

Wie kommt Gott auf die Leinwand?

Gottesdarstellungen im populären Kino. *Von Thomas Henke*

Abstract Das Kino ist einer der wichtigsten sinnstiftenden Geschichtenerzähler, Mythenproduzenten und Bilderlieferanten der gegenwärtigen Kultur. Es produziert Bilder von Mensch und Welt, Tod und Teufel, Himmel und Hölle – und von Gott. Die uralten Geschichten von Gut und Böse, Schuld und Vergebung, Sünde und Erlösung werden in immer neuen Variationen im Kino erzählt. Der vorliegende Beitrag bietet eine Orientierungshilfe in der Vielfalt der Gottesdarstellungen an und entwickelt dafür ausgehend von Filmbeispielen sechs Kategorien filmischer Inszenierungen Gottes.

Filme greifen ganz selbstverständlich auf mythische Erzählungen, religiöse Motive, Symbole und Riten zurück, brechen Versatzstücke aus traditionellen Zusammenhängen heraus, interpretieren sie neu und montieren sie zu religiösen Collagen.¹ Bilder und Geschichten des Kinos prägen die religiöse Vorstellungswelt der Menschen heute wahrscheinlich mehr als Bilder in Kirchen und Geschichten der Bibel. Zugleich ist das Kino ein *Seismograf* für die religiöse *Befindlichkeit* der jeweiligen Zeit. Insofern kommt dem Film eine wichtige zeitdiagnostische Funktion zu, als filmische Erkundung der gegenwärtigen religiösen Lage und der Vielfalt der gegenwärtigen Gottesbilder.

*Dr. Thomas Henke ist
Leiter des Fachbe-
reichs Medienbildung
der Medienzentrale im
Bischöflichen Ordina-
riat Eichstätt.*

- 1 *Das zwanglose Spiel mit Versatzstücken thematisiert eine prägnante Szene in „Jesus liebt mich“ (Deutschland 2012, Florian David Fitz): Zur Vorbereitung einer Begegnung mit Marie wirft Gottvater ihr von oben ein Klappbilderbuch zu, mit dem sich Marie eine Erscheinungsform Gottes aus Bildteilen verschiedener ikonografischer Traditionen zusammensetzen soll.*

Die Wahrnehmung des filmischen Blicks auf eine Zeit, auf ihre Themen, Fragen und Gottesbilder ist deshalb für kirchliche Praxis in all ihren Handlungsfeldern von Bedeutung.

Das Bilderverbot

Bereits in den Anfängen des Films Ende des 19. Jahrhunderts stellt sich für die noch junge Kunst die Frage nach der bildlichen Darstellung biblischer Inhalte und des Religiösen. Schon 1897 wird die Leidensgeschichte Jesu gleich mehrfach verfilmt, ab 1903 auch das Alte Testament. Bei den ersten *Bibelfilmen* konnte man noch auf die Tradition der Passionsspiele zurückgreifen. Aber spätestens wenn Gott(vater) ins Spiel kommt, muss sich der Film dem *Bilderverbot* (biblisch: Ex 20,4 und Dtn 5,8) stellen.

In der jüdisch-christlichen Tradition hat das Bilderverbot seinen Ursprung in der besonderen Gotteserfahrung Israels, die drei wesentliche Dimensionen² aufweist: die Spannung zwischen Vertrautem und Fremdem bzw. zwischen Erscheinung und Verborgenheit, eine kommunikative Dimension und praktische Konsequenzen.

Zugleich steht das Bilderverbot in Spannung zur Gottesebenbildlichkeit des Menschen (Gen 1,26f) und erhält vor diesem Hintergrund seine eigentliche Bedeutung: Gott stellt sich vor als einer, der sich nicht vorstellen lässt. Er zeigt dem Menschen eigenhändig ein Bild seiner selbst und entzieht sich gleichzeitig diesem Bild, weil er nicht darin aufgeht, nicht darin aufgehen kann. Im Neuen Testament werden Gotteserfahrung und Bilderverbot noch einmal radikalisiert: Jesus Christus ist das Bild des unsichtbaren Gottes. In ihm offenbart sich, wer und was Gott ist.

Das Bilderverbot zielt in diesem Verständnis nicht auf einen Bildersturm, sondern verpflichtet zu einer kontinuierlichen Bilderkritik: Bilder als Bilder begreifen, als relativ und begrenzt.

Gottesdarstellungen im Kino

Für eine Auseinandersetzung mit der Vielfalt der Gottesdarstellungen im populären Kino der Gegenwart sind Kategorien

2 Die Dimensionen dieser Gotteserfahrung lassen sich exemplarisch an der Berufung des Mose (Ex 3,1-4,17) verdeutlichen: (1) Ein alltägliches Phänomen (ein Busch brennt) wird zu einer außerordentlichen Erfahrung. (2) Mose tritt in einen Dialog mit Gott und (3) wird in die Geschichte Gottes mit seinem Volk verwickelt.

der filmischen Inszenierung Gottes hilfreich.³ Sie werden hier ausgehend von exemplarischen Filmen entwickelt. Dabei wird zwischen *Gottes-Bildern* und *Gottes-Darstellungen* (bzw. *Darstellungsweisen*) unterschieden. *Bilder* sind eher inhaltlich bestimmt: Vorstellungen von Gott als Vater, Hirte, König, Richter, Krieger, Burg, Fels, liebende Mutter etc. Dahinter stehen jeweils bestimmte Gotteserfahrungen. Bei *Darstellungsweisen* geht es grundlegender darum, wie Gott überhaupt ins Spiel, auf die Leinwand kommt. Dahinter steht die Frage nach dem ästhetischen Konzept eines Films bzw. nach einer Ästhetik der Transzendenz, die sich in Bildern konkretisiert.

Gott off-screen

Ein klassisches Beispiel für eine Lösung des filmischen Grundproblems – die Darstellung des Nicht-Darstellbaren – ist die „Dornbuschszene“ (Ex 3,1-4,17) in der Inszenierung von Cecil B. DeMille in „Die zehn Gebote“ (USA 1957), ein Remake seines Stummfilms von 1923, jetzt ein Monumentalfilm von knapp vier Stunden. DeMille setzt das biblische Motiv des brennenden Dornbuschs in ein konkretes Bild um. Die Stimme Gottes ertönt aus dem Off. Abgesehen davon, dass die Szene in ihrer Theatralik heute unfreiwillig komisch wirkt, inszeniert DeMille hier die einfachste Form der filmischen Transzendenz (vgl. Seeßlen 2007): Gott ist im Bild nicht sichtbar, aber präsent in seiner Stimme und in einer Metapher.

Im Gegenwartskino ist eine (theatralische) Stimme Gottes aus dem Off – außer in Parodien – kaum noch zu hören. In Darren Aronofskys „Noah“ (USA 2014) beispielsweise ergeht die Botschaft Gottes an Noah als innere Stimme. Die Zuschauer_innen – und mit ihnen die Filmfiguren – hören die Botschaft nicht; sie sind auf die Aussagen Noahs angewiesen. Die Begegnung mit Gott wird quasi psychologisiert.⁴

Verwendung mythischer Elemente

Ein Film braucht nicht nur Bilder, sondern auch Dramaturgie. Der einfachste und verständliche Konflikt lässt sich aus dem

3 *Ausgeblendet bleibt die „hohe Filmkunst“ und das Ringen von Regisseuren wie z. B. Ingmar Bergman, Robert Bresson, Luis Buñuel, Carl Theodor Dreyer, Andrej Tarkowski um ein Gottesbild bzw. den Glauben.*

4 *Vgl. auch „Superwelt“ (Österreich 2015, Karl Markovics). In „Breaking the Waves“ (Dänemark 1996, Lars von Trier) spricht Bess in einem „Dialog“ mit Gott beide Stimmen: ihre eigene und die Gottes.*

Gegensatz zwischen Gut und Böse bauen. Hier bieten uralte Mythen eine unerschöpfliche Stofffülle.

Ein aktuelles Beispiel dafür ist „Wonder Woman“ (USA 2017, Patty Jenkins), ein Film aus dem DC-Comic-Universum. Der Film gehört zu den erfolgreichsten Filmen im Kinojahr 2017. Er greift tief in die Kiste der griechischen Mythologie und vermischt die dort gefundenen Motive mit Themen, Motiven, Figuren ganz unterschiedlicher – auch christlicher – Provenienz.

Auf der Amazoneninsel Themyscira muss zur Zeit des Ersten Weltkriegs ein britischer Geheimagent notlanden. Diana, die Tochter der Amazonenkönigin und von Göttervater Zeus, macht sich mit ihm auf den Weg an die Kriegsfrenten, um den Kriegsgott Ares zu besiegen. Im Showdown versucht Ares Diana auf seine Seite zu ziehen, um die böse Menschheit zu vernichten und so das Paradies wieder herzustellen. Doch Diana entscheidet sich für die Menschen.

Diese Sequenz zeigt zugespitzt das zugrundeliegende dualistische Weltbild, den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Auch das Gottesbild ist gespalten: Ares als böse Seite Gottes (zumindest aus der Sicht der Menschen) gegen Diana, die Inkarnation der guten Seite des Göttervaters. Hinter der Grundstruktur dieser und ähnlicher Geschichten steht die Sehnsucht nach Erlösung bzw. dem Erlöser, der im populären Kino in vielfältigen Gestalten und Verkleidungen auftritt: vom Westernhelden über den Computernerd und den Superhelden, bis hin zum Zauberschüler.

*Spätestens seit Mitte des
20. Jahrhunderts hat sich das
Kino kritisch mit traditionellen
Gottesbildern auseinandergesetzt.*

Kritik traditioneller Gottesbilder

Spätestens seit Mitte des 20. Jahrhunderts hat sich das Kino kritisch mit traditionellen Gottesbildern auseinandergesetzt und dabei vor allem naive Vorstellungen aufgespießt: der ältere Herr im Himmel mit Rauschebart, freundlich, gütig, manchmal auch streng. Das Kino greift diese Steilvorlagen auf und spielt damit – mal mit einem Augenzwinkern, mal satirisch, mal bitterböse, manchmal auch verbissen.

Der Klassiker der satirischen Kritik ist Monty Pythons „Die Ritter der Kokosnuss“ (Großbritannien 1974, Terry Jones/Terry Gilliam). Die filmische Groteske, die das Motiv der Suche nach dem Heiligen Gral aufgreift, ist eine anarchische Parodie auf einschlägige Historien- und Kostümfilm. Eine kurze Szene, die den Auftrag Gottes an die Ritter schildert, verweist in einer Zeichentrick-Inszenierung hintersinnig auf die ikonografische

Tradition: der alte Mann mit Bart im Himmel hinter Wolken, die sich wie ein Vorhang öffnen und schließen. Gestaltet ist die Szene in Anlehnung an zweidimensionale Ziehbilder mit beweglichen Elementen, die seit der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts z. B. als Postkarten oder Bilderbücher nicht nur bei Kindern beliebt sind.

Einen anderen Ansatzpunkt der Kritik von Gottesbildern wählt die belgisch-französische Produktion „Das brandneue Testament“ von Jaco Van Dormael (Belgien/Frankreich/Luxemburg 2015). Gott ist ein despotischer Vater.

Der Film „Das brandneue Testament“ nimmt eine gern verdrängte Seite des Gottesbildes aufs Korn – den zornigen Gott.

Er lebt mit Frau und Tochter in Brüssel. Der Sohn hat die Familie schon länger verlassen und geistert auf der Erde herum. Die zehnjährige Tochter Éa flieht vor dem tyrannischen Vater auf die Erde, um sechs neue Apostel zu

berufen und ein *neues* Neues Testament zu schreiben – nicht ohne vorher allen Menschen ihre Todesdaten aufs Handy geschickt und den Computer ihres Vaters sabotiert zu haben.

Der verwahrloste, zornige Vater im Bademantel entspricht so gar nicht dem gütigen alten Mann im wallenden weißen Gewand der volksfrommen Tradition. Der Film nimmt eine gern verdrängte Seite des Gottesbildes aufs Korn – den zornigen Gott – und greift eine Antwort auf die Frage nach dem Leid in der Welt auf: Gott als sadistischer Gott, der mit den Menschen spielt und seine Freude an Katastrophen hat. Die satirische Komödie mit zahlreichen Anspielungen auf die Filmgeschichte reißt geradezu atemlos eine Vielfalt religiöser und theologischer Themen an und regt mit ihrer subtilen – manchmal auch brachialen – Kritik zur Reflexion von Gottesvorstellungen und vorschnellen theologischen Antworten an.

Modernisierungsversuche der Gottesdarstellung

Es gibt immer wieder Versuche, die Gottesdarstellung filmisch zu „modernisieren“. Dabei wird meist die Tradition filmischer Kritik an (traditionellen) Gottesbildern ignoriert und Gott weiterhin unbedarft in Szene gesetzt. Einer der jüngeren Versuche ist „Die Hütte – Ein Wochenende mit Gott“ (USA 2017, Stuart Hazeldine), basierend auf dem Bestseller-Roman „The Shack“ von William P. Young (Newbury Park, Calif. 2007).

Nachdem seine kleine Tochter ermordet worden ist, erhält ein Vater einen Brief, der ihn zu einer Hütte in den Bergen einlädt, dem Tatort des Mordes. Dort begegnet er – vermutlich in einem Traum nach einem Unfall auf dem Weg dorthin – den drei

göttlichen Personen höchstpersönlich, die hier anthropomorph, wenn auch nicht ganz konventionell dargestellt werden. Gott Vater ist eine fidele, vollschlanke Afro-Amerikanerin, der Heilige Geist eine etwas schüchterne, esoterisch angehauchte Asiatin und Jesus, mit Bart und orientalischem Touch, beschäftigt sich mit Holzarbeiten.

„Die Hütte“ gehört zu einer Welle von sogenannten „christlichen Filmen“, religiösen Erbauungsgeschichten mit Verkündigungsabsicht, die seit einigen Jahren (nicht nur) in evangelikalen Kreisen der USA Erfolge feiern und zunehmend auch in Europa ihr Publikum finden. Trotz überraschender Besetzung der „trinitarischen Rollen“ bleibt „Die Hütte“ verbreiteten Stereotypen populärer Gottesvorstellungen verhaftet. Die „theologischen“ Botschaften reduzieren sich auf erbauliche Kalendergespräche.

Der Mensch spielt Gott

Wenn Gott für tot erklärt wird, klafft eine Lücke, die zwangsläufig der Mensch ausfüllen muss. Mit den Folgen beschäftigt sich das Kino immer wieder. Abgesehen von Komödien wie „Bruce allmächtig“ (USA 2003, Tom Shadyac) – einem harmlosen, heiteren Lehrstück über Grenzen des Menschen – finden sich ernsthafte Auseinandersetzungen mit dem menschlichen Streben nach „Göttlichkeit“ im Science-Fiction-Genre. Der Klassiker, der (nicht nur) die Bilderwelt dieses Genres befeuert hat, ist „Blade Runner“ von Ridley Scott (USA 1982)⁵. Der Film, der von Philip K. Dicks Roman „Do Androids Dream of Electric Sheep?“ (New York 1968) inspiriert ist, spielt im Jahr 2019 in Los Angeles. Die Stadt ist ein riesiger Moloch, heruntergekommen, dreckig, es regnet ständig. Wer es sich leisten kann, ist längst auf ferne Planeten ausgewandert, die von Androiden („Replikanten“) urbar gemacht worden sind. Der Ex-Polizist Rick Deckard soll einige von ihnen, die nach einem Aufstand auf die Erde geflüchtet sind, identifizieren und ausschalten. In einer Schlüsselszene des Films verschafft sich Roy, einer der Replikanten, Zugang zur Tyrell Corporation, die diese künstlichen Menschen, also auch ihn, Roy, entwickelt hat. Roy spricht Tyrell als „Schöpfer“ und schließlich als „Vater“ an

*Im Film „Blade Runner“ wird
die Frage, wie der (allmächtige)
Schöpfer gleichzeitig der (gute) Vater
sein kann, aufgeworfen.*

5 Vgl. auch seine Fortsetzung „Blade Runner 2049“ (USA/Großbritannien/Kanada 2017, Denis Villeneuve).

und verknüpft so zwei zentrale Gottesprädikate u. a. aus der jüdisch-christlichen Tradition. Implizit stellt die Sequenz die Frage: Wie kann der (allmächtige) Schöpfer gleichzeitig der (gute) Vater sein? Am Ende der Szene bringt Roy seinen „Schöpfer“ und „Vater“ um – eine Anspielung auf den „Tod Gottes“.

Zentrale Frage des Films (und seines aktuellen Nachfolgers) ist allerdings: „Was macht den Menschen zum Menschen?“ Der Film spitzt diese Frage in einer weiteren Schlüsselsequenz zu, dem finalen Kampf zwischen Roy, dem Replikanten, und seinem Jäger Deckard. Paradoxerweise ist es die Maschine, die sich „menschlich“ verhält, indem sie den Menschen⁶ rettet, während der Mensch zutiefst inhuman geworden ist. Die Unterscheidung zwischen Mensch und Maschine ist aufgehoben, das Projekt des Humanen gescheitert. Die Menschheit spielt zwar das Spiel des Humanen weiter, und tut so, als könne sie über Mensch und Maschine entscheiden, darüber, wer zu eliminieren ist, und wer leben darf – ohne aber das Menschliche noch definieren, geschweige denn verwirklichen zu können. Wenn Gott tot ist und der Mensch in die Leerstelle vorstößt, gibt es keine Instanz mehr, die die Frage nach dem Menschsein des Menschen beantworten könnte.

Wenn Gott tot ist und der Mensch in die Leerstelle vorstößt, gibt es keine Instanz mehr, die die Frage nach dem Menschsein des Menschen beantworten könnte.

Die Abwesenheit Gottes

Die uralte Frage, wie angesichts unschuldigen Leidens Gott überhaupt noch ins Spiel zu bringen ist, taucht im Kino immer wieder auf. Eine der zahlreichen Hiob-Geschichten des Kinos⁷ ist der belgische Film „The Broken Circle“ (Belgien/Niederlande 2012, Felix Van Groeningen). Hiob-Figuren sind hier zwei junge Menschen, Elise und Didier, Bluegrass-Musiker, zwischen denen sich eine romantische, ein bisschen verrückte Liebesgeschichte entwickelt. Aber bereits in der Eröffnungssequenz wird klar, dass es einen furchtbaren Riss in dieser Liebesgeschichte gibt: Maybelle, die sechsjährige Tochter der beiden, ist an Leukämie erkrankt. Der Film erzählt die Geschichte nicht chronologisch, sondern verschachtelt in immer wieder wechselnden

6 Im „Director's Cut“ (1991) und im „Final Cut“ (2007) wird die Möglichkeit angedeutet, dass Deckard selbst ein Replikant sein könnte.

7 Exemplarisch: „Adams Äpfel“ (Dänemark 2005, Anders Thomas Jensen), „A Serious Man“ (USA 2009, Ethan und Joel Coen), „The Tree of Life“ (USA 2011, Terrence Malick), „Halt auf freier Strecke“ (Deutschland 2011, Andreas Dresen), „Leviathan“ (Russland 2014, Andrey Zvyagintsev).

Zeitebenen: In der fragmentierten Erzählstruktur spiegelt sich das zerbrochene Leben der beiden.

Elise und Didier gehen ganz unterschiedlich mit diesem radikalen Bruch in ihrem Leben um. Didier hält bei einem Konzert spontan eine wütende Rede gegen Religion und Gott. Elise dagegen versucht, Trost in Resten ihres Kinderglaubens zu finden. Sie errichtet eine Art Altar für ihre tote Tochter und greift auf Bilder ihrer Kindheit zurück. Aber letztlich tragen diese Bilder nicht. Elise setzt ihrem Leben ein Ende. Ihre äußerste Verzweiflung wird deutlich in ihren letzten Worten an Didier: „Man darf nicht lieben, an keinem Menschen hängen. Das Leben gönnt einem das nicht. Es nimmt dir alles weg. Alles. Und es lacht dir frech ins Gesicht und betrügt dich.“

Das Leiden und Sterben eines Kindes ist und bleibt ein unerhörter Skandal. Die Frage ist berechtigt, ob dieser Skandal nicht letztlich auf Gott zurückfällt. Während der biblische Hiob sich noch *gegen Gott an Gott* wendet, gibt es in vielen filmischen Hiob-Geschichten nicht nur keine Gottesbilder mehr – es bleibt nur noch die absolute, entsetzliche Leere.

Ausblick und Herausforderungen

Für die vertiefte Auseinandersetzung mit filmischen Gottesdarstellungen kann eine Systematisierung dieser eher intuitiv entwickelten Kategorien weiterführend sein. Dabei ist die keinesfalls vollständige Übersicht um weitere Kategorien zu ergänzen, beispielsweise um den *Gottesblick* der Kamera⁸ oder die *Transzendenz im Bildereignis*⁹. Interessant wäre in diesem Zusammenhang der Versuch, eine Matrix zu entwickeln, die Darstellungsformen Gottes mit (inhaltlichen) Gottesbildern, Motivquellen, typischen Genres, primären filmischen Codes etc. verknüpft.

Im populären Gegenwartskino begegnet uns – das immerhin verdeutlicht die hier vorgestellte Auswahl – eine große Bandbreite unterschiedlicher Gottesdarstellungen. Der Blick auf den

8 Der Film nimmt Gottes Perspektive auf das Geschehen ein (vgl. z. B. „König der Könige“ (USA 1960, Nicholas Ray); „Das 1. Evangelium – Matthäus“ (Italien 1964, Pier Paolo Pasolini); „Die letzte Versuchung Christi“ (USA 198, Martin Scorsese); „Breaking the Waves“ (Dänemark 1996, Lars von Trier) (vgl. dazu Seeßlen 2007).

9 Das Bild verweist auf Transzendenz, indem es durch einen Riss in der dargestellten alltäglichen Wirklichkeit einen Blick auf das Undarstellbare ermöglicht (z. B. die im Wind tanzenden Plastiktüte in „American Beauty“ (USA 1999, Sam Mendes) (vgl. dazu Herrmann 2015).

Film und der filmische Blick stellen Theologie und kirchliche Praxis auf dem Hintergrund des „Bilderverbots“ vor eine doppelte Herausforderung: Zum einen gilt es, sich der filmischen Kritik an naiven, widersprüchlichen, nicht tragfähigen Gottesbildern zu stellen und sich ernsthaft damit auseinanderzusetzen, statt die Provokation mit dem Blasphemie-Vorwurf vorschnell vom Tisch zu wischen. Zum anderen verpflichtet das „Bilderverbot“ zu einer permanenten Kritik von Bildern überhaupt – nicht nur von Gottesbildern: Bilder *als Bilder* zu entlarven, Fixierungen von Menschen-, Welt- und Gottesbildern aufzubrechen und damit letztlich die Gottesfrage offen zu halten.

Literatur

- Bohrmann, Thomas/Veith, Werner/Zöller, Stephan (Hg.) (2007-2012): *Handbuch Theologie und populärer Film*. Bd. 1-3, Paderborn u. a..
- Herrmann, Jörg (2015): „Es ist, als ob Gott dich direkt ansieht.“ Auf den Spuren der Herrlichkeit Gottes im Kino. In: *Tà katoptrizómena – Das Magazin für Kunst, Kultur, Theologie, Ästhetik*, 17. Jg., H. 94. <https://theomag.de/94/jh29.htm> (zuletzt aufgerufen am 9.8.2019).
- Horstmann, Johannes et al. (2018): *Sinnfragen des Lebens im Film. Ein Lexikon zu Religion im Film mit 1500 Kurzkritiken*. Marburg.
- Ostermann, Martin (2010): *Gotteserzählungen. Gottessuche in Literatur und Film*. Marburg.
- Seeßlen, Georg (2007): Hallo, Mr. Gott ... hier spricht Ihr Regisseur. Über die Wege des Herrn im Kino. In: *epd Film*, 24. Jg., H. 8, S. 26-31.