



# ALLES GLAUBENSACHE?

Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V.  
Evangelische Akademie Thüringen

Woran Du Dein Herz hängst ...Gottesbilder, Religion und  
Religionskritik in der modernen pluralistischen Demokratie

Thema: Das Göttliche in Medien und Popkultur

Kurzbeschreibung:

Das Seminar ist Teil einer Seminarwoche mit thematisch unterschiedlichen  
Seminargruppen unter dem Titel „Woran Du Dein Herz hängst ...Gottesbilder, Religion und  
Religionskritik in der modernen pluralistischen Demokratie“.

Gottesvorstellungen und die Darstellung des Göttlichen begleiten die Menschheit schon seit  
der Zeit frühester Gesellschaften. Antike Zivilisationen gaben Götterglauben in Form von  
Bildern, Wandreliefs und Statuen eine bildliche Gestalt. In den Kirchen entwickelten sich mit  
der Ikonenmalerei, Altarbildern oder Heiligenfiguren Darstellungsformen, die das Göttliche  
in das Bildbewusstsein des Alltags der Menschen des Mittelalters brachten.

Die Frage nach den Bildern, die Menschen von Göttlichem haben, ist immer auch eine Frage  
der Kultur und Medien der jeweiligen Zeit. So finden sich heute Vorstellungen von Gott,  
Göttern und dem „Höheren“ z.B. auch in der Fiktion, in Comics, Filmen, Büchern oder  
Computerspielen wieder. Lisa Simpson etwa ruft als Jeanne d’Arc in einer Episode der  
*Simpsons* ihren „einzigen Zeugen Gott“ auf, der als Lichtstrahl mitten in die  
Gerichtsverhandlung fällt. Ezio Auditore findet im Computerspiel *Assassin’s Creed* heraus,  
dass die Menschheit eigentlich von einem antiken, gottgleichen Volk geschaffen wurde.  
Und Reporter Bruce sieht sich im Film *Bruce Allmächtig* plötzlich selbst mit göttlichen  
Kräften ausgestattet und davon überfordert.

Mediale Darstellungen wie diese sind stets gleichsam ein Spiegel der Gesellschaft. Teils  
satirisch, teils ernst üben sie Kritik an Politik oder Wirtschaft, bilden soziale Entwicklungen  
ab und beleuchten das Verhältnis zwischen Mensch und Religion vor dem Hintergrund  
aktueller Ereignisse. Sie reflektieren Machtverhältnisse, stellen die Frage nach dem Sein  
und der Rolle, die jede und jeder in einer Gemeinschaft einnimmt.

Wie werden Vorstellungen von Göttlichkeit in den Medien abgebildet? In welche Kontexte lassen sie sich einordnen und interpretieren? Was können wir daraus für das Leben in unserer Gesellschaft ableiten?

Der Workshop spürt Bildern des Göttlichen in der Popkultur der Medien nach und regt dazu an, herauszufinden, was uns diese über Chancen und Herausforderungen der Gesellschaft, unser Zusammenleben und uns selbst verraten können.

### Ziele:

- Kennenlernen von historischen Gottesbildern und Vorstellungen von Göttlichkeit
- Auseinandersetzung mit und Fähigkeit zur Analyse von Darstellungen von Göttlichkeit in den (popkulturellen) Medien der Gegenwart
- Einordnung dieser Darstellungen und Bilder in gesellschaftliche, soziale und politische Kontexte
- Auseinandersetzung mit der Frage, ob und wie Religion, Glaube und Gottesvorstellungen in den Medien präsentiert / dargestellt werden sollten
- Auseinandersetzung mit individuellen Vorstellungen von Religion, Glaube und Gottesbildern
- Einstieg oder Vertiefung in das Thema Glaube

### Zielgruppen / besonders geeignet / nicht geeignet:

- Jugendliche und junge Erwachsene ab 14 Jahren (je nach Bild- und Filmmaterial, das im Workshop verwendet wird, sollte auf die entsprechenden Altersempfehlungen geachtet werden)
- auch gut mit Erwachsenen denkbar

### Dauer:

Modularisiert, kann angepasst werden. Möglich z.B. als Projektwoche, ein- oder mehrtägig.  
Empfohlene Mindestdauer: 4 Stunden

### Gruppen (-größe), minimal / maximal:

Minimal 6 Personen, maximal 20 Personen

### Durchführung / Methoden / Regeln / Hinweise:

Der Workshop gliedert sich in einen Einstieg und 4 thematische Module, die aufeinander aufbauen, aber auch einzeln behandelt werden können.

- Einstieg ins Thema
  - o Aus verschiedenen Filmen, Comics, Büchern oder Computerspielen werden Bilder auf den Boden gelegt, die etwas mit Göttlichkeit zu tun haben (können). Alle Teilnehmenden werden gebeten, sich ein Bild auszusuchen. Anschließend kann darüber gesprochen werden, warum dieses Bild

ausgesucht wurde, warum es gefällt und was es mit dem Thema Gottesvorstellungen zu tun hat.

- Anschließend wird die Gruppe in drei Kleingruppen geteilt und zu einem „Tischdeckengespräch“ eingeladen. Drei Thementische werden mit einem Flipchart vorbereitet. Die Themen sind:
  1. Was bedeutet Religion für euch?
  2. Was bedeutet Göttlichkeit für euch?
  3. Welche religiösen Symbole und/oder Gottesbilder kennt ihr?Die Teilnehmenden sind eingeladen, sich zu diesen Themen auszutauschen und ihre Erfahrungen auf den Flipcharts festzuhalten. Nach einigen Minuten kann der Tisch gewechselt werden, sodass alle einmal an jedem Tisch gesessen haben.

- Modul I: Gottesbilder der Vergangenheit

- Gemeinsam mit den Teilnehmenden werden Bilder von Gottesdarstellungen der Vergangenheit verschiedener Religionen betrachtet (z.B. Statuen, Reliefs der Antike; Altardarstellungen oder Ikonen des Mittelalters). Im gemeinsamen Gespräch oder in Kleingruppen kann nach Unterschieden und Gemeinsamkeiten gesucht sowie betrachtet werden, wie sich Gottesdarstellungen über die Zeit verändert haben.

- Modul II: Wie lassen sich (Gottes-)Bilder lesen?

- In diesem Schritt entwickeln die Teilnehmenden ihre eigenen Kriterien dafür, wie sie visuelle Medien hinsichtlich der Frage nach der Darstellung von Göttlichkeit betrachten und analysieren wollen. Dazu werden gemeinsam Fragen gesammelt, die sich bei der Betrachtung von Bildern und Filmen stellen können. Anschließend werden diese Fragen an einer Pinnwand zu möglichen Kategorien zusammengefasst (Beispiel: Es könnten die Fragen aufkommen „Warum wird Gott im Film häufig als alter Mann mit Bart dargestellt?“ oder „Warum wird Gott häufig männlich dargestellt?“. Dies könnte zusammengefasst werden als Kategorie „Darstellung von Gott als Person“).
- Die Teilnehmenden werden eingeladen, in Kleingruppen Kategorien auszuwählen, die sie besonders interessieren und Analyse Kriterien zu finden, mit denen sich die jeweilige Kategorie bei der Betrachtung von Medien „beantworten“ lässt.  
Beispielfragen, die zur Analyse der obigen Kategorie „Darstellung von Gott als Person“ gefunden werden könnten: Kommen Gott oder Götter in Personengestalt im Film oder Bild vor? Wie sehen sie aus? Welche Kleidung tragen sie? Welche Sprache sprechen sie? Wie verhalten sie sich?

- Modul III: Gottesdarstellungen in der Popkultur

- Gemeinsam werden nun Bildbeispiele oder Ausschnitte aus Filmen und Computerspielen geschaut und die Darstellungen von Göttlichkeit darin anhand der Kategorien der Teilnehmenden (Modul II) besprochen. Die

Teilnehmenden sollten hier vor allem die Möglichkeit bekommen, eigene Medienbeispiele zu nennen (und zusammen anzusehen), die sie im Hinblick auf Gottesdarstellungen interessant und diskussionswert finden. Bei der Betrachtung kann neben „klassischen“ Gottesdarstellungen z.B. auch darauf eingegangen werden, inwiefern Medien den Menschen mit „gottgleichen“ Eigenschaften versehen (z.B. Superhelden in der Fiktion). Im gemeinsamen Gespräch und über Auswertungsfragen kann in diesem Modul auch diskutiert werden, vor welchen gesellschaftlichen, kulturellen oder politischen Hintergründen sich die jeweilige Gottesdarstellung in den Medien bewegt (was z.B. könnte ggf. auch die Intention der Produzent\*innen sein, die sie mit der Gottesdarstellung in ihrem Film verfolgen?).

- Modul IV: Göttliche Karikaturen
  - o Vertiefend kann in diesem Modul mit den Teilnehmenden auf mediale Satire, z.B. Karikaturen, eingegangen werden, die Religion oder Gottes-/Götterdarstellungen persiflieren. Dabei kann beispielsweise die Ausgangsfrage thematisiert werden, ob und wie religiös Satire sein darf bzw. welche Darstellungen aus Sicht der Teilnehmenden satirisch möglich sind. Dies kann anhand entsprechender medialer Beispiele für Satire diskutiert. Die Teilnehmenden können hier erneut ihre eigenen Analysekriterien (Modul II) anbringen und im Gespräch die gesellschaftlichen Hintergründe zur jeweiligen Satire ergründen.

Der Workshop endet mit einer Auswertungsrunde, die offene Fragen, wichtige Erkenntnisse und auch die Stimmung der Teilnehmenden zum Thema Religion und Glauben berücksichtigen sollte.

## Material / Ausstattung

- Moderationsmaterial, -karten, Marker, Stifte
- Flipcharts
- Pinnwände oder Ausstellungsflächen
- Laptop / Computer und Beamer, Lautsprecher
- Bilder, Filmclips, Computerspiele und andere visuelle Medien zum Thema „Göttlichkeit“

## Bezug zu anderen Themen und Arbeitsweisen, Kombinationsmöglichkeiten:

### Themen:

- Eigene Glaubenswelt der Beteiligten
- Vorstellung von (Welt-)Religion und Transzendenz der Beteiligten
- Religiöse Identität
- Glaubensvielfalt, Toleranz, Interreligiöser Dialog
- Audio-visuelle Medienanalyse

### Arbeitsweisen:

- Gruppengespräche
- Prozessorientiertes Arbeiten in größeren und Kleingruppen

### Ähnliche Methoden:

- World Café, Open Space oder Thementische zur Identifikation und Bearbeitung von selbst eingebrachten Themen der Teilnehmenden

### Literatur / Herkunft der Methode:

Der Workshop wurde in dieser Form für eine Projektwoche selbst entwickelt und in diesem Rahmen erprobt.

Empfohlene Literatur zur Vertiefung und ggf. zum Einsatz im Workshop:

Fritsch, M. J. (2012). „*May the Force be with you!*“ *STAR WARS – alte Mythen neu arrangiert*. In: Bohrmann, T.; Veith, W. & Zöller, S. (Hrsg.). *Handbuch Theologie und populärer Film*. Band 3. Paderborn: Schöningh. S. 197-208.

Hausmanninger, T. (2012). *Filmanalyse und Religion. Einige grundsätzliche Überlegungen zur Erarbeitung religiöser Bezüge im Spielfilm*. In: Bohrmann, T.; Veith, W. & Zöller, S. (Hrsg.). *Handbuch Theologie und populärer Film*. Band 3. Paderborn: Schöningh. S. 13-30.

Hermann, J. (2005). *Film*. In: Fechtner, K.; Fermor, G.; Pohl-Patalong, U. & Schroeter-Wittke, H. (Hrsg.). *Handbuch Religion und Populäre Kultur*. Stuttgart: Kohlhammer. S. 63-73.

Reuter, I. (2012). *Der christliche Glaube im Spiegel der Popkultur*. Leipzig: Evangelische Verlagsanstalt GmbH.

### Autor:

Jan Grooten, Evangelische Akademie Thüringen / Jugendbildungsstätte Junker Jörg

---

### Kontakt zum Projekt:

Projektleiter Carsten Passin

[passin@ev-akademie-wittenberg.de](mailto:passin@ev-akademie-wittenberg.de)

034921-60323

<https://ev-akademie-wittenberg.de/glaubenssache>