

Marie-Thérèse Mäder

Film und Religion am Beispiel von eXISTENZ

Ein religionswissenschaftlicher Ansatz

Der Science-Fiction (SF)-Film eXISTENZ (David Cronenberg, USA / Kanada / Großbritannien 1998) hat auf den ersten Blick nichts mit Religion gemeinsam. Zuschauer und Zuschauerinnen werden sich deshalb vielleicht fragen, inwiefern dieser Film in Zusammenhang mit Religion gelesen werden kann. In diesem Aufsatz geht es deshalb eher um einen «zweiten Blick» auf diesen Film, nämlich um einen religions- und filmwissenschaftlichen, der sich durch eine spezifische Fragestellung, eine theoretische Einbettung und Methode auszeichnet. Der SF-Film bearbeitet in vielen Fällen Themenkreise, die sich mit religionsspezifischen Motiven, Orientierungsprozessen und Weltbildern überschneiden,¹ wie zum Beispiel die Konstruktion und Darstellung von Gegenwelten, «in der solche Erscheinungen [wie Raumschiffe, Monster und Zeitmaschinen – Anmerkung der Autorin] «möglich» sind».² Im ersten Teil dieses Aufsatzes wird am Beispiel des SF-Films eXISTENZ eine religionswissenschaftliche Herangehensweise an das Verhältnis von Film und Religion aufgezeigt. Der zweite, allgemeinere Teil ist dem aktuellen Stand der Forschung gewidmet: Unterschiedliche theoretische und methodische Ansätze werden hier nach Leistungen und Defiziten mit besonderer Aufmerksamkeit für die vorausgesetzte Religionsdefinition und den methodischen Zugang zum Film hinterfragt. Zum Schluss werden im Sinne eines Fazits die Ergebnisse aus der Analyse von eXISTENZ und aus der theoretischen Diskussion miteinander ins Gespräch gebracht, um diese auf ihre Gültigkeit zu überprüfen und allenfalls Anpassungen und Ergänzungen vorzunehmen.

1 Vgl. F. Stolz, *Weltbilder der Religion: Kultur und Natur, Diesseits und Jenseits, Kontrollierbares und Unkontrollierbares*, Zürich 2001, 9–15; Ders., *Definitionen und Abgrenzungen des Phänomens «Religion»*, in: *Grundzüge der Religionswissenschaft, Göttingen* 1997, 11–34.

2 Vgl. den Beitrag von S. Spiegel in diesem Band.

EXISTENZ

Der Film beginnt mit einer Präsentation eines Computerspiels mit dem Namen *eXistenZ*. Die Software-Entwicklerin Allegra Gellert führt mit ein paar Anwesenden einen Probedurchgang des Spiels durch. Diese verfügen alle über einen Bioport, ein nabelschnurähnliches Kabel mit einem gallertartigen Klumpen am anderen Ende, der die Mitspieler in die virtuelle Welt des Spiels transportiert. Der Bioport wird dazu über eine Körperöffnung ins Rückenmark der Mitspieler eingeführt. Während sich die Mitspieler einrichten, schießt einer der anwesenden Gäste auf Allegra Gellert. Diese flüchtet zusammen mit Ted Pikul, der auch an der Veranstaltung anwesend ist. Allegra überredet Ted auf der Flucht ins Spiel miteinzusteigen, da sie nur auf diese Weise herausfinden kann, ob ihr Bioport noch funktioniert oder beschädigt ist. Ted Pikul und Allegra Gellert wechseln in Folge zwischen unterschiedlichen Spielwelten und suchen nach Spionen, die das Spiel sabotieren. Zum Schluss finden sie sich am gleichen Ort wieder, an dem die Veranstaltung zu Beginn des Films stattgefunden hat. Sie sitzen zusammen mit anderen Mitspielern, die im Laufe der Filmhandlung zu sehen waren, in einem Halbkreis und wirken so, als ob sie aus einem hypnotischen Zustand aufwachen. Der Film suggeriert, dass alles bis anhin gezeigte Teil des Spiels *transCendenZ* gewesen sei. Allegra erschießt den in dieser Szene als echten *Game-designer* eingeführten Mann und Ted fragt beim Verlassen des Raums den Türsteher: «Are we still in the game?». Der Film endet an dieser Stelle abrupt. Ob das Spiel wirklich zu Ende ist und das, was wir sehen zur Realität gehört, bleibt offen.

Cronenberg betreibt ein Spiel sowohl mit den Zuschauern wie auch mit den Figuren im Film. Eines der zentralen Motive des Films ist das Verwischen und die Auflösung der Grenze zwischen Wirklichkeits- und Spielebene, sodass sowohl die Figuren wie auch die Zuschauer nach kurzer Zeit nicht mehr zwischen Spiel, Rahmengeschichte und vermeintlicher Wirklichkeitsebene unterscheiden können. Die Handlungsebenen werden zwar sequenzartig und räumlich getrennt dargestellt, doch die ästhetisch ähnliche Darstellungsweise aller Ebenen verunmöglicht eine eindeutige Zuordnung. Die Zuschauer werden auf diese Weise unauffällig in die Welt des Computerspiels mit dem Namen *Existenz* entführt, bis sie endgültig die Orientierung verlieren. Die Thematik des Films wird narrativ und stilistisch in einer *mise-en-abyme*-Struktur dargestellt, die sich dadurch charakterisiert, dass mehrere Spielebenen ineinander verschachtelt werden.³ Jörg Schweinitz zeigt unter anderem am Film *eXistenZ*, dass diese Art des Erzählens, das völlige Eintauchen in

3 Vgl. J. Schweinitz, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation-Immersion-Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*, Marburg 2006, 137.

eine Geschichte, ein Mediengründungsmythos darstelle und als Basis für viele SF-Erzählungen diene.⁴ «Cronenberg nutzt eine Technik des <unzuverlässigen Erzählens>: die *final-plot-twist-story*. Nicht allein die Figuren innerhalb der Handlungswelt erscheinen über den Status ihrer Erlebnisse desorientiert, sondern ebenso wir, die Zuschauer im Kino. Wir müssen das Gesehene am Ende des Films komplett rekonzeptualisieren [...] Die mit der erlebten narrativen Unzuverlässigkeit einhergehende Verunsicherung schafft optimale Voraussetzungen dafür, dass sich diese Zweifel auf die Filmzuschauer übertragen».⁵

Narrative Brüche und Diskontinuität in der Narration

Die eingangs erwähnten religiös konnotierten und die menschliche Existenz betreffenden Fragen und Themen im Film werden auf der narrativen Ebene, der Erzählung, aufgeworfen und über die Ästhetik der Oberfläche vermittelt. Es handelt sich also um implizite Verweise auf Teile religiöser Symbolsysteme, die aus einer Konstellation von narrativen Elementen bestehen. Solche Verweise setzen eine Interpretation innerhalb eines vorgegebenen kulturellen Referenzrahmens voraus. Dieser setzt sich aus einem Diskurs über religiöse Traditionen, sowie religionswissenschaftliche und theologische Fragestellungen zusammen. Die verwendete Interpretationsmaske definiert sich sowohl über den kulturellen Kontext des Films als auch durch denjenigen des Zuschauers. Explizite religionsgeschichtliche Verweise dagegen sind ohne Interpretationsmaske erkennbar und semantisch eindeutig einzuordnen. Zum Beispiel findet die Anfangsszene in einer Kirche statt, und der Titel des Films selbst verweist explizit auf das Thema der menschlichen Existenz.⁶

Ich werde im Folgenden einige implizit religiös konnotierte Themenfelder in der Narration herausarbeiten und diskutieren: Der Film fragt, was Wirklichkeit ist, und beantwortet dies, indem die Figuren und Zuschauer das Spiel nicht mehr von der Wirklichkeit unterscheiden können.⁷

4 Vgl. Schweinitz, Spiel (s. Anm. 3), 153.

5 Vgl. ebd., 138.

6 Gemäß Thomas J. Dreibrodts haben die verwendeten Namen in eXistenZ nach Cronenberg eine bezeichnende Bedeutung: «Jeder Name scheint eine tiefere, kodierte Bedeutung zu besitzen. Allein der Titel eXistenZ sticht durch seine abweichende Schreibweise von dem englischen <existence> und den unorthodox gesetzten Großbuchstaben hervor. Cronenberg wählte den Titel in dieser Schreibweise als Anlehnung an die zufällige Natur der möglichst prägnanten und auffälligen Namensgebung in der Videospieldbranche. Dass der Begriff <eXistenZ> in der deutschen Sprache einen Sinn ergibt, ist – so David Cronenberg – ein ebenfalls zufälliges Moment», in: Ders., Lang lebe das Neue Fleisch: Die Filme von David Cronenberg, Bochum 2000.

7 Vgl. Dreibrodt, Lang lebe (s. Anm. 6), 74.

Durch die komplexe Erzählstruktur wird eine klare Orientierung in Raum und Zeit für die Figuren und entsprechend für die Zuschauer verunmöglicht. Die Spielerebenen werden bewusst untereinander vermischt. Es werden neue Gegenwelten mit eigenen Wertesystemen geschaffen. Die verschiedenen Spielerebenen grenzen sich von den andern durch eigene Gesetzmäßigkeiten ab, die jedoch von den Protagonisten und den Zuschauern erst noch entdeckt werden müssen. Die dargestellten Spielerebenen oder Gegenwelten werden durch eine ästhetisierte Darstellung jedoch gleichwertig behandelt und sind nicht ausdrücklich als ›Scheinwelten‹ markiert.⁸

Das Wissen der Figuren ist sehr unklar verteilt; es ist fraglich, über wie viel Informationen die Protagonisten verfügen. Das Ziel des Spiels ist – gemäß der Spielerfinderin und Protagonistin Allegra Gellert – herauszufinden, warum es gespielt wird. Die Frage nach dem Sinn des Lebens wird durch die Frage nach dem Sinn des Spiels ersetzt. Dennoch beantwortet der Film diese Frage nicht. Figuren, Schauplätze und Spielhandlung wirken zum Teil sehr zufällig. Sogar die Liebe wird vom Spiel manipuliert und verfügt über keine Authentizität. Sie wird im Gegenteil vom Spiel instrumentalisiert, um eine Ebene weiterzukommen. Es ist jedoch unklar, ob es tatsächlich eine Spielleitung gibt, die den Ablauf des Spiels bestimmt, oder ob sich das Geschehen rein zufällig aneinanderreicht. Der Film thematisiert indirekt auch die Frage nach Kontingenz oder Vorhersehung.

Anhand der beiden Hauptfiguren Allegra Gellert und Ted Pikul sowie anderer Spielteilnehmenden werden den Zuschauenden weitere religiös konnotierte Aspekte der Erzählung vermittelt, die jeweils in bestimmten Szenen punktuell zum Tragen kommen:

Das Spiel *eXistenZ* ist nicht nur ein Produkt der Fantasie, es instrumentalisiert auch den Körper. Der Bioport, die neu geschaffene Körperöffnung, bildet die Voraussetzung für das Spiel und wird meistens in Großaufnahme gezeigt. Die angeschlossene Person verliert dadurch die mentale und körperliche Kontrolle über sich selbst und erlebt einen Verlust der physischen und psychischen Unversehrtheit.

Das Spiel wird in einer intersubjektiven Fantasiewelt gespielt, in der die körperlichen Veränderungen keine Konsequenzen für die nachfolgende Spielerebene haben. In der Erinnerung werden die Erlebnisse jedoch gespeichert. Lia M. Hotch-

8 Vgl. S. Greschönig / V. Horák, Sagt mir die Wahrheit! Sind wir immer noch im Spiel?, in: K. Kratochwill / A. Steinlein (Hg.), *Kino der Lüge*, Bielefeld 2004, 152: «Die Konsequenz der skizzierten Ontologie des Spiels, die auf eine Autonomie herausläuft, ist die, dass die Fiktion der Wirklichkeit nicht mehr als etwas eindeutig Untergeordnetes entgegentritt, nicht mehr eine Scheinwelt ist, sondern als ein reales Gebilde mit einem anderen realen konkurriert».

kiss beschreibt das Verhältnis zwischen Psyche und Körper folgendermaßen: «[...] eXISTENZ [is a] metacinematically toy with the truth value of the cinematic signifier: [...], eXISTENZ relies for its gleeful surprise on our mistaking the game transCendenZ for diegetic reality. Generally speaking, both suggest the material consequences of mental construction.»⁹

Das Spiel bestimmt das weitere Verhalten der Figuren, das über einen Teilverlust der Autonomie charakterisiert ist. Die Figuren sprechen Dialoge und vollziehen Handlungen, die sie nicht kontrollieren können. Trotzdem können sie das Spiel unterbrechen, auch wenn die Spielhandlung vom Spiel bestimmt wird. Steffen Greschonig und Vítoslav Horák sehen in der Dominanz des Spiels eine Zirkelbewegung,¹⁰ da diese gleichzeitig Voraussetzung und Effekt ist.¹¹ Das Spiel bestimmt als transzendente Macht das Verhalten der Figuren.

Außerdem werden in der virtuellen Welt von eXISTENZ grundlegende Kontinuitätsgesetze, wie sie die klassische Filmtheorie postuliert, missachtet. Die Kontinuität des Körpers und der Identität wird dadurch in Frage gestellt. Dies zeigt sich beispielsweise deutlich in den Frisuren und in der Kleidung der Protagonisten, die sich willkürlich verändern. Die Haare von Allegra Gellert sind teilweise hochgesteckt, offen, gelockt, oder manchmal sind auch nur einzelne Strähnen gewellt. Die gleiche Person kann auch mehrere Figuren darstellen. «Jede Figur scheint auf den diversen Realitätsebenen (ob nun «eXistenZ» oder «TransCendenZ») eine anders geartete Funktion zu besitzen. Fast jede im virtuellen Spiel «eXistenZ» relevant erscheinende Figur erfährt ihre Verdoppelung, als zum Ende des Films der Testlauf des eigentlichen Spiels «TransCendenZ» beendet wird und sich alle Protagonisten in der (scheinbaren) Realität wieder finden.»¹² Der Kassierer des Ladens wird zum ballenden Soldaten, Ted Pikul zum Spion des Konkurrenzunternehmens *Cortical System*, und Vinokur spioniert für das gleiche Unternehmen. Nicht einmal auf der gleichen Spielebene besteht diesbezüglich ästhetische Kontinuität. Das Spiel setzt sich über materielle Gesetze hinweg und definiert seine eigenen Regeln, die jedoch keiner nachvollziehbaren Gesetzmäßigkeit folgen. Gleich verhält es sich mit dem Tod einzelner Spielfiguren, der keine Endgültigkeit besitzt. Tote Figuren leben auf einer anderen Existenzebene weiter, indem sie eine neue Identität annehmen oder die gleiche beibehalten: Eine Art Weiterleben nach dem Tod gehört zu den Spielei-

9 Vgl. L. M. Hotchkiss, «Still in the Game»: Cybertransformations of the «New Flesh» in David Cronenberg's eXISTENZ, *The Velvet Light Trap*, No. 52 (2003) 18.

10 Der deutsche Untertitel von eXistenZ *Du bist das Spiel* verweist auf diese Zirkelbewegung.

11 Vgl. Greschonig/Horák, *Sagt mir* (s. Anm. 8), 146.

12 Dreibrodt, *Lang lebe* (s. Anm. 6), 88.

genschaften, die in der Schlusszene nochmals verdeutlicht werden. Der Film suggeriert, dass alle getöteten Spielfiguren in der Schlusszene als «reale Menschen» wieder leben und sich außerhalb des Spiels befinden. Die Personen sitzen im Kreis und klatschen der Siegerin des Spiels Beifall. Ihre wirkliche Identität ist jedoch nur vermeintlich geklärt, da das Ende verschiedene Interpretationsmöglichkeiten offen lässt. Sogar der Hund aus der Szene im Restaurant erscheint am Schluss wieder, obwohl es nicht klar ist, ob er über einen Bioport verfügt.

Im Folgenden möchte ich eine der zentralen Fragen, wie Spiel- und Wirklichkeitsebene im Film repräsentiert werden, vertiefen. Es geht darum zu zeigen, wie anhand der Ästhetik der Oberfläche stilistisch eine komplexe Gegenwelt erschaffen wird.

Die Ästhetik der Oberfläche als Ebene der Verwirrung

Durch den verschachtelten Aufbau der Erzählung, die realitätsnahe Darstellung der Spielsituation und eine programmatische Diskontinuität in der Ästhetik der Oberfläche erfahren sowohl die Figuren als auch die Zuschauer eine Desorientierung. Der Film trennt die verschiedenen Spielebenen ästhetisch und narrativ undeutlich, sodass die Zuschauer nicht mehr zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden können.¹³ Dieser Wirklichkeitsverlust wird unter anderem durch Missachtung der Kontinuitätsgesetze in der Montage, im Setting, bei der Maske und Kostüme sowie mit den Requisiten vermittelt. Das Virus, das sich über alle Spielebenen verbreitet, ist Sinnbild für die Vermischung der verschiedenen Spielstufen. Ein auffälliges stilistisches Mittel zeigt sich in der Montage. Cronenberg geht raffiniert vor, indem Schnitte und Schwenks auf den ersten Blick auf eine vermeintlich zeitliche und räumliche Kontinuität verweisen. Er spielt mit den klassischen Kontinuitätsgesetzen, indem er diese oberflächlich zwar verwendet, jedoch subtile «Verfremdungen» einbaut. Ich möchte dieses Vorgehen an einem Filmausschnitt anhand von drei Aspekten diskutieren: Der erste Aspekt umfasst die Beschreibung der Spielhand-

13 Mark Browning ist der Meinung, dass die fiktive Spielebene von Anfang an der Ästhetik der Oberfläche zu erkennen sei: «For example, the camera placement weakens divisions between the frame of apparent reality and the game worlds. The initial church hall setting, the motel and the Chinese restaurant all feature extremely low angle shots, even necessitating the inclusion of ceilings in the motel. The use of shot-reverse-shot sequences in alternating high and low angles creates a sense of stylised unease and God-like detachment from what we are watching», in: M. Browning, «Thou, The Player of the Game, Art God: Nabokovian Gameplaying in Cronenberg's *EXISTENZ*», *Canadian Journal of Film Studies*, Vol. 12, No. (2003) 60. Ich denke, dass diese Schlussfolgerung erst nach mehrmaligem Visionieren möglich ist. Mark Browning weist auch auf ein «re-reading» des Films hin.

lung und die Einordnung in den Gesamtfilm. Der zweite Aspekt konzentriert sich auf die Analyse der auffälligsten Filmparameter, wobei die Montage im Zentrum steht. Mit dem dritten Aspekt wird Funktion und Wirkung der einzelnen Parameter bestimmt. Der Fokus beim besprochenen Ausschnitt liegt auf den beiden Übergängen zwischen den Spielebenen, da sie sich in ihrer Gestaltung und Funktion sehr ähnlich sind:

Die Hauptfiguren Ted Pikul und Allegra Gellert sind beide ins Spiel eingestiegen. Pikul wurde von Gellert sozusagen dazu verführt, und die erste Kusszene hat, als Spielaufgabe verpackt, stattgefunden. Die Protagonisten haben sich angenähert und befinden sich mitten im Spiel. Nachdem sie die erste oder zweite Spielebene, je nachdem, ob der Anfang als Spielebene gesehen wird, im Laden durchlaufen haben, befinden sie sich auf der zweiten beziehungsweise dritten in der Fabrik. Ted Pikul heißt jetzt Larry Ashen, wie auf seinem Namensschild zu lesen ist. Der erste Ausschnitt (53:56–59:00) beginnt im Fabrikrestaurant. Die Restaurantszene beginnt mit einer Halbtotale des Hundes, der in der letzten Szene wieder zu sehen ist. Eine Person läuft ins Bild und füllt Wasser in einen Teekrug. Nach dem Schnitt wird der Teekrug in Großaufnahme gezeigt. Danach wechselt die Einstellung in eine Totale, der Kellner ist von hinten zu sehen, er dreht sich um, und die Kamera folgt ihm zum Tisch von Allegra und Ted. Das Paar setzt sich an einen Tisch mit anderen Gästen. Ted Pikul bestellt die Spezialität des Tages, doch der Koch nimmt die Bestellung nicht an. Der Dialog während der Bestellaufnahme ist im Schuss-Gegenschuss-Prinzip aufgelöst. Die Szene ist bis zu diesem Zeitpunkt konventionell umgesetzt; die redende Person ist im Bild. Das ändert sich in dem Moment, als Pikul die Spezialität bestellt: Die Kamera bleibt auf dem Gesicht des Kellners stehen, wechselt zur Großaufnahme von Allegra, die mit den Stäbchen ein X formt, zu einer Zweiereinstellung mit den Gästen am Tisch und zur Großaufnahme von Ted, der die Frage wiederholt. Die Reihenfolge der Großaufnahmen wird wiederholt, nur die Gäste werden ausgelassen. Sobald Pikul wieder im Bild ist, erwähnt er den Geburtstag von Allegra, und der Koch akzeptiert die Bestellung. Alle anderen Gäste am gleichen Tisch stehen sogleich auf und gehen weg. Die Großaufnahmen werden intimer, Ted und Allegra sind in einer Zweiereinstellung zu sehen, wie sie über die Reaktion der anderen Gäste lachen. Pikul möchte das Spiel mit einer Pausentaste unterbrechen, weil er Angst bekäme, eine Form von Psychose zu entwickeln und das Gefühl für seinen Körper zu verlieren. Der abrupte Stimmungswechsel wird wieder – wie bei der Bestellung – im Schuss-Gegenschuss-Prinzip gezeigt. Gellert findet den Verlust des Körpergefühls gerade besonders reizvoll, da dies ein Zeichen für die Anpassung seines Nervensystems an die Spielstrukturen sei. Darauf



1 Das Bett aus dem Motelzimmer steht anstelle des Tisches im Restaurant.

schreit Pikul: «Existenz is paused!». Ted Pikul wird in Großaufnahme gezeigt. Die übrigen Restaurantgäste sind im Hintergrund zu sehen und reagieren nicht auf die laute Stimme Pikuls. Er lässt den Kopf auf den Tisch fallen, der sich in das Bett aus dem Motelzimmer verwandelt hat. Technisch wurde in der folgenden Einstellung, anstelle des Tisches,

das Bett vor Ted Pikul hingestellt, auf das er den Kopf fallen lässt.

Das Setting des Restaurants hat sich ansonsten nicht verändert. Gleichzeitig ist das Zirpen von Grillen aus der nachfolgenden Einstellung im Hintergrund zu hören. Der Ausschnitt zeigt, wie die Regeln des Spiels und auch des Films ausgearbeitet sind. Die Umsetzung auf der bildlich-materiellen sowie der inszenatorischen Ebene gestaltet sich wie folgt: Auf der Spielebene ist die Auflösung der Szene konventionell und befolgt alle Regeln des Kontinuitätsprinzips, die eine realistische Darstellungsweise erfordert, entsprechend werden also Raum und Zeit als Einheit wiedergegeben. Die Angst Pikuls und sein Wunsch, aus dem Spiel auszusteigen, finden jedoch auf der Metaebene des Spiels statt, zu der offenbar nur die beiden Protagonisten



2 Ted Pikul wirkt abwesend, in Gedanken befindet er sich noch im Fabrikrestaurant.

Zugang haben, da die Personen in Hörweite Pikul weder wahrnehmen noch auf ihn reagieren. Es findet ein psychologischer Bruch statt, indem Pikul vom klaren Spieldialog plötzlich zu einer realen, sehr verunsicherten Sprechweise wechselt und das Spiel verlassen möchte. Die folgende Einstellung zeigt Ted und Allegra benom-

men auf dem Bett liegend. Ted berührt mit der linken Hand seinen Gamepod.

Die Einstellung hebt sich durch den vermeintlichen – der Schauplatz wechselt nur teilweise – Achsenprung deutlich von der Restaurantszene ab. Das Motelzimmer war seit mehr als zwanzig Minuten nicht mehr zu sehen. Im Gegensatz zum Restaurant ist es im Motelzimmer



3 Die Flammen aus der Fabrik lodern auch im Motelzimmer.

Nacht. Ted Pikul fragt sich, ob er das gerade gewesen sei und bemerkt, dass ihm alles so unecht vorkomme. Er fühlt sich offensichtlich sehr verunsichert, während Allegra sich wohligh auf dem Bett ausstreckt. In dieser zweiten Einstellung im Motelzimmer, bei der die beiden Protagonisten aus der Vogelperspektive zu sehen sind, trägt Allegra Gellert wieder die Hosen aus der Anfangsszene der Promotionsveranstaltung mit entsprechender Frisur. Ted Pikul verändert sein Aussehen nicht. Das Unbehagen von Ted Pikul wird durch extra-diegetische Hintergrundmusik betont. Die Kamera folgt der Bewegung von Ted Pikul. Die Rückkehr der beiden Figuren ins Motelzimmer wirkt einerseits überraschend und andererseits auch verwirrend, weil der Übergang abrupt erfolgt, als wenn eine Pausentaste gedrückt würde, was Pikul explizit auch wünscht.

Die markante Auflösung des Überganges zwischen Restaurant/Motelzimmer (56:10, vgl. Abb. 1) verfügt über stilistische Parallelen zum Übergang brennende Fabrik/Motelzimmer (01:15:05, Abb. 3) und Motelzimmer/Laden (38:39, Abb. 4), als Pikul und Gellert das erste Mal die Spielebene wechseln.



4 Die obere Hälfte des Bildes zeigt das Motelzimmer mit markanter Wendeltreppe, im unteren Teil ist der Laden zu sehen.

Der Kassier des Ladens kommt eine Wendeltreppe hinunter, die sowohl zum Laden als auch zum Hotelzimmer gehört. In der gleichen Einstellung ist der Laden im unteren Teil des Bildes deutlich zu erkennen, während der obere Teil noch zum Motelzimmer gehört. In allen drei Übergängen werden Einzelheiten wie Treppe, Bett und Flammen visuell von der vorangehenden in die nachfolgende Einstellung hineingebracht. Durch die ästhetische Parallelisierung der Übergänge Motelzimmer/Laden, Restaurant/Motelzimmer und Fabrik/Motelzimmer entsteht eine mechanische und künstliche Regelmäßigkeit, die durch ihre Wiederholung eine Computerspielästhetik simuliert.

Allegra fragt ihn, wie er sich fühle und freut sich über seine Antwort. Das Spiel ist für Gellert interessanter als das Leben. Mit «because there is nothing happening here. You're safe. It's boring», äußert sie jedoch auch zweideutig, dass keine Hoffnung auf gemeinsamen Sex besteht. Ted Pikul meint darauf: «I'm not sure, where we are, is it real at all. This feels like a game to me. And you're beginning to feel like a game character.» Allegra Gellert antwortet kurz und sich lasziv räkelnd: «Definitely not», küsst ihn und verführt ihn ein weiteres Mal dazu ins Spiel einzusteigen. Er startet den Gamepod. Der folgende Schnitt – vom Motelzimmer zum Restaurant – und Wechsel zwischen den Spielebenen ist mit einer Tonbrücke unterlegt: Zuerst sind Geräusche aus dem Restaurant zu hören und danach wechselt das Bild. Ted Pikul reagiert noch im Motelzimmer auf das Hacken aus der Küche des Restaurants und wendet den Kopf.

Wieder im Restaurant serviert der chinesische Koch die Spezialität des Tages, die aus dem doppelköpfigen Wesen aus der Szene bei der Tankstelle und bei der Ankunft am Skiort besteht. Die Einstellung zeigt einen Kellner, der von rechts nach links durch



5 Ted Pikuls Blick folgt den Geräuschen, die aus dem Fabrikrestaurant kommen, obwohl er sich noch im Motelzimmer befindet.

eine Tür im Bild erscheint und durch das Restaurant in Richtung Ted Pikul geht. Die Kamera folgt dem Koch bis der gewendete Kopf von Pikul zu sehen ist. Nur der Hintergrund und der Lichteinfall wurden durch das Restaurant-Setting verändert, Bildausschnitt und Perspektive auf die Figur Pikul aus der Motelszene werden jedoch beibehalten.

Der Übergang Motelzimmer/Restaurant wird durch den vermeintlichen Match-Cut verwischt, was in Bezug auf die Spielebenen verbindend wirkt.

Anschließend baut Ted Pikul aus den Knochen des doppelköpfigen Wesens die Knochenpistole zusammen und erschießt damit den chinesischen Koch.

Der Ausschnitt zeigt deutlich, wie Cronenberg die verschiedenen Spielebenen ästhetisch und narrativ miteinander verwebt und damit eine eindeutige Orientierung in Raum und Zeit verunmöglicht. Die Übergänge fließen über die Montage ineinander, und die Ebenen verweisen über Figuren und Requisiten aufeinander. Die Szene im Motel ist als reale Ebene dargestellt, nur die Übergänge wirken künstlich, sind jedoch sehr geschickt getarnt, indem jeweils ästhetische und szenische Eigenschaften der nachfolgenden Szene vorweggenommen werden.



6 Der leere Blick Ted Pikuls verweist darauf, dass er geistig noch nicht wieder im Fabrikrestaurant angekommen ist.

Welt, Gegenwelt und Chaos

Die Darstellung der Gegenwelt in eXISTENZ kann anhand einer Entwicklung beschrieben werden, die mit dem Verlauf der Erzählung zusammenhängt. Die dargestellte Gegenwelt gibt sich erst im Verlaufe des Films zu erkennen und zeigt sich vielschichtig, sodass von mehreren Gegenwelten gesprochen werden kann. Auch wenn der Film zu Beginn eine Art von Wirklichkeit vorgibt, als Rahmenhandlung getarnt, löst sich diese während des Films zusehends auf. Die vermeintliche Realität wirkt zu Beginn des Films noch sehr geordnet, ja sogar künstlich – in der Autogarage von Gaz ist kein einziger Ölfleck zu sehen – doch löst sich die Gegenwelt zusehends im Chaos auf. In der Wirklichkeit ist es gemäß Allegra Gellert eben langweilig, weil nichts passiert. Die Tankstelle ist außer Betrieb wie auch das Skidorf, in dem nicht mehr Ski gefahren wird, und die Kirche wurde zum Zentrum für die Freunde des Spiels eXistenZ. Die alte Welt wird nicht mehr gespielt, in der Realität wird nicht mehr gelebt, weil alles nur noch Staffage ist. Erlebt und geliebt

wird nur noch im Cyberspace. Einzig die Flucht aus der Realität macht das Leben noch lebenswert und attraktiv.

In der Gegenwelt jedoch wird Neues kreiert und Triebe werden ausgelebt; der Mensch und das Spiel greifen kräftig in die Schöpfung ein. Aus Amphibienknochen werden Waffen hergestellt und die Nervenzellen dieser Wesen werden für neue Bioports verwendet. Die Bilder aus der Gegenwelt «Fabrik» sind teilweise fast unerträglich real. Es fließt viel Blut und klebrige, schleimige Masse quillt aus den zerschnittenen Tieren. Die Arbeiter in der Fabrik wühlen mit Vorliebe in Großaufnahme in den Innereien der seziierten Tiere herum. Dies ist auch auf der Tonspur nicht zu überhören. Als Zuschauerin möchte man die Spezialität des chinesischen Kochs keinesfalls kosten. Die künstliche Ebene des Spiels wird durch bildlich explizite Darstellungen kompensiert: Der Ekel soll sich auf die Zuschauer übertragen und die Realität möglichst steril und langweilig wirken.

Der Wirklichkeitsverlust wird über die Ästhetik der Oberfläche und die komplexe Erzählstruktur hergestellt. Dadurch entsteht eine paradoxe Situation: Der Film wirkt selbstreflexiv, da die Figuren in ihrem Verhalten vom Stil des Films genauso beeinflusst werden wie die Zuschauer. Die Zuschauer werden in das Spiel einbezogen und mit existenziellen Fragen konfrontiert, wie bereits oben erwähnt. Sie nehmen an der Vermischung zwischen Spiel und Wirklichkeit während der Filmrezeption emotional und kognitiv teil. Der große Unterschied zu den Filmfiguren ist jedoch, dass die Zuschauer das Ende des Films überleben und das Kino körperlich unversehrt wieder verlassen dürfen.

Der Film lässt, wie die umfassende Literatur dazu zeigt, viele Lesearten zu, was ein Teil seiner Qualität ausmacht. Ein wichtiger Aspekt ist zum Beispiel die Kritik an der Gameindustrie.¹⁴ Cronenbergs Anstoß für eXISTENZ resultierte dagegen aus einem Treffen mit Salman Rushdie und der daraus folgenden Frage, was passiert, wenn ein Künstler wegen seiner Kunst verfolgt wird.¹⁵ Bemerkenswert ist, dass dieser Aspekt in der Literatur zum Film kaum zur Sprache kommt. Die Autorinnen und Autoren diskutieren in Zusammenhang mit diesem Film Themen, die Cronenberg in den Interviews nicht speziell erwähnt. Diese Tatsache zeigt auf, wie sehr der kulturelle Kontext und der Fokus der Fragestellung eines Interpreten oder einer Interpretin in die Diskussion eines Films einfließt.

In der vorangehenden Analyse wurden in Bezug auf das Verhältnis Film und Religion bestimmte Grundannahmen getroffen; die Untersuchung geht von einem

¹⁴ Vgl. R. Calvin, *The Real eXistenZ*, *transCendenZ the Ireal*, *Extrapolation*, Vol. 45, No. 3 (2004) 277.

¹⁵ R. Porton, *The Film Director as Philosopher*, *Cineaste*, Vol. XXIV, No. 4 (2000) 4.

Vorverständnis von Film und von Religion aus. Der Film wird sowohl in seiner ästhetischen, als auch in seiner narrativen Dimension untersucht. Die Analyse wurde außerdem mit filmwissenschaftlichen Ansätzen aus der Film- und Rezeptionstheorie, Interviews aus Filmzeitschriften und Rezensionen ergänzt. Die Themen und Fragen zum Film stammen aus einem religionswissenschaftlichen Begriffskatalog, da sie entweder auf die Konstruktion von Weltbildern eingehen oder Orientierungsprozesse ansprechen. Dieser Zugang gründet auf einer funktionalen Religionsdefinition, die nach der Wirkung, Leistung und Funktion von Religion (Clifford Geertz, Niklas Luhmann, Fritz Stolz) fragt.¹⁶ Damit können religiös konnotierte Phänomene, die sich in säkulare Bereiche verschoben haben, bearbeitet werden. Religion wird demnach als Gesellschaftssystem verstanden, das den Menschen in seinem Handeln, seinen Äußerungen und seinem Verhalten beeinflusst. Diese Leistungen von Religion sind inhaltlich vielfältig und können auf unterschiedliche Weise systematisiert werden; beispielsweise sind sie als Orientierung oder Transformation belegbar.¹⁷ Orientierungsprozesse werden anhand von diversen Strategien kommuniziert; der Film kann eine Vermittlungsfunktion innerhalb eines Repräsentationsprozesses übernehmen und damit aus religionswissenschaftlicher Perspektive vergleichend zu Religion diskutiert werden.

Diese und weitere Fragen stehen im Zentrum der mittlerweile zahlreichen Abhandlungen zum Verhältnis von Film und Religion, die theoretisch und methodisch unterschiedliche Zugänge darstellen. Der nicht immer explizit definierte Religionsbegriff stellt in vielen Untersuchungen eine verbindende Ebene dar. Die Fragestellungen beeinflussen zu einem wichtigen Teil die Filmauswahl und -analyse, sowie das Vorgehen und die Ergebnisse in den Untersuchungen. Im Folgenden werde ich auf einige ausgewählte Positionen eingehen.

Ausgewählte Zugänge zu Film und Religion

Mittlerweile hat die Anzahl der Studien zum Verhältnis von Religion und Film einen solchen Umfang angenommen, dass es nicht mehr möglich ist, jeder einzelnen Studie in einer Diskussion gerecht zu werden. Um sich einen Überblick zu verschaffen, scheint eine Form von Systematisierung hilfreich zu sein. Es bietet sich an, die

16 C. Geertz, Religion als kulturelles System, in: Ders., *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*, Frankfurt a. M. 1987, 44–95; N. Luhmann, *Die Religion der Gesellschaft*, Frankfurt a. M. 2002; F. Stolz, Religiöse Symbole in religionswissenschaftlicher Rekonstruktion, in: Ders., *Religion und Rekonstruktion. Ausgewählte Aufsätze*, Göttingen 2004, 62–83.

17 Vgl. Stolz, *Weltbilder* (s. Anm. 1).

bestehenden Ausführungen anhand des zugrunde liegenden Religionsbegriffs zu differenzieren. Die Autorinnen und Autoren diskutieren diesen wie folgt: Entweder wird ein expliziter Bezug zu einer funktionalen oder substanziellen Religionsdefinition oder eine Mischung aus beiden Ansätzen hergestellt, oder ein impliziter Religionsbegriff wird verwendet, der nur in der Fragestellung und der verwendeten Literatur zum Tragen kommt. Der Umgang mit dem zugrunde liegenden Religionsbegriff ist jedoch wegweisend für die weitere Verhältnisbestimmung zwischen Religion und Film.

Zugänge zum Film ausgehend von einer substanziellen oder funktionalen Religionsdefinition

Die folgenden Ansätze zeigen auf, wie verschiedenartig sich der Zugang zum Film gestaltet. Da es sich bei den erwähnten Beiträgen um eine Auswahl handelt, kann das Forschungsfeld jedoch nur lückenhaft wiedergegeben werden.

Als Zugang aus einer theologischen Perspektive können die Ausführungen von Lothar Warneke in *Transzendenz im populären Spielfilm* gesehen werden.¹⁸ Im Zentrum steht die Frage zum Verhältnis von Theologie und Film;¹⁹ diese gehören gemäß Warneke beide zur Kultur. Sowohl Theologie wie auch Film verfügen beide über ein den Menschen ergreifendes Moment, das Warneke als ein religiöses Moment bestimmt.²⁰ Er verwendet abwechslungsweise die beiden Begriffe «Religion» und «Theologie» ohne weitere Differenzierung und im gleichen Kontext. Religion wird als «Substanz» von Kultur beschrieben, als dasjenige, was die Kultur sozusagen ausfüllt oder anders ausgedrückt: Kultur schafft den Rahmen, in der Religion wirken kann. Der subjektiv gefärbte Ansatz beeinflusst die Resultate der Filmanalyse entsprechend.²¹ Die von verschiedenen

18 L. Warneke/M. Locatelli (Hg.), *Transzendenz im populären Film*, Potsdam-Babelsberg 2001.

19 «Kurz gefasst: Religion ist die Substanz der Kultur, und Kultur ist die Form der Religion». Warneke/Locatelli, *Transzendenz* (s. Anm. 18), 156, zit. nach: P. Tillich, *Die religiöse Substanz in der Kultur*, in: Ders., *Gesammelte Werke*, Bd. IX, Stuttgart 1975.

20 «Religion wird also im weitesten Sinne verstanden als das Ergriffensein von etwas, was uns Menschen unbedingt angeht. Es ist dies eine Angelegenheit, die nicht nur bei religiösen Menschen als Antrieb ihrer Lebenshaltung vorhanden ist, sondern auch im säkularen Bereich lebensbestimmend sein kann», in: Warneke/Locatelli, *Transzendenz* (s. Anm. 18), 153.

21 Ganz am Anfang, als ich die Problematik des Forschungsprojektes nur ganz grob in meinem Kopfe hatte, war es für mich ein beruhigender Gedanke, dass bei all dem Widerspruch, der auftreten konnte über die Konvergenzen zwischen Film und Theologie, doch allgemein logisch und akzeptierbar sein würde, dass beide, Film und Theologie, zur Kultur gehören und mindestens in dieser Einordnung ein Nebeneinander darstellbar wäre», in: Warneke/Locatelli, *Transzendenz* (s. Anm. 18), 152.

Autorinnen und Autoren diskutierten Filmbeispiele stammen meist aus dem populären amerikanischen Kino. Die Aufsätze basieren auf religiös motivierten Fragestellungen und erhalten dadurch pädagogische Züge. Die Filme werden nach einer christlich-jüdischen Interpretationsschablone gelesen, die den kulturellen Kontext der Fragestellung in hohem Maße spiegeln. Die im Titel verwendeten Begrifflichkeiten wie «Erlösung»,²² «der Tag des jüngsten Gerichts»,²³ «Gott gibt es wirklich»,²⁴ verweisen eindeutig auf die verwendete Perspektive. Diese Herangehensweise stellt eine valable Möglichkeit dar, Filme zu diskutieren, die über den gleichen kulturellen Hintergrund verfügen wie derjenige der Fragestellung. Christlich-jüdische Bezüge sind im amerikanischen und europäischen Kino oft bewusst gewählte Konfigurationen – teils subtil, teils offensichtlich dargestellt – um Geschichten zu vermitteln oder Figuren zu charakterisieren. Die Analyse solcher Konfigurationen bestimmter kulturell gefärbter Fragestellungen ist ein Gewinn, darf jedoch keine unreflektierte Eigendynamik entwickeln. Dies ist der Fall, wenn nicht mehr der Film und seine spezifische Ästhetik im Zentrum stehen, sondern die Vorgaben der Rezipienten den Film charakterisieren und dem Film religiöse Interpretationen aufgedrängt werden.²⁵ In diesem Fall kann auf der methodischen Ebene von einer Instrumentalisierung des Films zur Illustration religiöser Vorstellungen gesprochen werden. Selbstverständlich sind die Grenzen zwischen religiösen Unterstellungen und Interpretationen fließend, doch sollten unterschiedliche methodische Zugänge kritisch hinterfragt werden und transparent sein. Einen explizit theologischen Zugang zum Film wird zum Beispiel im Sammelband *Göttliche Komödien: Religiöse Dimensionen des Komischen im Kino* gewählt.²⁶ Verschiedene Autoren untersuchen hier die Bedeutung des Lachens innerhalb der christlichen Tradition und diskutieren diese anhand der Filme wie *LA VITA È BELLA* (Roberto Benigni, Italien 1997) *NOTTING HILL* (Roger Mitchell, Großbritannien 1999) oder *THE BIG LEBOWSKI* (Joel Coen, USA 1997). In der Einleitung wird die Fragestellung in Bezug auf einen theologischen Hintergrund angemessen thematisiert.

22 I. Kirsner, Verzehrende Leidenschaft und andere Kannibalismen. Zum Schweigen der Lämmer und der Erlösung im Film, in: Warneke/Locatelli, *Transzendenz* (s. Anm. 18), 179–190.

23 M. Locatelli, *Terminator 2: Der Tag der jüngsten Gerichts*, in: Warneke/Locatelli, *Transzendenz* (s. Anm. 18), 219–236.

24 E. Kowalski, *Independence Day. Gott gibt es wirklich; und er ist unser Präsident*, in: Warneke/Locatelli, *Transzendenz* (s. Anm. 18), 237–240.

25 Wichtig dabei ist, dass Analyse und Interpretation explizit unterschieden werden. Es kann zum Beispiel bei der Interpretation auf den kulturellen Kontext der Fragestellung verwiesen werden.

26 St. Orth et al. (Hg.), *Göttliche Komödien: Religiöse Dimensionen des Komischen im Kino*, Köln 2001.

In der Einführung zu *Himmel – Hölle – Hollywood*,²⁷ herausgegeben von Martin Laube, problematisiert der Herausgeber einen – wie er es nennt – theologischen Umgang mit dem Film und geht allgemein auf das Problem des zugrunde liegenden Religionsbegriffes ein.²⁸ «Der allgemeine Religionsbegriff ist selbst bereits eine Erfindung einer bestimmten Religion – des Christentums».²⁹ Er geht auf substantielle, funktionale und phänomenologische Ansätze ein und arbeitet die aus seiner Sicht damit verbundenen Vor- und Nachteile heraus. Der große Nutzen einer substantiellen Religionsdefinition gemäß Laube bestehe darin, dass sie begrifflich durch die «religiöse Binnenperspektive» von Nicht-Religion abgegrenzt werden könne, jedoch eine Distanz zum untersuchten Gegenstand fehle. Durch eine inhaltliche Definition von Religion blieben viele religiöse Phänomene unbeachtet, die sich in säkulare Bereiche verschoben haben. Laubes Kritik an der funktionalen Religionsdefinition ist dagegen grundlegend, weil sie «im Rücken der Akteure» stattfände und diesen «Bedürfnisse und Probleme unterschieben, von denen sie entweder nichts wissen oder aber auch nichts wissen wollen».³⁰ Eine wissenschaftliche Distanz sei gemäß Laube damit möglich, die Grenzen zu Nicht-Religion seien jedoch offen und weitgehend unbestimmt. Laube schlägt als Ausweg aus den zwei unbefriedigenden Ansätzen vor, vom «religiösen Bewusstsein» zu sprechen, indem er sich auf Schleiermacher beruft und Religion als «kommunikativen Sachverhalt»³¹ auffasst. Das Religiöse im Film wird in diesem Fall von den Rezipienten her bestimmt.³² Mit der zum Schluss aufgeführten groben Unterscheidung zwischen der filminternen Ebene und der institutionellen Ebene des Kinos, weist Laube darauf hin, dass nicht nur religiöse Verweise innerhalb des Films zu suchen seien, sondern auch die Institution Kino als Versammlungsort über religiöse Qualitäten verfüge. Laube verortet «das Religiöse», wie er es nennt, also weniger auf der ästhetischen Ebene des Films als in seiner Interpretation, die jedoch stark vom individuellen Deutungshorizont abhängig ist.

27 M. Laube, *Himmel – Hölle – Hollywood: Religiöse Valenzen im Film der Gegenwart*, Münster 2002, 12–17.

28 Ein ähnliches Vorgehen zeichnet folgende Publikation aus: J. Herrmann, *Sinnmaschine Kino, Sinndeutung und Religion im populären Film*, Gütersloh 2001.

29 Laube, *Himmel* (s. Anm. 27), 12.

30 Ebd., 15.

31 Ebd., 16.

32 Vgl. ebd., 17: «Für unsere Filmzwecke bedeutet das: Es ist zu überlegen, ob die Suche nach dem «Religiösen» im Film sogleich auf bewusstseinsinterne Bedürfnisse, Sehnsüchte oder gar Erfahrungen der Zuschauenden ausgerichtet werden sollte, oder ob es erfolgsversprechender erscheint, auf der Ebene der sozialen Kommunikation zu bleiben – also darauf zu achten, wie die Rezeption des Films in weitere Anschlusskommunikation umgesetzt wird und welche Deutungsmuster dabei eine Rolle spielen».

Oft wird eine funktionsorientierte Religionsdefinition als Grundlage für die Diskussion zum Verhältnis von Film und Religion verwendet. Als Beispiel für ein entsprechendes Vorgehen kann das Buch zum SF-Film *Wo nie zuvor ein Mensch gewesen ist* aufgeführt werden.³³ Die Autoren schreiben dem SF-Film diverse funktionale Äquivalenzen und die Rolle einer impliziten Religion zu.³⁴ Dies führen sie auf den Wirkungsverlust der institutionalisierten Religionen zurück.³⁵

John C. Lyden geht in *Film as Religion: Myths, Moral, and Rituals*³⁶ noch einen Schritt weiter, indem er die funktionale Religionsdefinition von Geertz auf den Film überträgt und aufzeigt, inwiefern dieser eine religiöse Funktion übernehmen und als eine Form von Religion interpretiert werden kann.³⁷ Der Film produziert Mythen und stellt den Zuschauern Rituale zur Verfügung. Mythen verweisen auf Werte, die über den Film vermittelt werden. Die Rituale beziehen sich auf die Rezeptionssituation und den Kinobesuch an sich, denn die Zuschauer werden für die Länge eines Spielfilms aus der unmittelbaren Realität in diejenige des Spielfilms entführt. Die filmische Realität wird mit einem bestimmten Faktizitätsanspruch verbunden. Das Ritual des Kinobesuchs ermöglicht den Zuschauern eine Form von Katharsis; sie nehmen über die auf die Leinwand projizierte Welt an Leidens- und Grenzsituationen teil, die verbotene Situationen zeigen, soziale Normen in Frage stellen oder sie bestärken. Die anschließende Diskussion einzelner Filme, die sich vorwiegend mit der narrativen Ebene auseinandersetzt und eine spezifische Analyse der Filmästhetik auslöst, ist auf sein Ritual- und Mythoskonzept abgestimmt. Lyden versucht meiner Meinung nach den Film zu sehr auf Mythen und Rituale als Hauptbestandteile von Religion zu reduzieren und verliert den Film selber beinahe aus den Augen.

Weitere Vergleichsansätze zwischen Film und Religion, welche die Kommunikations- und Rezeptionssituation ins Zentrum rücken, prägen die laufende Diskussion. Im Folgenden möchte ich auf einige ausgewählte Beispiele eingehen.

33 M. Fritsch et al., *Wo nie zuvor ein Mensch gewesen ist: Science Fiction-Filme, Angewandte Philosophie und Theologie*, Regensburg 2003.

34 Ebd., 43–51.

35 «In die Rolle einer impliziten Religion, so kann abschließend resümiert werden, können die Medien aber nur geraten, da die «religiösen Endverbraucher» ihren Bedarf an Sinnstiftung und Transzendenzdeutung nicht mehr mit Hilfe der althergebrachten Institutionen, wozu auch die Kirchen und die verfassten Religionen zählen, decken, sondern sich ihre eigenen Welt- und Lebensentwürfe bauen», in: Fritsch et al., *Wo nie zuvor* (s. Anm. 33), 50.

36 J. C. Lyden, *Film as Religion: Myths, Moral, and Rituals*, London/New York 2003.

37 Ebd., 36–56.

Kulturwissenschaftliche Ansätze

Kulturwissenschaftliche Zugänge gehen in der Regel von funktionalen Religionsdefinitionen aus und versuchen diese Betrachtungsweise auch auf weitere gesellschaftliche Phänomene auszuweiten. Als Vorreiterin dieses Vorgehens möchte ich auf *Seeing and Believing: Religion and Values in the Movies* von Margeret Miles eingehen.³⁸ Die Gemeinsamkeit zwischen Film und Religion sieht Miles in ihrer Eigenschaft als kulturelle Produkte, die ihre Werte als Teil unserer Kultur vermitteln. «If one considers the interest in values and relationships common to religion and film, both can be approaches as parts of a common cultural mix».³⁹ Religionen beeinflussen die Beziehungen unter Menschen und die relevanten Werte zur Gestaltung dieser. Deshalb sei es für Religionsgemeinschaften wichtig, kritisch zu hinterfragen, inwiefern auch durch säkulare Werte, alternativ zu religiösen, Moralvorstellungen vermittelt werden könnten.⁴⁰

Der Film ist gemäß Miles ein Spiegel der Gesellschaft, der soziale Probleme aufdeckt und zur Diskussion stellt.⁴¹ Anhand der Kategorien Rasse, Klasse, Geschlecht und sexueller Orientierung zeigt Miles auf, wie die Zuschauer sich mittels Spielfilmen mit gesellschaftlichen Problemen auseinandersetzen können. In diesem Fall überschreitet der Film die Unterhaltungsebene. Miles teilt ihre Fragestellung in zwei Grundfragen auf: Sie fragt einerseits, wie das soziale Phänomen Religion im Film behandelt wird, andererseits welche Werte durch den Film vermittelt werden. Diese beiden Fragen spiegeln sich in ihrem Vorgehen wider. Die Diskussion einzelner Filme teilt sich in zwei thematische Schwerpunkte auf: Einerseits diskutiert sie Filme mit explizit religiösen Themen, bei denen die vorherrschenden Religionen Nordamerikas, der Islam und das Judentum eine wichtige Rolle spielen. Andererseits zeigt sie auf, wie die dargestellten Wertkategorien Geschlecht, Rasse, Klasse und sexuelle Orientierung im Film identifiziert und analysiert werden können. Die Filmbesprechungen fokussieren vorwiegend die narrative Ebene anhand von Figurenanalysen und diskutieren die vom Film vermittelten Werte. Die inhaltlichen Überlegungen werden mit der Frage nach der Identifikation der Zuschauer und dem Einbezug von Filmkritiken ergänzt und in einen umfassenden gesellschaftlichen Kontext gestellt. Miles untersucht also sowohl den Filmtext und die damit vermittelten Werte, als auch die Repräsentation einzelner Religionen im Spielfilm.

38 M. R. Miles, *Seeing and Believing: Religion and Values in the Movies*, Boston 1996.

39 Ebd., 13.

40 Ebd., 15.

41 Ebd., 19.

Ein weiterer kulturwissenschaftlicher Ansatz, der den gegenseitigen Einfluss von Film und Religion ins Zentrum stellt, wird von S. Brent Plate in unterschiedlichen Einführungen zu Sammelbänden dargelegt.⁴² Der aktuellste Aufsatz ist im Sammelband *The Religion and Film Reader* erschienen.⁴³ Der Film wird auf verschiedenen Ebenen mit einem Ritual verglichen: Spuren des Religiösen seien nicht nur im Film zu finden, sondern würden sich auch im religiösen Leben außerhalb der Kinos zeigen. Traditionelle Rituale wie zum Beispiel Hochzeiten oder Übergangsrituale bei Jugendlichen werden mit Filmthemen vermischt, indem die Gäste entsprechend kostümiert erscheinen. Neue Medien verändern nicht nur traditionelle Rituale, sie kreieren auch neue, wie das Beispiel des Films *THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW* (Jim Sharman, USA 1974) zeigt: Die Fangemeinde trifft sich seit Jahren, um kostümiert wie die Filmfiguren Vorstellungen des Films zu feiern. Plate stützt sich auf die Ritualdefinition von Victor Turner, Jonathan Z. Smith und Arnold van Gennep. Davon ausgehend zeigt er auf, wie Film einem Ritual entsprechend interpretiert werden kann. Bereits der Kinobesuch an sich kann als Ritual gesehen werden.⁴⁴ Plate verfolgt einen grundsätzlich funktionalistischen Ansatz, der auf der Religionsdefinition von Geertz aufbaut.⁴⁵

Plate gesteht dem Film eine größere Wirkkraft zu als Miles und beschreibt das Verhältnis zu Religion als reziprok: Der Film breitet sich nicht nur in den Gedanken der Zuschauer aus, sondern hinterlässt sichtbare Spuren in der materiellen Welt. Filmfiguren und Schauspieler werden von Fans bewundert, mit Statuen und Fußabdrücken verewigt und verehrt wie Heilige. Traditionelle Übergangsrituale werden anhand von Filmthemen personalisiert, aktualisiert und erneuert. Der Film wird nicht nur auf der Leinwand wahrgenommen, sondern vermischt sich mit un-

42 S. B. Plate (Hg.), *Representing Religion in Worldcinema: Filmmaking, Mythmaking, Culture Making*, New York 2003, 1–18; Ders., *Religion, Art and Visual Culture: A Crosscultural Reader*, New York 2002, 1–18; Ders./D. Jasper (Hg.), *Imag(in)ing Otherness: Filmic visions of Living Together*, Atlanta 1999, 3–16.

43 S. B. Plate, *The Footprints of Film: After Images of Religion in American Space and Time*, in: Ders./J. Mitchell (Hg.), *Religion and Film Reader*, London/New York 2007, 427–437.

44 Vgl. Plate, *Footprints* (s. Anm. 43), 433: «But it is in the watching of the film where the true religious dimensions surface, as it *functions* religiously by way of audience interaction, who also go through the three-part ritual process argued by Van Gennep».

45 Vgl. ebd., 435: «Film, like religion, tells of another reality, of a world that could be, of a world that viewers want to live in – or in the case of apocalyptic films a world that viewers want to avoid. Regardless, films present other realities that simulate moods and motivations. One way or other, film viewers have their eyes and ears opened to differing ways of imagining the world outside the film theater, but also outside our own social status in the world (out there). In the audio-visual experience of viewing film, human bodies and minds have an experience that becomes internalized, ultimately affecting behaviors, attitudes, practices, and beliefs. And we often find the experience of viewing film somehow transformed, translated, and transposed into the granite structures, the cement surfaces, and Saturday night haunts that constitute contemporary religious life».

serem Alltag. Entsprechend ist Religion nicht nur in den Filmen ein Thema, sondern Filme beeinflussen auch das religiöse Leben.

Auch Melanie J. Wright bevorzugt einen kulturwissenschaftlichen Zugang zum Thema Film und Religion, da dieser einen interdisziplinären Horizont bedinge, der die Filmanalyse, die Herstellungsmethoden und die Technologiegeschichte berücksichtige.⁴⁶ Durch die Erweiterung mit Distributions-, Aufführungs- und Rezeptionsaspekten entsteht ein methodisches Dreieck von «film<text>, context und audience».⁴⁷ Sie interpretiert den Film als kulturelle Form eines industriellen Massenprodukts. Davon unterscheidet sich die traditionelle Filmtheorie insofern, dass sie ahistorisch und ohne Kontext sei, sowie sich nur für Zeichensysteme interessiere.⁴⁸ Dieser äquivalente Zugang zu Film und Religion erweitert Miles' Konzept durch Rezeptions- und Filmtheorien. Die ausgewählten Filme werden ausführlich in je einem Kapitel für jeden Film anhand folgender fünf Kriterien diskutiert: Erzählung, Stil, kultureller und religiöser Kontext und Rezeption. Der Film bestehe einerseits aus einer Aneinanderreihung von Bildern, andererseits stelle er ein soziales Artefakt dar. Wright bezieht sich in ihrer Analyse jedoch oft auf Filmkritiken und weniger auf filmtheoretische Konzepte. Da sich das Ästhetische und das Kulturelle prinzipiell nicht widersprechen dürfen, geht sie immer davon aus, dass der Filmtext, die Zuschauerreaktionen und die Kritik harmonisieren müssen. Film-analytisch hält sie sich jedoch zurück und rückt die Ideologie eines Films in den Mittelpunkt. Ihr Bedürfnis nach einer Harmonisierung der verschiedenen Perspektiven auf den Film beseitigt jedoch interessante Widersprüche. Meiner Meinung nach tragen kontroverse Aussagen über einen Film zu einer lebendigen Diskussion bei, die gleichzeitig darauf hinweist, wie unterschiedlich ein einzelner Film rezipiert und interpretiert werden kann. Wrights Ansatz gebührt trotzdem Respekt, da sie den Film als Erste in einen breiten kulturwissenschaftlichen Kontext stellt und dem Kinoapparat in mehreren Bereichen Rechnung trägt.

Ein kulturwissenschaftlicher Ansatz erweist sich durch seine Interdisziplinarität als sehr vielseitig und offen für unterschiedliche Perspektiven auf das Thema. Die Frage nach einer Religionsdefinition und einer Unterscheidung zwischen religiösen und säkularen Bereichen in der Gesellschaft scheint nicht im Zentrum des Interesses zu stehen. Im Gegenteil werden Film und Religion als gesellschaftliche Produktionsfelder angesehen, die eine gegenseitige Wirkung aufeinander ausüben und

46 M. J. Wright, *Religion and Film: An Introduction*, London/New York 2007.

47 Ebd., 26.

48 Ebd., 28.

sich beeinflussen. Die Menschen bewegen sich im alltäglichen Erfahrungsbereich in verschiedenen Produktionsfeldern gleichzeitig, ohne diese in jeder Situation bewusst voneinander zu unterscheiden. Wird demnach Religion als kulturelle Komponente diskutiert, die sich mit anderen kulturellen Produkten wie zum Beispiel Kunst, Wissenschaft, Medien, Bildung vermischt, scheint eine Trennung von Religion und anderen gesellschaftlich-kulturellen Bereichen in einer pluralistischen Gesellschaft nicht mehr sinnvoll zu sein.⁴⁹

Außerdem kommt auf der diachronen Ebene die einfache Tatsache dazu, dass der Film sich am Ende des 19. Jahrhunderts im Kontext einer schon bestehenden Kultur entwickelt hat. So ist es legitim zu fragen, inwiefern religiöse Motive, Metaphern und Themen im Film verwendet werden, und welche Bedeutung und Funktion sie dadurch erhalten. Oder wie Plate diese Tatsache im Bezug auf Religion ausdrückt: «If we want to understand the primary process of religion-making within the context of filmmaking, we need to see how the older media are adapted in new forms.»⁵⁰ Ein kulturwissenschaftlicher Ansatz vermeidet also ein Interpretationsfeld, das sich auf eine bestimmte religiöse Tradition beruft, außer wenn der Film explizit darauf verweist. Bei expliziten Verweisen ist die Zuordnung über eine eindeutige Semantik gegeben; ein Kreuz, eine Moschee oder ein Rabbi können klar bestimmten religionshistorischen Traditionen zugeordnet werden. Dies vereinfacht die Untersuchung insofern, dass die Rechtfertigung und Erklärung eines bestimmten Religionsbegriffs keiner aufwändigen oder komplizierten Begründung mehr bedarf; der Gegenstand der Untersuchung ist sozusagen selbsterklärend. Die meisten kulturwissenschaftlichen Zugänge diskutieren vielleicht deshalb aus pragmatischen Gründen ausschließlich Filme, die über semantische Verweise auf explizit religiöse Bedeutungsfelder verfügen. Schwieriger wird es jedoch, wenn Verweise und Motive aus implizit religiösen Bedeutungsfeldern analysiert werden sollen. In diesem Fall wird betont, dass die religiöse Konstruktion eines weiteren Erklärungsschrittes bedarf. Diese Hürde überwinden die Autorinnen und Autoren, indem sie sich auf die Vermittlung von Werten durch den Film konzentrieren und die Erzählung in den Mittelpunkt ihrer Untersuchung stellen.

In vielen theologisch-pädagogisch ausgerichteten Untersuchungen wird – wie schon erwähnt – der Frage nach dem verwendeten Religionsbegriff detailliert nachgegangen. Diese Ansätze sind insofern aufschlussreich, da sie mit klar for-

49 S. M. Hoover, *The Culturalist Turn in Scholarship on Media and Religion*, *Journal of Mass Media* 1 (2002) 25–36; Ders., *Religion in the Media Age*, London 2006, 26–44.

50 Plate, *Representing* (s. Anm. 42), 7.

mulierten Interpretationsmasken arbeiten, welche von den Filmen und/oder den Filmemachern selbst auch gerechtfertigt sind.⁵¹ So können zum Beispiel implizite religiöse Verweise in den Disney Zeichentrickfilmen nur erkannt werden, wenn sie mit einschlägigen Masken aus dem christlich-jüdischen Kontext verglichen werden. Gleichzeitig ist es jedoch auch möglich, die Disneyfilme auf der Rezipientenebene als implizite Ersatzreligion zu definieren, da ganze Generationen von Kindern viel Zeit mit dem Schauen von Disneyfilmen verbringen. Bestimmte christlich-jüdische Werte werden von diesen Filmen erfolgreicher vermittelt, als dies den institutionalisierten Kirchen oftmals gelingt.⁵²

Werden Film und Religion als sich überschneidende kulturelle Bereiche gesehen, besteht die Möglichkeit nach impliziten Motiven, Themen und Metaphern zu fragen, die sozusagen in beiden verortet sind. Religiös konnotierte Themen und Motive können häufig verortet werden. Ein Grund für dieses Phänomen könnte darin liegen, dass der Film äquivalent zu religiösen Symbolsystemen unter anderem existenzielle Themen bearbeitet, die sich in thematischen Überschneidungen ausdrücken.

Die zu Beginn erwähnten religiös konnotierten Themen aus eXISTENZ können als solche Überschneidungen gesehen werden, wie die Frage nach der menschlichen Wirklichkeit und dem Sinn des Lebens, die Erschaffung von Gegenwelten und Weltbildern mit spezifischen Wertesystemen, die Kontingenzthematik, der Verlust der physischen und psychischen Unversehrtheit, die Infragestellung der menschlichen Autonomie, die Manipulation durch eine transzendente Macht, das Thema der Kontinuität des Körpers und das Weiterleben nach dem Tod. Die filmische Bearbeitung solcher Themen kann mittels spezifischer Methode und Theorie – Film- und Rezeptionstheorien – reflektiert werden.

Filmanalyse und Rezeptionstheorien

Durch das Hervorheben impliziter religiöser Metaphern ergeben sich, wie ich gezeigt habe, einige Schwierigkeiten. Ob ein Motiv im Film, das auf eine religiöse Tradition oder Symbolik verweist oder nicht, als solches erkannt wird, hängt stark vom Rezipienten ab. Zusätzlich zum kulturellen Kontext spielen deshalb einerseits die Analyse des Films und die Ästhetik der Oberfläche, und andererseits der Rezeptionsprozess eine wichtige Rolle. Um Funktion und Bedeutung eines bestimmten religiösen Motivs zu bestimmen, ist eine differenzierte Analyse der stilistischen

51 Ein sehr gelungenes Beispiel dafür ist das Buch von Ch. Martig, *Kino der Irritation*, Marburg 2008.

52 Vgl. M. I. Pinski, *The Gospel According to Disney, Faith, Trust, and Pixie Dust*, Louisville/London 2004.

Ebene und der Narration nützlich. Die Filmanalyse als Methode ist breit erforscht und arbeitet mit klaren Vorgaben.⁵³ In der Filmanalyse wird der Film sozusagen aus dem kulturellen Kontext genommen und auf das Visuelle und Auditive reduziert. M. J. Wrights Kritik an der Filmanalyse ist jedoch gerechtfertigt, «that much traditional film theory with its positing of ahistorical, decontextualised film viewers and concern with the production of signifying systems [...], was becoming alienated from its object of study.»⁵⁴ Um die kritisierte Lücke zu schließen, sind der Einbezug von rezeptionsästhetischen Fragestellungen und der kulturelle Hintergrund der Zuschauer für das Verständnis eines Films wesentlich.

Die Rezipienten stellen die Zusammenhänge her, die je nach Film stärker oder schwächer intendiert sind, und übernehmen eine dominante Funktion in der Sinn- deutung. Dieser Aspekt ist gerade bei implizit religiös konnotierten Verweisen grundlegend, da diese ein bestimmtes Wissen voraussetzen. Wie soll zum Beispiel am Schluss des Films *THE TRUEMAN SHOW* (Peter Weir, USA 1998) der Gang des Protagonisten über das Wasser verstanden werden, wenn die inhaltliche Kenntnis der entsprechenden Bibelstelle nicht vorhanden ist?⁵⁵ Oder der ganze Schluss im Film *LE GRAND VOYAGE* (Ismaël Ferroukhi, Frankreich / Marokko 2004) ist ohne entsprechendes Wissen über den rituellen Umgang mit Toten im Islam nicht verständlich: Der Sohn wäscht seinen toten Vater verbunden mit traditionellen Gebeten und spendet einer Bettlerin beim Verlassen von Mekka Almosen. Diese beiden Beispiele zeigen, inwiefern religiös konnotierte Motive, Symbole, Erzählungen und Figuren von den Zuschauern als solche erkannt und interpretiert werden. Die Erzählung oder Darstellung kann bestimmte Assoziationen und Interpretationen intendieren, die auf eine religiöse Konnotation verweisen. Jedoch müssen die Zuschauer über ein bestimmtes kulturelles Vorwissen verfügen, um die Verweise entsprechend einzuordnen und zu verstehen. Implizite religiöse Verweise erhalten erst durch die Zuschauer eine explizite Bedeutung. Das bedeutet, dass Verweise zu einem bestimmten Grad offen sind und erst durch einen Ausdeutungsprozess festgemacht werden. Entsprechend können Verweise kognitiv auch erst in die Erzählung des Films eingebaut werden, nachdem sie als solche erkannt wurden. «In experiencing a film, we immerse ourselves in the complexity of all these transformations

53 Vgl. L. Giannetti, *Understanding Movies*, New Jersey 192005; D. Bordwell/ K. Thompson, *Film Art, An Introduction*, New York 2008; K. Hickethier, *Zur Analyse des Visuellen, des Auditiven und des Narrativen*, in: Ders., *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart 1996.

54 Wright, *Religion* (s. Anm. 46), 26–27.

55 Die entsprechende Bibelstelle muss aber keinesfalls im Original bekannt sein. Es ist auch möglich, dass das Wissen durch einen Bibel-Comic, eine Bibelverfilmung oder ein Bild erlangt wurde, was in den meisten Fällen wahrscheinlicher ist.

as they interact cinematically. What we identify as the movie we are watching is an embodiment of the meanings-for-us that eventuate.»⁵⁶ Rezeptionstheorien beschäftigen sich mit dem Lese- und Verständnisprozess der Zuschauer bei einer Filmvisionierung.⁵⁷ Der Rezeptionsprozess verfügt über kulturelle, individuelle, emotionale und kognitive Aspekte, woraus sich ein komplexer Sachverhalt ergibt.

Eine Analyse des Rezeptionsprozesses bearbeitet folgende Aspekte: Erstens ist eine Filmvisionierung ein vorbewusster Prozess; unterschiedliche Filmparameter wie Kamera, Licht, Musik, Dialoge und Montage arbeiten innerhalb eines Films zusammen und erzählen eine Geschichte.⁵⁸ Die Zuschauer sind sich der Funktion und Wirkung einzelner Parameter oft nicht bewusst. In einer Untersuchung muss das unbewusst Wahrgenommene mittels eines analytischen Prozesses ins Bewusstsein geholt werden. Zweitens ist der Rezeptionsprozess ein individueller Prozess, der stark vom einzelnen Zuschauer und dessen Hintergrund geprägt ist. Diesem Aspekt kann durch den Einbezug von Filmkritiken mit unterschiedlichen Lesearten nur zum Teil Rechnung getragen werden. Drittens stellt die Filmerzählung eine mentale Konstruktion dar, weshalb die Rezeption einer konstruktiven Tätigkeit entspricht wie Edward Branigan betont.⁵⁹ Der narrative Aufbau und die stilistische Umsetzung eines Films beeinflussen mentale Prozesse bei den Zuschauern. Das kognitive Erfassen einer Filmerzählung basiert auf einem Verständnis, wie mentale Konstruktionen während der Visionierung hergestellt werden. Viertens lösen Filme unter anderem durch Musik, Dramaturgie, Geschichte und Identifikation Emotionen aus, die das Verständnis und die Wahrnehmung des Films beeinflussen.⁶⁰ Da jedoch jeder Zuschauer emotional sehr individuell reagiert, können über die emotionale Verarbeitung eines Films nur mit Vorsicht endgültige Aussagen gemacht werden. Emotionen entstehen aber nicht nur bei den Zuschauern, sondern auch die Figuren im Film verfügen über Gefühle, die sie zeigen, unterdrücken oder verheimlichen. Außerdem besteht über die Genrezugehörigkeit – auch wenn es nur einzelne Elemente sind – eine bestimmte emotionale Erwartung; die Komödie bringt die Leute im Idealfall zum Lachen, der Horrorfilm versetzt die Zuschauer in Angst und Schrecken, und das Melodrama soll das Publikum zu Tränen rühren.⁶¹

56 I. Singer, *Reality Transformed, Film as Meaning and Technique*, Cambridge 1998, 11.

57 E. Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, London/New York 2004; R. Odin, *De la Fiction*, Bruxelles 2000.

58 Odin, *Fiction*, (s. Anm. 57), 41–52.

59 Branigan, *Comprehension* (s. Anm. 57), 17.

60 M. Brütsch et al. (Hg.), *Kinogefühle: Emotionalität und Film*, Marburg 2005.

61 L. Williams, *Film Bodies: Gender and Excess*, *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4 (1991) 2–13.

Die Schnittstelle zwischen Film und Religion aus religionswissenschaftlicher Perspektive

Am Beispiel von eXISTENZ wurde aufgezeigt, inwiefern sich Film und Religion in ihrer Funktion als kulturelle Produktions- und Bedeutungsfelder gegenseitig überschneiden. Vor diesem Hintergrund kann eXISTENZ nicht bloß als Kritik an der Gameindustrie gelesen werden, sondern erschafft über seine spezifische Erzählstruktur und Ästhetik eine SF-Gegenwelt, die nicht den sterilen Bildern aus Computerspielen entspricht. Das Spiel findet eben in der «wirklichen Welt» statt. Die Figuren nehmen am Spiel auf einer anderen Bewusstseins-ebene teil und spielen mit ihrem eigenen Körper mit. Die Gegenwelt verändert sich von einer sterilen, leblosen Umgebung zu einer voller Schleim, Blut und klebriger Masse. Die Zuschauer nehmen an der Desorientierung und dem Wirklichkeitsverlust der Figuren teil, da sich die Diegese des Films mit der inszenierten Welt des Computerspiels deckt. Der Film weist selbstreflexive Elemente auf, indem durch die teilweise diskontinuierliche Montage subtil auf die Künstlichkeit und Regelmäßigkeit des Computerspiels hingewiesen wird. Die Zuschauer und die Figuren werden teilweise ahnungslos in die faszinierende Gegenwelt entführt. Der Film ist das Computerspiel. Die Zuschauer nehmen daran teil, können aber – im Gegensatz zu den Figuren – jederzeit die Pausentaste drücken.

Unterschiedliche Zugänge zum Thema Film und Religion wurden dargelegt: einige Ansätze basieren auf einem funktional-orientierten Religionsbegriff, andere verfolgen einen theologisch-pädagogischen Fokus und eine dritte Gruppe diskutiert das Thema aus einer kulturwissenschaftlichen Perspektive. Letztere ist weniger am Religionsbegriff interessiert und analysiert den Film sowohl narrativ als auch ästhetisch. Der kulturwissenschaftliche Ansatz zeichnet sich durch Interdisziplinarität aus, die in ihrer Vielseitigkeit über einen offenen Blick auf ein Forschungsfeld – im konkreten Fall auf Film und Religion – verfügt.

Der Fokus dieses Aufsatzes war mehr auf den Film als auf den Religionsbegriff gerichtet. Dabei wurde der Frage nachgegangen, inwiefern von «religiösen» Verweisen im Film gesprochen werden kann. Verweise können entweder explizit oder implizit auf ein religiöses Symbolsystem verweisen. Dabei handelt es sich jedoch um eine graduelle Unterscheidung und nicht um einen Gegensatz.

Eine religionswissenschaftliche Perspektive ermöglicht zusätzlich mittels filmwissenschaftlicher Methoden einen semiopragmatischen Zugang zum Film, der einerseits an der Ausdeutung von Symbolen innerhalb eines kulturellen Rahmens interessiert ist und andererseits unter Einbezug der Rezeptionsästhetik den Zu-

schauern eine tragende Funktion im Sinndeutungsprozess zuschreibt. Diese, sowohl ästhetisch wie auch kulturwissenschaftlich verankerte Perspektive, stellt eine Möglichkeit dar, das Forschungsfeld Film und Religion fruchtbar zu erweitern. Dadurch werden nämlich nicht nur Filme mit explizit religiös konnotierten Verweisen, die aus traditionellen Symbolsystemen stammen, analysiert, sondern auch Filme, die nicht auf den ersten Blick als «religiös» interpretiert werden. Auch weiter gefasste Bereiche religiös interpretierbarer Motive und Themen im Film können auf diese Weise reflektiert werden. Um beiden Phänomenen – Film und Religion – in ihrer Komplexität gerecht zu werden, ist ein multidisziplinärer und offener Zugang hilfreich, da dieser auf ständige Veränderungen des kulturellen Rahmens eingehen kann. Die religiös konnotierten Themen in *EXISTENZ* zeigen eine Möglichkeit auf, wie kreativ und zugleich vielschichtig Film und Religion ineinander verstrickt sein können.