

14661 **EINFÜHRUNGSKURS**

Religion in Filmen, Serien und Videogames

Nicola Zambon

Ort: 2.2063 Seminarraum (Fabeckstr. 23/25)

Zeit: Mo 16:00-20:00

Erster Termin: 15.04.2024

Unterrichtssprache: Deutsch

SWS: 2

Teilnehmerzahl: 40

Platzbeschränkung: Ja

Teilnahmepflicht: Nein

Module zu dieser LV: **0328BA1.2** **0328BA1.3** **0328BA1.4** (

0328BA2.1

0360BA1.4

0360BA1.5

0360BA1.6 (

0360CA1.4

0360CA1.5

0360CA1.6

Kommentar

Für Filme wie auch für Serien und Videospiele sind die Erzählungen und Symbole von Mythen und Religionen eine unerschöpfliche Motivressource, wobei die Bezüge, die in diesen hergestellt werden, sich den Darstellungsmöglichkeiten und Erzählstrategien neuer Medien fügen müssen: Immer haben wir es mit Kultur- und Kunstformen zu tun, die in den letzten Jahrzehnten autonome Errichtung fiktionaler Welten geworden sind; immer ist es eine religionswissenschaftlich entscheidende Frage, was aus der Religion wird, wenn sie in den Sog der Kunstformen säkularer Kultur gerät, von diesen aufgenommen und weiterverarbeitet wird. Filme, Serien und Videospiele erzählen von Menschen, die die Rituale und kulturellen Gepflogenheiten ihrer Religion achten und sich zugleich in einer zunehmend multikulturellen Gesellschaft von den Zwängen der Tradition zu lösen versuchen; sie thematisieren die Konflikte, in die Menschen durch eine strenge religiöse Observanz in der modernen, multikulturellen Welt geraten; Filme zeigen Religion, indem sie die großen Erzählungen aufnehmen, fortschreiben, umschreiben, radikalisieren oder auch parodieren; schließlich schaffen sie eigene mythische Welten und Göttergeschichten. Ausgewählte religionsgeschichtliche und mythologische Themen, Motive und Erzählmustern wie auch die Inszenierung und Bearbeitung, die den Medien eigen sind, sind Thema des Seminars. Gemeinsam werden wir eine Reihe von Filmen (u.a. Most hated woman in America, Die perfekte Kandidatin, Qu'est-ce qu'on a fait au bon Dieu?), Serien (u.a. Young pope, Leftovers, Unorthodox) und Spielen (Nier:Automata, Baldur's Gate III) auf Themenkomplexe und Strategien der Darstellung religiöser Narrative untersuchen.

13 Termine