoch hat die Darstellung des Protagonisten als der ewige Pechvogel durchaus komisches Potential. Wie in *Die Nackte Kanone 2 ½* richtet der Rezipient auch hier keine hohen Erwartungen an die Fähigkeiten des Protagonisten, weil er ihn permanent scheitern sieht.

Den ganzen Film über versucht der Protagonist verbissen aber erfolglos ein Interview mit der Popgruppe ABBA zu bekommen. Letztendlich gibt er dieses Unternehmen auf und genau im Moment, in dem er am wenigsten damit rechnet, bekommt er doch noch seine Chance.

Die Komik ist nicht zu leugnen, als er nichts ahnend die Gruppe ABBA in seinem Hotelfahrstuhl trifft und darüber so sprachlos ist, dass er bei der Frage, ob er sie interviewen darf, heillos zu stammeln anfängt und die Musiker damit zum Schmunzeln bringt.

## 5.2 „Große Qualitäten“

Die eben besprochenen Beispiele zeigen, dass sich der Deus ex Machina neben seiner Funktion der Konfliktlösung z.B. durch Erzeugung von Attraktion oder Komik positiv auf die betreffende Szene auswirken kann.

Darüber hinaus ist der Deus ex Machina in einigen Beispielen so wesentlich für den gesamten Film, dass man darüber streiten könnte, ob seine rettende Funktion denn tatsächlich seine wichtigste Funktion ist.

### **Der Deus ex Machina als Abschluss der Story samt der darin aufgeworfenen Fragen**

In einigen Filmen hängt der Deus ex Machina so stark mit dem Thema des Films zusammen, dass es ihn regelrecht braucht, um das Thema erschöpfend zu erzählen.

Die Attraktivität des fulminanten Showdowns von *JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES* habe ich bereits besprochen. Doch der Deus ex Machina dieses Films hat noch eine viel tiefergehende Qualität. Er ist untrennbar an die zentrale Frage gekoppelt, die die

Zuschauer den ganzen Film über beschäftigt.

Der Plot hat eine mystische Komponente als Grundlage. Indiana Jones und die Nazis suchen die Bundeslade, ein Objekt, das der Legende nach die Original Zehn Gebote enthält und von dem es heißt, dass es die Macht Gottes innehat. Zu Beginn des Films, als Indiana Jones den Auftrag bekommt, die Bundeslade zu sichern, bevor die Nazis sie bekommen, erhalten wir einige kurze Einblicke in die Legende:

In einem alten Buch gibt es eine sehr ausdrucksstarke Illustration, die die besagte Bundeslade in geöffnetem Zustand zeigt. Aus ihr schießen grelle Lichtstrahlen hervor und die Menschen, die um das Objekt versammelt stehen, sterben. (0:19-21)

Wir werden also über eine Legende informiert, in der es um ein geheimnisvolles Objekt geht, das eine sehr große Macht zu haben scheint und offensichtlich sehr gefährlich ist.

Im weiteren Verlauf des Films sehen wir, wie Indiana Jones und die Nazis über den gesamten Erdball hetzen, um das begehrte Objekt jeweils vor dem Anderen zu kriegen. Dabei erkunden sie uralte archäologisch bedeutungsvolle Plätze und Relikte, entziffern geheime Zeichen und lösen versteckte Mechanismen aus. Die Entdeckungen, die sie machen, sind sehr rätselhaft aber deuten noch auf nichts Übernatürliches hin.

Die uralte Legende, über die das Publikum zu Beginn des Films informiert wird, hat aber Erwartungen geweckt. Wir erinnern uns an die Illustration und die zerstörerische Kraft, die darauf abgebildet ist und sind neugierig. Wir wollen das sehen. Folglich muss jemand die Kiste öffnen, damit unsere Erwartungen befriedigt werden. Erinnern wir uns an die Szene unmittelbar vor dem Höhepunkt:

Indiana Jones lauert den Nazis von einem Hügel aus auf und hat es in der Hand, die Bundeslade mit einem gezielten Schuss aus seiner Bazooka zu zerstören. (1:38-40) Damit wäre sichergestellt, dass die Nazis keinen Irrsinn damit anstellen. Das wäre die vernünftigste Lösung, doch das Publikum würde auf diese Weise nie erfahren, was an der Legende dran ist und seine Erwartungen würden daher nicht befriedigt werden.

Oder stellen wir uns ein anderes Szenario vor: Indiana Jones gelingt es, die Nazis auszuschalten, bevor sie die Bundeslade öffnen können. Er hätte sein Ziel erreicht. Die Bundeslade wäre sichergestellt. Hätte er sie anschließend geöffnet? Trotz seines archäologischen Eifers schätze ich ihn als vernünftig genug ein, es nicht darauf ankommen zu lassen. Er hätte sich darum gekümmert, dass die Bundeslade sicher verwahrt wird, damit niemand sie je wieder öffnet.

Auch dieses Szenario hätte uns vorenthalten, was uns die Story anfänglich verspricht: Die wahrgewordene Legende.

D.h. damit die Zuschauererwartung befriedigt werden kann, muss es jemanden geben, der dumm, ignorant und machtgerig genug ist, die „Büchse der Pandora“ zu öffnen. Diese Funktion erhalten die Nazis. Und weil Indiana Jones mit Sicherheit versuchen würde, diese „unvernünftige“ Tat aufzuhalten, muss er komplett machtlos sein. Deshalb ist er an einen Pfahl gefesselt und damit zum bloßen Zuschauer degradiert. Nur so können wir endlich das sehen, worauf wir die ganze Zeit gewartet haben:

Wir sehen Lichtblitze, Dämonen, Feuer. Die wahrgewordene Legende. Gottes Zorn tötet die, die ihn provoziert haben und verschont den Protagonisten. Ein dramaturgisch äußerst befriedigender Showdown.

Es zeigt sich, dass im Fall von *Jäger des verlorenen Schatzes* die Rettung des Protagonisten nur eine nebensächliche Funktion von besagtem Ereignis ist. Die viel wichtigere Funktion ist, das einzulösen, was dem Publikum eingangs versprochen wurde.

Ein weiteres Beispiel, in dem der Deus ex Machina viel mehr als nur die dramatische Funktion der Konfliktlösung erfüllt, ist der Sci-Fi-Thriller *SIGNS - ZEICHEN*.

Die zentrale Frage des Films ist, ob es einen metaphysischen Plan gibt, nach dem sich alles Irdische ereignet oder ob die Ereignisse völlig grundlos und willkürlich geschehen. Diese bereits sehr früh aufgeworfene, aber vorerst unbeantwortet bleibende Frage wird im Showdown mit dem Deus ex Machina beantwortet, als seltsame Zusammenhänge augenfällig werden.

- (1) Welchen Sinn hat der Spleen der Tochter, überall ihre Wassergläser stehen zu lassen?  
→ Weil Wasser das Alien tötet.
- (2) Weshalb hat der Sohn Asthma? → Weil so das Gift des Aliens nicht in seine Bronchien gelangt.
- (3) Weshalb musste Graham's Frau sterben? → Weil ihre letzten Worte die Methode vorgeben, mit der die Familie das Alien besiegen wird.

Ohne diese „Zeichen“ auf die der Films bereits dem Titel nach anspielt (*Signs* – dt. Zeichen) und nach denen der Protagonist den ganzen Film über sucht, wäre die Story nicht vollständig. Es braucht daher diesen Deus ex Machina, der die sonderbaren Zusammenhänge aufklärt, um die zentrale Frage des Films zu beantworten.

Erinnern wir uns an das Historien-Abenteuer *APOCALYPTO*, in dem es den Deus ex Machina = Die Ankunft der spanischen Eroberer (2:04-06) braucht, um das Orakel, um das herum die Story aufgebaut ist, (0:58-1:00) wahr werden zu lassen.

Im Film *ABYSS – ABGRUND DES TODES* wird erst mit dem Deus ex Machina = Rettung durch die Außerirdischen (2:19-21) klar, was die Ursache für den Untergang des Uboots mit der Bombe zu Beginn des Films war (0:02-05) und weshalb die Menschheit von schlimmen Wetterkatastrophen heimgesucht wird: Die Außerirdischen wollen den Menschen ein Zeichen geben.

Auch hier ist die dramatische Funktion der Konfliktlösung eine, aber nicht die Hauptfunktion des Deus ex Machina.

In einem etwas geringeren Ausmaß lässt sich eine derartige Qualität auch beim Deus ex Machina von *DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME* erkennen. Wenn man bedenkt, dass sich Religion sowie ihr Missbrauch thematisch durch den gesamten Film ziehen, ist es durchaus vorstellbar, dass der Deus ex Machina auch dazu dient, den Film thematisch abzuschließen. Als der Schurke im Showdown in die Tiefe stürzt, (1:17-19) bevor er seinen religiösen Fanatismus zum Äußersten treiben kann, wird zweifellos eine göttliche Intervention angedeutet, so als würde Gott sagen: genug ist genug.

### **Der Deus ex Machina als Kommentar der Erzählinstanz über den Film**

Der Deus ex Machina hat ein Potential, das im Mainstream-Film relativ selten genutzt wird: Den Kommentar.

Kommentare haben den Effekt, dass das Publikum in eine emotionale Distanz zum Film tritt und beginnt, den Film als eine Geschichte, die erzählt wird, zu sehen.

Die Filmemacher Ethan and Joel Coen gehören zu den wenigen Mainstream-Regisseuren, die solche Stilmittel verwenden. Sie scheinen es zu lieben, „schräge“ Geschichten zu erzählen, in denen sie auch gerne auf die Gemachtheit ihrer Film hindeuten, indem sie die hinter der Story liegenden Erzählmuster freilegen. Das erreichen sie unter anderem, indem sie ihre Figuren dazu verwenden, ein Kommentar über die Story abzugeben.

In beiden Beispielen, die ich im Folgenden besprechen werde, *Oh Brother, Where Art*

*Thou?* und *Hudsucker – Der große Sprung* offenbart sich dieser Kommentar vor allem im Deus ex Machina.

In *OH BROTHER, WHERE ART THOU?* gehen die Charaktere vor allem gegen Ende des Films dazu über, über die jeweilige Lage, in der sie sich befinden, zu reflektieren.

Dabei bedienen sie sich Redewendungen und Argumenten, die in Zusammenhang mit Story-Entwicklung, insbesondere der Konfliktlösung, geläufig sind.

Als Everett und Penny gegen Ende beschließen, wieder zu heiraten, sagt Everett: „Ich und die kleine Lady werden die losen Enden aufheben und den Knoten wieder neu knüpfen, metaphorisch gesprochen.“ (1:27)

Der metaphorische Knoten ist ein häufig verwendeter Begriff beim Erzählen von Geschichten. Der Autor knüpft einen Knoten, indem er dem Protagonisten ein Problem gibt und löst ihn, indem er den Protagonisten das Problem bewältigen lässt.

Indem die Filmemacher ihrem Protagonisten eine Aussage in den Mund legen, die sich eindeutig auf Belange der Story-Entwicklung bezieht, sehe ich dahinter ein Autoren-Kommentar. Bei mir hat dieser Kommentar eine distanzierende Wirkung. Ich fühle mich auf die Gemachtheit der Geschichte hingewiesen und trete im Geist kurz einen Schritt zurück um die Situation mit einem distanzierteren Blick zu betrachten. „Ja, es ist eine Geschichte“, denke ich kurz und finde mühsam wieder zurück zu emotionaler Anteilnahme.

Everett und seine Freunde reisen in der darauf folgenden Szene zur alten Hütte, um den Ehering für die geplante Hochzeit zu holen.

Der Sheriff erwartet sie bereits und will sie hängen lassen. Everett betet zu Gott, dass er ihn erhöere und ihn und seine Freunde aus ihrer ausweglosen Lage retten möge. Nachdem er sein Gebet beendet hat, bricht eine Flutwelle über sie alle herein und die Hinrichtung „fällt ins Wasser“. Die Protagonisten tauchen wieder auf, der böse Sheriff aber nicht.

Everetts Freunde sind davon überzeugt, dass ihre Gebete erhört wurden. Everett dagegen betont, dass es eine logische wissenschaftliche Erklärung für die Flutwelle gibt, nämlich die Aufstauung des Flusses.

In diesem Dialog entsteht der Eindruck, die Filmemacher sprechen durch die Figuren, indem sie sich in einem Kommentar zu Wort melden. Damit erklären sie sich als die uneingeschränkten Herrscher über die von ihnen geschaffene filmische Welt. Sie zeigen, dass sie es in der Hand haben, ob sie das Publikum an göttliche Intervention oder an einen

logischen Grund glauben lassen. Everetts nüchterne logische Erklärung der Ereignisse dürfte sich in etwa mit dem Standpunkt der Filmemacher decken. Der Standpunkt von Everetts Freunden, die an eine göttliche Rettung glauben, dürfte dagegen dem stark religiösen Anteil des Publikums nachempfunden sein, dem die Filmemacher damit (metaphorisch gesprochen) den Spiegel vorhalten.

Auch in *HUDSUCKER – DER GROSSE SPRUNG* lassen die Coen-Brüder die Erzählinstanz deutlich hervortreten und die ansonsten in sich geschlossene Handlung aufbrechen.

Das zeigt sich bereits in einer früheren Bar-Szene, in der die Journalistin Amy Archer mit allen Mitteln versucht, den neuen Präsidenten von Hudsucker-Industries, Norville Barnes, auf sich aufmerksam zu machen. Die komplette Szene wird aus der Sicht zweier Bargäste gezeigt und auch von ihnen kommentiert.

Als Archer die Bar betritt, beginnen die beiden Beobachter ihren Dialog:

A: Die Lady tritt auf.

B: In jeder Geschichte taucht eine auf.

A: Zehn Mäuse, dass sie hier auf der Suche nach ´ner Spendierhose ist.

B: 20 Mäuse, dass sie hier drin keine findet.

Die Männer kommentieren jeden einzelnen ihrer Versuche, sich bei Barnes bemerkbar zu machen und wissen stets schon im Vorfeld, welchen Trick sie als Nächstes ausprobieren wird.

Ihre Stimmen werden akustisch hervorgehoben, so dass sie zu Erzählerstimmen aus dem OFF werden, während die Geräusche der Szene, die sie kommentieren, akustisch in den Hintergrund gerückt werden. (0:31-34)

Indem die Filmemacher sichtbar im Film vorkommende Figuren zu Erzählern machen, lenken die Filmemacher die Aufmerksamkeit des Publikums gezielt auf die Konstruiertheit der Geschichte.<sup>125</sup> Und wie schon in *Oh Brother, Where Art Thou?* lassen die Filmemacher

<sup>125</sup> Man denke dabei an das von Bertolt Brecht geprägte „epische Theater“, in dem er durch Mischung von Dramatik (Darstellung) und Epik (Erzählung) sogenannte „Verfremdungseffekte“ erreichte. „Der wirkliche, der profane Vorgang“ des Darstellens, erklärt Brecht, wird dabei nicht, wie sonst üblich, „verschleiert“, sondern sichtbar gemacht. Nichts anderes tun hier die Regisseure von *Hudsucker – Der große Sprung* in dieser Szene, als die Figuren plötzlich anfangen, die kommenden Ereignisse zu kommentieren, anstatt sie darzustellen. Bertolt Brecht, „Kleines Organon für das Theater“, *Gesammelte Werke 7. Schriften 1. Zum Theater*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1967, S.684.

auch hier ihre Figuren die Geschichte wörtlich als „Geschichte“ bezeichnen. Dieses Stilmittels bedienen sich die Filmemacher auch im Finale des Films noch einmal.

Als Barnes am Ende aus dem 44ten Stock des Hudsucker-Gebäudes stürzt, hält Moses, der Hausmeister, das Uhrwerk an, indem er einen Besenstiel zwischen die Zahnräder rammt. Nachdem er das getan hat, wendet er sich einem nicht vorhandenen Gesprächspartner bzw. dem Publikum zu. „Offen gesagt: das hätte ich nie tun dürfen, aber haben Sie ´ne bessere Idee?“, ist sein Kommentar. (1:33-34)

Es besteht kein Zweifel, dass er sich durch die Anrede „Sie“ an das Publikum wendet. Es hat den Anschein, dass er sich für seinen schroffen Eingriff in die Geschichte entschuldigt. Gleichzeitig rechtfertigt er seine Aktion aber auch, indem er das Publikum fragt, was es an seiner Stelle getan hätte.

Mit diesem Stilmittel regen die Filmemacher das Publikum erneut dazu an, emotional einen Schritt zurückzutreten und über die Geschichte nachzudenken.

Die Coen-Brüder setzen den Deus ex Machina gezielt ein, um die Geschichte ins Absurde zu führen. Gleichzeitig versehen sie sie mit Kommentaren, um das Publikum in seiner Ratlosigkeit aufzufangen und dazu zu bringen, über die soeben rezipierte Geschichte oder auch über Geschichten an sich nachzudenken.

## IV. ZUSAMMENFASSUNG

Der Deus ex Machina im Mainstream-Film entfernt sich von seiner etymologischen Bedeutung, indem er den rettenden Gott der griechischen Tragödie durch eine größere Vielfalt an Erscheinungsformen ersetzt.<sup>126</sup>

Dramaturgisch ist der Deus ex Machina im Mainstream-Film dem der griechischen Tragödie ähnlich, aber nicht gleich. Denn während der Götteraufttritt in der griechischen Tragödie stets in eine statische Szene mündet, in der die Handlung regelrecht stehenbleibt und der Gott die Entscheidung verkündet, gibt es für den Deus ex Machina im Mainstream-Film keine solche obligatorische Schlusszene. Die Vielfalt an Erscheinungsformen des Deus ex Machina bringt eben auch eine Vielfalt an möglichen Schlusszenen.

Die dramaturgischen Rahmenbedingungen sind dafür die gleichen: Der Deus ex Machina erscheint unerwartet und unangekündigt gegen Ende der Geschichte, nachdem die Hauptfigur im Begriff ist, an der letzten Prüfung zu scheitern und erwirkt eine Entscheidung zugunsten der Hauptfigur und damit ein Happy End.<sup>127</sup>

Ich habe mich im ersten Teil meiner Untersuchung mit dem scheiternden Protagonisten befasst, indem ich der Frage nachgegangen bin, ob sich wiederkehrende Muster und Tendenzen erkennen lassen, nach denen Protagonisten scheitern. Dabei hat sich herausgestellt, dass einige Protagonisten scheitern, weil ihnen einfach die Mittel ausgehen, die sie zur Bewältigung der letzten Prüfung brauchen<sup>128</sup> und andere, weil sie von vornherein nicht die Mittel dazu haben.<sup>129</sup>

Des Weiteren hat sich gezeigt, dass dem Scheitern häufig eine Entscheidung vorausgeht, die das Scheitern erst herbeiführt. Dabei lässt sich unterscheiden zwischen (1) der „unglücklichen“ Entscheidung, die der Protagonist fällt, ohne die negativen Folgen zu kennen<sup>130</sup>, (2) der „Fehlentscheidung“, bei der der Protagonist aus mehreren Alternativen jene wählt, die sich als die falsche herausstellt<sup>131</sup> und (3) der „Trotzdem-Entscheidung“, bei der der Protagonist um die negativen Folgen seiner Entscheidung weiß, aber trotzdem so

---

126 Vgl. S.33f.

127 Vgl. S.8, S.33f.

128 Vgl. S.39ff.

129 Vgl. S.41ff.

130 Vgl. S.43ff.

131 Vgl. S.45f.

entscheidet, weil er seinen Prinzipien treu bleiben will oder muss.<sup>132</sup>

Da der Held also aus einem der eben besprochenen Gründe zu scheitern droht, wird dieses Scheitern durch den Deus ex Machina erfolgreich abgewendet.

Wie sich herausgestellt hat, ist „Deus ex Machina“ ein sehr weiter Begriff, der sich, um Marie-Laure Ryans Definition zu verwenden, am treffendsten mit „any unexpected event [...] from the outside“ bezeichnen lässt. So ereignet sich der Deus ex Machina mal in der Gestalt eines persönlich erscheinenden Retters<sup>133</sup> und mal in der Gestalt eines unmotivierten Zufalls<sup>134</sup>. Mal darf der Protagonist triumphieren, weil der Deus ex Machina seinen Widersacher vernichtet<sup>135</sup> und mal, weil das vom Schicksal so bestimmt zu sein scheint.<sup>136</sup>

In welcher Form auch immer er sich ereignet, es geschieht stets unverhofft und unerwartet. Der Deus ex Machina kündigt sich in der Regel nicht oder nur sehr subtil an.

So unerwartet, wie der Deus ex Machina den betreffenden Figuren erscheint, so unerwartet erscheint er auch dem Rezipienten.

Es hat sich gezeigt, dass die Filme sehr wenig bis keine Hinweise geben, die den Rezipienten über einen potentiellen Deus ex Machina informieren. Diesbezügliche Hinweise sind entweder dermaßen dünn gestreut oder unterschwellig, dass sie der Rezipient schnell wieder vergisst<sup>137</sup> oder aber sie verweisen nur mittelbar auf den Deus ex Machina, wodurch sie erst rückwirkend verständlich werden.<sup>138</sup>

Der Deus ex Machina gilt als unwahrscheinliche Lösung.<sup>139</sup> Es hat sich aber gezeigt, dass man das differenziert betrachten muss. Denn während manche Deus-ex-Machina-Lösungen tatsächlich komplett unwahrscheinlich sind<sup>140</sup>, weisen andere in erster Linie ein unwahrscheinliches Timing auf.<sup>141</sup>

Der Deus ex Machina wird in so ziemlich allen Quellen als dramaturgische Schwäche angesehen. Neben dem Vorwurf, er sei unwahrscheinlich, wird vor allem kritisiert, dass der

---

132 Vgl. S.46ff.

133 Vgl. S.51ff.

134 Vgl. S.64f.

135 Vgl. S.60ff.

136 Vgl. S.66ff.

137 Vgl. S.75ff.

138 Vgl. S.77f.

139 Vgl. S.80ff.

140 Vgl. S.81f.

141 Vgl. S.82ff.

Protagonist die letzte Prüfung nicht alleine besteht.<sup>142</sup>

Entgegen dieser normativen Story-Ästhetik habe ich die mir vorliegenden Filme und ihre Dei ex Machina auf positive Qualitäten hin untersucht.

Dabei hat sich gezeigt, dass sie den Showdown durch eine bildgewaltige Inszenierung aufwerten können<sup>143</sup>, sowie in komödienhaften Filmen durch Komik<sup>144</sup>. Darüber hinaus kann der Deus ex Machina für die Story von tiefergehender Wichtigkeit sein. So hat er in einigen Filmen die entscheidende Funktion, die Story abzuschließen und alle offen Fragen zu beantworten.<sup>145</sup> Der Deus ex Machina kann außerdem vom Filmemacher mit einem Kommentar über die Geschichte verknüpft werden, womit das Publikum zum Nachdenken angeregt werden soll.<sup>146</sup>

---

142 Vgl. S.31ff.

143 Vgl. S.87ff.

144 Vgl. S.89f.

145 Vgl. S.90ff.

146 Vgl. S.93ff.

# V. QUELLEN

## 1. FILME

Ich habe, wenn möglich, die deutschsprachige Fassung der Filme verwendet. Ansonsten folgte ich bei der Wahl der Fassung keinem besonderen Schema. D.h. es sind hauptsächlich DVD-Fassungen, vereinzelt auch TV-Fassungen.

Lediglich in einem Fall, nämlich bei *Abyss – Abgrund des Todes* beziehe ich mich auf die Spezial Edition-Fassung, weil der Inhalt bei der Originalfassung stark verkürzt ist und somit viele Fragen offen bleiben.

*Abba – Der Film*, Regie: Lasse Hallström, BR3, 3.1.2009, Polar Music International ; (Orig. *Abba – The Movie*, AUS, SVED 1977).

*Abyss – Abgrund des Todes (Special-Edition)*, Regie: James Cameron, DVD-Video, Twentieth Century Fox; (Orig. *The Abyss*, USA 1989).

*Adaption*, Regie: Spike Jonze, DVD-Video, Beverly Detroit; (Orig. *Adaptation*, USA 2002).

*Apocalypto*, Regie: Mel Gibson, ORF1, 3.5.2010, Icon Entertainment International; (Orig. USA 2006).

*Avatar – Aufbruch nach Pandora*, Regie: James Cameron, DVD-Video, Twentieth Century Fox; (Orig. *Avatar*, USA 2009).

*Bad Boys – Harte Jungs*, Regie: Michael Bay, ATV, 22.5.2011, Don Simpson/Jerry Bruckheimer Films; (Orig. *Bad Boys*, USA 1995).

*Ben Hur*, Regie: William Wyler, DVD-Video, Metro-Goldwyn-Mayer; (Orig. *Ben-Hur*, USA 1959).

*Bierfest*, Regie: Ray Chandrasekhar, DVD-Video, Warner Bros. Pictures; (Orig. *Beerfest*, USA, AUS 2006).

*Böse Saat*, Regie: Mervyn LeRoy, DVD-Video, Warner Bros. Pictures; (Orig. *The Bad Seed*, USA 1956).

*Bowfingers große Nummer*, Regie: Frank Oz, Puls4, 22.6.2011, Universal Pictures; (Orig. *Bowfinger*, USA 2000).

*Das Leben des Brian*, Regie: Terry Jones, DVD-Video, HandMade Films; (Orig. *Life of Brian*, UK 1979).

- Das Vermächtnis der Tempelritter*, Regie: Jon Turteltaub, DVD-Video, Walt Disney Pictures; (Orig. *National Treasure*, USA 2004).
- Der Glöckner von Notre Dame*, Regie: Gary Trousdale, Kirk Wise, DVD-Video, Walt Disney Feature Animation; (Orig. *The Hunchback of Notre Dame*, USA 1996).
- Der Knochenjäger*, Regie: Phillip Noyce, DVD-Video, Columbia Pictures Cooperation; (Orig. *The Bone Collector*, USA 1999).
- Der Plan*, Regie: George Nolfi, DVD-Video, Universal Pictures; (Orig. *The Adjustment Bureau*, USA 2011).
- Die nackte Kanone 2 ½*, Regie: David Zucker, DVD-Video, Paramount Pictures; (Orig. *The Naked Gun 2 ½*, USA 1991).
- Die Ritter der Kokosnuß*, Regie: Terry Gilliam, DVD-Video, Michael White Productions; (Orig. *Monty Python and the Holy Grail*, UK 1974).
- Die Zauberer vom Waverly Place – Der Film*, Regie: Lev L. Spiro, DVD-Video, It's a Laugh Productions; (Orig. *Wizards of Waverly Place*, USA 2009).
- Ein Concierge zum Verlieben*, Regie: Barry Sonnenfeld, DVD-Video, Universal Pictures; (Orig. *For Love or Money*, USA 1993).
- Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer*, Regie: Tim Story, DVD-Video, Twentieth Century Fox; (Orig. USA 2007).
- Frankensteins Kampf gegen die Teufelsmonster*, Regie: Yoshimitsu Banno, DVD-Video, Toho Company; (Orig. *Gojira Tai Hedora*, JAP 1971).
- From Dusk Till Dawn*, Regie: Robert Rodriguez, DVD-Video, Dimension Films; (Orig. USA 1996).
- Geliebte Aphrodite*, Regie: Woody Allen, DVD-Video, Magnolia Pictures; (Orig. *Mighty Aphrodite*, USA 1995).
- Haunted Hill*, Regie: William Malone, DVD-Video, J&M Entertainment; (Orig. *House on Haunted Hill*, USA 1999).
- Hinterholz 8*, Regie: Harald Sicheritz, DVD-Video, Dor-Film Produktionsgesellschaft, AUT 1998.
- Hot Fuzz – Zwei abgewichste Profis*, Regie: Edgar Wright, DVD-Video, Universal Pictures; (Orig. *Hot Fuzz*, UK, F, USA 2007).
- Hudsucker – Der große Sprung*, Regie: Joel Coen, DVD-Video, PolyGram Filmed Entertainment; (Orig. *The Hudsucker Proxy*, USA 1994).
- I Wanna Hold Your Hand*, Regie: Robert Zemeckis, DVD-Video, Universal Pictures; (Orig. USA 1978).

*Jäger des verlorenen Schatzes*, Regie: Steven Spielberg, ORF1, 18.9.2010, Paramount Pictures; (Orig. *Raiders of the Lost Ark*, USA 1981).

*Jurassic Park*, Regie: Steven Spielberg, DVD-Video, Universal Pictures; (Orig. USA 1993).

*Jurassic Park III*, Regie: Joe Johnston, DVD-Video, Universal Pictures; (Orig. USA 2001).

*King-Kong – Dämonen aus dem Weltall*, Regie: Jun Fukuda, DVD-Video, Toho Company; (Orig. *Gojira Tai Megaro*, J 1973).

*Krieg der Welten*, Regie: Steven Spielberg, DVD-Video, Paramount Pictures; (Orig. *War of the Worlds*, USA 2005).

*Mel Brooks – Die verrückte Geschichte der Welt*, Regie: Mel Brooks, DVD-Video, Brooksfilms; (Orig. *History of the World: Part I*, USA 1981).

*Mission: Impossible 3*, Regie: J.J. Abrahms, DVD-Video, Paramount Pictures; (Orig. USA 2006).

*Oh Brother, Where Art Thou? – Eine Mississippi-Odyssee*, Regie: Joel Coen, DVD-Video, Touchstone Pictures; (Orig. *Oh Brother, Where Art Thou?*, USA 2000).

*Per Anhalter durch die Galaxis*, Regie: Garth Jennings, DVD-Video, Touchstone Pictures; (Orig. *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, USA, UK 2005).

*Planet der Affen*, Regie: Tim Burton, DVD-Video, Twentieth Century Fox; (Orig. *Planet of the Apes*, USA 2001).

*Robin Hood*, Regie: Wolfgang Reitherman, DVD-Video, Walt Disney Productions; (Orig. USA 1973).

*Robin Hood – König der Diebe*, Regie: Kevin Reynolds, Puls4, 8.12.2010, Warner Bros. Pictures; (Orig. *Robin Hood: Prince of Thieves*, USA 1991).

*Rufmord – Jenseits der Moral*, Regie: Rod Lurie, DVD-Video, Cinerenta Medienbeteiligung KG; (Orig. *The Contender*, USA, D, UK 2000).

*Someone*, Regie: Andrew Niccol, DVD-Video, New Line Cinema; (Orig. USA 2002).

*Schräger als Fiktion*, Regie: Marc Forster, DVD-Video, Columbia Pictures; (Orig. *Stranger than Fiction*, USA 2006).

*Shakespeare in Love*, Regie: John Madden, DVD-Video, Universal Pictures; (Orig. USA, UK 1998).

*Signs – Zeichen*, Regie: M. Night Shyamalan, ATV, 10.3.2012, Touchstone Pictures; (Orig. *Signs*, USA 2002).

*Shaun of the Dead*, Regie: Edgar Wright, DVD-Video, Universal Pictures; (Orig. UK, FR,

USA, 2004).

*Spider-Man 3*, Regie: Sam Raimi, DVD-Video, Columbia Pictures; (Orig. USA 2007).

*Stirb Langsam*, Regie: John McTiernan, DVD-Video, Twentieth Century Foy; (Orig. *Die Hard*, USA 1988).

*Superman*, Regie: Richard Donner, DVD-Video, Alexander Salkind; (Orig. USA 1978).

*Superman II – Allein gegen Alle*, Regie: Richard Lester, DVD-Video, Alexander Salkind; (Orig. *Superman II*, USA, UK 1980).

*Taran und der Zauberkessel*, Regie: Ted Berman, Richard Rich, DVD-Video, Silver Screen Partners II, (Orig. *The Black Cauldron*, USA 1985).

*The Last Starfighter*, Regie: Nick Castle, DVD-Video, Warner Bros. Pictures, USA 1984.

*The Road*, Regie: John Hillcoat, DVD-Video, Dimension Films; (Orig. USA 2009).

*The Traveler*, Regie: Michael Oblowitz, DVD-Video, Voltage Pictures, USA 2010.

*Time Bandits*, Regie: Terry Gilliam, DVD-Video, HandMade Films; (Orig. UK 1981).

*Toy Story 3*, Regie: Lee Unkrich, DVD-Video, Pixar Animation Studios; (Orig. USA 2010).

*Transformers – Die Rache*, Regie: Michael Bay, DVD-Video, DreamWorks SKG; (Orig. *Transformers: Revenge of the Fallen*, USA 2009).

*Voll auf die Nüsse*, Regie: Rawson Marshall Thurber, DVD-Video, Twentieth Century Fox; (Orig. *Dodgeball: A True Underdog Story*, USA 2004).

*Wenn der Postmann zweimal klingelt*, Regie: Bob Rafelson, ARD, 30.6.2010, CIP Filmproduktion GmbH; (Orig. *The Postman Always Rings Twice*, USA, BRD 1981).

*Wild at Heart*, Regie: David Lynch, DVD-Video, PolyGram Filmed Entertainment; (Orig. USA 1990).

*Wilde Kreaturen*, Regie: Fred Schepisi, Robert Young, DVD-Video, Fish Productions; (Orig. *Fierce Creatures*, UK, USA 1997).

## 2. INTERNETQUELLEN

Abaius, Cole, „The Seven Greatest Movies with Cop Out Endings“, Film School Rejects, <http://www.filmschoolrejects.com/opinions/the-top-7-movies-with-cop-out-endings-sb.php>, 25.9.2012.

Comic Book Ressources, „Good examples of Deus Ex Machina in Film?“, <http://forums.comicbookresources.com/showthread.php?153202-Good-examples-of-Deus-Ex-Machina-in-film>, 25.9.2012.

DVD Talk, „What’s the worst Deus ex Machina in film in your opinion?“, <http://forum.dvdtalk.com/movie-talk/470606-whats-worst-deus-ex-machina-film-your-opinion.html>, 25.9.2012.

Movie Forums, „Movies with the worst DEUS EX MACHINA!!!“, <http://www.movieforums.com/community/showthread.php?t=21536>, 25.9.2012.

The Lost Continent, „God-Man! Billy Dare Smugglers Cape chapter MVLXX“, [http://lost.co.nz/library/godman/strips/25-Billy\\_Dare\\_Smugglers\\_Cape\\_chapter\\_MVLXX.html](http://lost.co.nz/library/godman/strips/25-Billy_Dare_Smugglers_Cape_chapter_MVLXX.html), 25.9.12.

TV Tropes, „Deus ex Machina“, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DeusExMachina>, 25.9.2012.

TV Tropes, „Writer Cop Out“, <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WriterCopOut>, 25.9.12.

Underwood, John, „Top 10 Deus Ex Machina moments“, Best for Film, <http://bestforfilm.com/film-blog/top-10-deus-ex-machina-moments/>, 25.9.2012.

Wikipedia, „Ressource“, <http://de.wikipedia.org/wiki/Ressource>, 25.9.2012.

Wikipedia, „Souveränität“, <http://de.wikipedia.org/wiki/Souver%C3%A4nit%C3%A4t>, 25.9.2012.

### 3. TEXTE

Aristoteles, Manfred Fuhrmann (Hg.), *Poetik. Griechisch / Deutsch. Übersetzt und Herausgegeben von Manfred Fuhrmann*, Stuttgart: Reclam 1982.

Bordwell, David, Kristin Thompson, *Film Art. An Introduction*, New York: McGraw-Hill<sup>6</sup> 2001.

Brauneck, Manfred/Gérard Schneilin (Hg.), *Theaterlexikon 1. Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt<sup>5</sup> 2007.

Brecht, Bertolt, *Die Dreigroschenoper. Der Erstdruck 1928. Mit einem Kommentar von Joachim Lucchesi*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004.

Brecht, Bertolt, „Kleines Organon für das Theater“, *Gesammelte Werke 7. Schriften 1. Zum Theater*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1967.

*Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden; Band 5*, Mannheim: F.A. Brockhaus<sup>19</sup> 1988.

*Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden, Band 9*, Mannheim: F.A. Brockhaus<sup>19</sup> 1989.

*Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden; Band 12*, Mannheim: F.A. Brockhaus<sup>19</sup> 1990.

*Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden; Band 19*, Mannheim: F.A. Brockhaus<sup>19</sup> 1992.

*Brockhaus Enzyklopädie in 24 Bänden; Band 24*, Mannheim: F.A. Brockhaus<sup>19</sup> 1994.

Campbell, Joseph, *The Hero With A Thousand Faces*, Novato, California: New World Library<sup>3</sup> 2008; (Orig. Pantheon Books 1949).

Carrol, Noel, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge Univ. Press 1996.

Drosdowski, Günther/Matthias Wermke, *Duden 1. Die deutsche Rechtschreibung*, Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich: Dudenverlag<sup>21</sup> 1996.

Euripides, *Iphigenie bei den Taurern. Übers. von J.J.C. Donner. Neubearb. von Curt Woyte. Nachw. und Anm. von Hans Strohm*, Stuttgart: Reclam<sup>[Nachdr.]</sup> 1992.

Euripides, „Orestes“, *Orestes. Iphigenie in Aulis. Die Mänaden. Drei Trägödien übertragen und erläutert von Ernst Buschor*, Hg. Ernst Buschor, München: Beck 1960, S.9-110.

Fuxjäger, Anton, „Deadline/Time Lock/Ticking Clock und Last Minute Rescue. Zur Dramaturgie von Fristen und Zeitdruck im populären Film“, Univ. Diss. Wien 2002.

Fuxjäger, Anton, „Film- und Fernsehanalyse. Einführung in die grundlegende Terminologie. SS 2007. Lernbehelf zur Lehrveranstaltung, 2007.“

Hant, Peter, *Das Drehbuch. Praktische Filmdramaturgie*, Waldeck: Hübner 1992.

Krützen, Michaela, *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 2004.

Kuchenbuch, Thomas, *Filmanalyse. Theorien. Methoden. Kritik.*, Wien, Köln, Weimar: Böhlau<sup>2</sup> 2005.

Lefevre, Manfred, „Der Deus Ex Machina in der Deutschen Literatur. Untersuchungen an Dramen von Gryphius, Lessing und Goethe“, Univ. Diss. Berlin 1968.

Lucey, Paul, *Story Sense. Writing Story and Script for feature Films and Television*, New York [u.a.]: McGraw-Hill 1996.

McKee, Robert, *Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, New York: Regan Books 1998.

Mundhenke, Florian, *Zufall und Schicksal – Möglichkeit und Wirklichkeit. Erscheinungsformen des Zufälligen im zeitgenössischen Filmbeispiel*, Marburg: Schüren 2008.

Nicolai, Walter, *Euripides' Dramen mit rettendem Deus ex machina*, Heidelberg: Winter 1990.

Nietzsche, Friedrich, „Die Geburt der Tragödie“, *Sämtliche Werke. Band 1*, Hg. Colli, Giorgio, Mazzino Montinari, München, Berlin, New York: DTV 1980, S. 9-156.

Platon, „Kratylos“, *Sämtliche Werke 2. Menon, Hippias I, Euthydemos, Menexenos, Kratylos, Lysis, Symposion. In der Übersetzung von Friedrich Schleiermacher*, Hg. Ernesto Grassi, Hamburg: Rohwolt<sup>136.-140.Tsd</sup> 1986, S.123-181.

Rother, Rainer (Hg.), *Sachlexikon Film*, Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt 1997.

Ryan, Marie-Laure, „Cheap Plot Tricks, Plot Holes, and Narrative Design“, *Narrative. The journal of the Society of for the Study of Narrative Literature*, Vol. 17, No.1 (Januar 2009), Ohio State Univ. Press, Columbus Ohio, S.56-75.

Schmidt, Wieland, „Der Deus ex machina bei Euripides“, Tübingen: Univ.-Diss. 1963.

Schütte, Oliver, *Die Kunst des Drehbuchlesens*, Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe<sup>3</sup> 2003.

Seeck, Gustav Adolf, *Die griechische Tragödie*, Stuttgart: Reclam 2000.

Seeßlen, Georg, *Steven Spielberg und seine Filme*, Marburg: Schüren 2001.

Shay, Don, Jody Duncan, *Jurassic Park. Wie aus dem Bestseller DINOPARK der Kinoerfolg von Steven Spielberg wurde*, München: Droemer Knauer 1993; (Orig. *The Making of Jurassic Park*, New York: Ballantine Books 1993).

Sophokles, *Philoktet. Übersetzt und mit einem Nachwort versehen von Wilhelm Kuchenmüller*, Stuttgart: Reclam 1970.

Spira, Andreas, *Untersuchungen zum Deus ex machina bei Sophokles und Euripides*, Kallmünz-Verlag Michael Lassleben 1960.

Truffaut, Francois/Alfred Hitchcock, Robert Fischer (Hg.), *Truffaut / Hitchcock*, München, Zürich: Diana Verlag 1999; (Orig.: *Hitchcock / Truffaut avec la collaboration de Helen Scott édition définitive*, Paris: Éditions Gallimard 1993).

Vogler, Christopher, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, Frankfurt am Main: Zweitausendeins<sup>4</sup> 2004; (Orig. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, California: Michael Wiese Productions 1998).

Wilpert, Giro von, *Sachwörterbuch der Literatur*, Stuttgart: Alfred Kröner Verlag<sup>6</sup> 1979.

Wurm, Vannina Maria, „Symbole und Mythen im populären Film. Die religionsästhetische Dimension des Abenteuerfilms „Indiana Jones – Jäger des verlorenen Schatzes““, Univ. Dipl. Wien 2009.

## **Abstract (Deutsch)**

Diese Arbeit befasst sich mit der Verwendung des „Deus ex Machina“ im Mainstream-Film.

Der Begriff „Deus ex Machina“ ist ursprünglich eine Konvention der antiken griechischen Dramatik, bei der die Stückhandlung durch das Eingreifen eines plötzlich erscheinenden Gottes zu einem positiven Ende gebracht wird.

Den Helden, der zu „schwach“ ist, um aus eigener Kraft zu siegen und dem daraufhin der Sieg gewissermaßen 'geschenkt' wird, treffen wir des Öfteren auch in zeitgenössischen Fiktionen an, so auch im Mainstream-Kino.

Da die gegenwärtige Story-Ästhetik vorsieht, dass der Held aus eigenen Kräften siegt, wird der Deus ex Machina prinzipiell als erzähltechnische Schwäche gesehen und folglich vielfach kritisiert. Diese grundsätzliche Ablehnung dürfte ein entscheidender Grund dafür sein, dass der Deus ex Machina im Mainstream-Film wissenschaftlich bislang nur wenig erschlossen ist. Das Ziel meiner Arbeit war es daher, anhand ausgewählter Filmbeispiele eine Systematik des Deus ex Machina zu entwickeln. Ich bin dabei der Frage nachgegangen, auf welche Weise der Deus ex Machina im Mainstream-Film in Erscheinung treten kann und worin das „Versagen“ des Helden begründet liegt, dass das Erscheinen des Deus ex Machina überhaupt erst notwendig macht. Des Weiteren habe ich mich mit den Argumenten der kritischen Stimmen befasst und habe versucht, einen positiven Zugang zum Deus ex Machina zu finden.

Die Untersuchung kam zu dem Ergebnis, dass es für den Deus ex Machina im Mainstream-Film eine große Vielfalt an Erscheinungsformen gibt. Darüber hinaus zeigte sich, dass der Deus ex Machina nicht prinzipiell als erzähltechnische Schwäche gewertet werden kann, da einige Filme durch seinen Einsatz qualitativ bereichert werden.

## **Abstract (Englisch)**

This thesis investigates the use of the ‘Deus ex Machina’ in the mainstream-cinema. Deus ex Machina (literally: ‘God from the machine’) refers to a dramatic device of the ancient Greeks, which brought a play to a happy ending by the intervention of a suddenly appearing God in order to artificially solve a seemingly hopeless situation. The phenomenon of a hero who is too ‘weak’ to triumph in his own right so that he has to rely on a Deus ex Machina can frequently be found in contemporary fiction, as for example in mainstream-cinema.

According to contemporary story-aesthetics the hero is supposed to succeed without external help, so that the Deus ex Machina is criticised as a narrative failure. This fundamental rejection of the device may be an essential reason why it has hardly been investigated in mainstream movies. The point of my thesis was to develop a classification of the Deus ex Machina on the basis of selected film examples. In order to do so, I analysed in which forms the Deus ex Machina appears in mainstream-movies and what can cause the failure of the hero that makes the appearance of the Deus ex Machina necessary. Furthermore, I dealt with the critical arguments of the story-aesthetics and attempted to establish a positive image of the Deus ex Machina.

The findings of my investigation reveal that there is a great variety of forms of appearance. Moreover they show that the Deus ex Machina is not a narrative failure in principle since several movies improve qualitatively due to the application of this plot device.

## LEBENS LAUF

Name: Felix Kohlmeister  
 Geburtsdatum: 9.2.1983  
 Geburtsort: Magdeburg

### Ausbildung:

2003 AHS-Matura am Bundesrealgymnasium Waltergasse (BRG IV)  
 2003-2006 Universität Wien: Studium der Erziehungswissenschaft  
 Seit 2006 Universität Wien: Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft

### Jobs und Praktika (Auswahl):

2001 Ferialjob: Briefträger beim Postamt 1052 Wien, Jahngasse  
 2005 Ferialjob: Bühnenaufbau beim 16ten scene openair in Lustenau am alten Rhein  
 Praktikum: Kinderbetreuer im Schülerladen Berlin Prenzlau  
 Praktikum: Nachmittagsbetreuung der Kinder und Jugendlichen im Nachbarschaftszentrum 22 des Wiener Hilfswerk  
 2005-2006 Teamhilfe und Komparserie für verschiedene Filmprojekte (u.a. *Kronprinz Rudolf, Zodiac*) über die Agentur Telekom Extras.  
 2006-2008 Regelmäßiges Mitglied des Vereins UTV (Unabhängiges Fernsehen; [www.utv.at](http://www.utv.at)) und in diesem Rahmen 2007 ein halbes Jahr lang Verantwortlicher für das monatlich erscheinende UTV-Magazin auf OKTO.  
 2007-2009 Spenden sammeln für die CliniClowns  
 2008 Ferialjob: Publikumsservice bei den Bregenzer Festspielen  
 2009 Ferialjob: Catering für DO&CO beim 15. Filmfestival am Wiener Rathausplatz  
 2010 Praktikum Clemens Rauhs Immobilien  
 seit 2010 Mitarbeiter in der Entlehnungsabteilung der Universitätsbibliothek Wien

### Sprachliche Kenntnisse:

Gute Englischkenntnisse, Schulkenntnisse Französisch