

Matthias Wörther

DIE SCHÖPFUNG

ÜBERSICHT

[1. Stabangaben](#)

[2. Kurzcharakteristik](#)

[3. Inhalt](#)

[4. Gestaltung](#)

[5. Interpretation](#)

[a\) Die biblische Folie](#)

[b\) Die wissenschaftliche Folie](#)

[c\) Die kulturgeschichtliche Folie](#)

[d\) Die filmgeschichtliche Folie](#)

[6. Einsatzmöglichkeiten/Didaktische Hinweise](#)

1. Stabangaben

Animationsfilm s/w, Deutschland 1994, 7 min

Regie: Thomas Meyer-Hermann,

Singende Tiere: Jürgen Haas

Computersimulation: Alexander Hefter

Geräusche: Krüger und Krüger

Musik: Joseph Haydn

Produktion: Studio Film Bilder

[>zurück](#)

2. Kurzcharakteristik

Der Animationsfilm stellt eine witzige und satirische Umsetzung des ersten Schöpfungsberichtes der Genesis dar. Das Sieben-Tage-Werk vollzieht sich in überraschenden Wendungen und endet im Jubel der Tiere: Der Mensch wurde als eine die Schöpfung bedrohende evolutionäre Fehlentwicklung rechtzeitig eliminiert.

[>zurück](#)

3. Inhalt

Zu Klängen aus Haydns Schöpfung öffnet sich der Blick in das All. Aus den Fernen des Sternenhimmels nähert sich kreiselnd ein Objekt, das als Suppenlöffel kenntlich wird: Ein "Schöpfer". Dann schweben die Buchstaben zum Titel des Films zusammen: "Die Schöpfung". Eine eher unartikulierte Stimme fordert: Licht. Griesgrämig taucht die Sonne auf, verschwindet und kehrt grinsend wieder. Die Kamera fährt ins Wassergeblubber des Urmeeres hinab. Im lebhaften Gewimmel kann man eine Unzahl von Kleinstlebewesen entdecken: Pantoffeltierchen (die wie Pantoffeln aussehen), winzige Flugzeuge, körperlose Vogelköpfe, sich auf und zu klappende Hamburger, Palmen, Bananen und andere Gebilde, die auf spätere Entwicklungsstufen

vorausweisen, alle beschäftigt mit Fressen- und Gefressenwerden. Kleine und größere Fische erscheinen. Schließlich konzentriert sich das Interesse auf einen Zellhaufen. Als der Zellhaufen explodiert, gibt er schlagartig eine dschungelartige Pflanzenwelt frei, die sich erst in eine Parklandschaft und dann in eine Allee verwandelt. Am Ende der Allee liegt ein Ei.

Mit dem Aufgehen der Sonne beginnt der zweite Tag. Nachdem es im Ei rumort und geknarrt hat, entquillt ihm eine Vielzahl absurder Kreationen, Geschöpfe, denen man ihre Lebensuntauglichkeit sofort ansieht, offenbare Irrwege der Evolution wie zum Beispiel Vierfüßler ohne Kopf. Ein ratlos blökendes Kamel mit zwei Köpfen versucht sich auseinanderzureißen. Es wird immer dünner, dehnt sich wie ein Gummiband und verwandelt sich kurz vor dem Zerreißen in eine Schlange. Die Schlange beißt sich selbst in den Schwanz und versucht sich aufzufressen. Sechsfüßler ohne Rumpf und andere Lauftiere eilen ziellos umher, stoßen gegeneinander, fallen, stehen auf und laufen weiter.

Ein Blick in das Planungsbüro des Schöpfers. Auf dem Papier eines Zeichenbrettes entwirft eine Hand unterschiedliche Wesen und zerknüllt die Entwürfe wieder: Comicfiguren, ein Pferd mit Vogelkopf und Hut, ein Gummibärchen, das sich in viele Gummibärenköpfchen weiterverästelt. Gnade findet erst ein Schwein, das aus einem Wirbel mathematischer Berechnungen, geometrischer Elemente und anderer Gebilde entsteht. In Kreis und Quadrat eingeschrieben erscheint es einen Moment als Krone der Schöpfung und ästhetisch vollkommenes Wesen. Die schattenspielende Hand des Schöpfers formt einen Hund und erschreckt das Schwein. Es rennt quiekend davon. Dann formt sie den Schatten eines Kaninchen. Als ein zweites Kaninchen erscheint, verständigen sich die beiden und widmen sich umgehend der Fortpflanzung.

Dritter und vierter Schöpfungstag werden schnell übergangen. Am fünften Tag steht die Erde unter der Herrschaft der Kaninchen, die ihrer sprichwörtlichen Vermehrungsfähigkeit alle Ehre machen.

Am sechsten Schöpfungstag hält die Serienfertigung Einzug. Eine Schere schneidet von einer langen Hundewurst immer neue, aber vollkommen identische Hunde ab. Ein Löffel klopft Eier auf, denen die immer gleichen Vögel entflattern. Dann tritt eine singende Giraffe auf, andere Tiere stimmen ein. Elefanten und Strauße tanzen, der Fuchs dreht sich mit dem Schaf im Kreis.

Ein plötzliches Gewitter setzt dem Treiben ein Ende. Blitze zucken, Donnerschläge. Ein gespenstisches Haus auf dem Hügel. Im Inneren geht Unheimliches vor. Ein Gorilla klettert eine Stange hoch, ein menschliches Gehirn liegt am Boden, auf einer Bahre liegt eine mit Tuchstreifen umhüllte Gestalt. Immer wieder wird die Dunkelheit durch Blitze erhellt. Irgendetwas bereitet sich vor. Man sieht Augen, Kabel, Gliedmaßen. Als es vollbracht ist, steht ein Mensch da in herrischer, besitzergreifender Pose, von Flammen umzüngelt. Von rechts nähert sich der Kopf eines gigantischen Reptils. Wie ein Frosch eine Fliege schleckt es mit seiner langen Zunge den Menschen weg, verschluckt ihn, dreht den Kopf und grinst. Die gesamte Schöpfung bricht in ein jubelndes, bei Haydn entlehntes Halleluja aus.

[>zurück](#)

4. Gestaltung

Bei der "Schöpfung" handelt es sich um einen Zeichentrickfilm, der ganz in Schwarzweiß gehalten ist. Verschiedene Passagen lassen erkennen, daß es sich um Computeranimationen handelt, ohne daß die Einheitlichkeit der Gestaltung dadurch

gestört würde. Eine wichtige Funktion besitzen Geräusche und Musik. Immer wieder beruht der Witz einer Sequenz auf dem Zusammenspiel von Ton und Bild. Die mit Musik unterlegten Passagen, vor allem die singenden Tiere, bestechen durch eine verblüffende Synchronisation von Bewegung und Haydn'scher Kompositionskunst.

[>zurück](#)

5. Interpretation

Um den Film zu interpretieren, kann man sich einer Reihe von Folien bedienen, die unterschiedliche Zugänge zu ihm ermöglichen, sich aber auch kombinieren und in Verbindung setzen lassen:

a) Die biblische Folie

Variationen des ersten Schöpfungsberichts (Genesis 1, 1 - 2,4a), der durch seine klare Gliederung als Sieben-Tage-Werk und seine sprachliche Wucht besticht, sind fast schon ein eigenes literarisches Genre. Der Film kann darauf vertrauen, daß die Folie Genesis auf Anhieb erkannt wird, auch außerhalb eines noch religiös sozialisierten Milieus. Ein Teil seines Witzes beruht auf dem Kontrast zwischen dem bekannten Schema und den kecken und unvermuteten Abwandlungen dieses Musters.

Neben den formalen Bezügen bildet der biblische Schöpfungsbericht jedoch auch eine inhaltliche Folie. Als Spitze einer Pyramide erscheint am Ende der Mensch als Ebenbild Gottes und Gott befindet immer wieder, daß sein Werk gelungen ist: " Und Gott sah, daß es gut war". Der Film vertritt diesbezüglich eine modifizierte Position: Die Schöpfung wäre gut geworden, wenn sie sich rechtzeitig des Menschen entledigt hätte.

Die lange währende Auseinandersetzung zwischen Theologie und Evolutionstheorie ist für den Film kein Problem. Gott setzt die naturgeschichtlichen Fakten nicht auf einen Schlag, sondern die sieben Tage werden als Zeiträume interpretiert, innerhalb derer er experimentiert, entwirft und verwirft, und der vielgestaltigen Entwicklung auch einfach ihren Lauf läßt.

b) Die wissenschaftliche Folie

Es gehört heute zu den wissenschaftlichen Selbstverständlichkeiten, daß sich das Leben allmählich und über einen gewaltigen Zeitraum aus einfachen Anfängen heraus entwickelt hat. Der Film versteht die Evolution vor allem als großes Versuchslabor, in dem der Prozeß des Lebens nicht zielstrebig einem vorgegebenen Plan folgt, sondern verschwenderisch Gestalten hervorbringt, von denen die einen Bestand haben, die anderen nicht. Was sich bewährt, bekommt Serien-Charakter: Es entsteht in millionenfacher Ausfertigung bei minimalen Abweichungen der Individuen von ihrem Genotyp.

Dem Film ist außerdem bewußt, daß die Evolution ihren naturhaften Charakter zu verlieren beginnt. Der Mensch greift in ihren Ablauf und ihre Zielrichtung ein, indem er mit den Mitteln der Genforschung und Gentechnik eine Natur nach seiner Vorstellung zu schaffen beginnt. Konsequenterweitergedacht stünde am Ende nicht nur künstliches Leben, sondern ein Mensch nach dem Ebenbild des Menschen: Der Homunculus.

c) Die kulturgeschichtliche Folie

Wenigstens drei kulturgeschichtliche Folien sind unmittelbar deutlich:

- Michelangelos Fresko in der Sixtinischen Kapelle, auf dem die Hand Gottes auf Adam weist
- die bekannte Darstellung, in der die Gestalt des Menschen in einen Kreis und ein Quadrat eingeschrieben ist, um seine Vollkommenheit und Übereinstimmung mit den mathematischen Grundstrukturen des Kosmos zu demonstrieren
- Haydns Oratorium "Die Schöpfung", dessen Musik sich der Film zur Unterstreichung seiner Aussagen bedient.

d) Die filmgeschichtliche Folie

Thomas Meyer-Hermann kennt sich in der Filmgeschichte, ihren Gattungen und ihren Darstellungsmitteln aus.

- der torkelnde Schöpfer zu Beginn ist ein naher Verwandter von Kubricks in den Himmel geworfenen Menschenknochen, der die Verbindung zum Raumzeitalter herstellt ("2001 - Odyssee im Weltraum")
- das Haus auf dem Hügel scheint Hitchcocks "Psycho" zu entstammen
- das Geschehen im Inneren des Hauses bedient sich einer Vielzahl filmischer Versatzstücke aus dem Horrorfilm: Von "King-Kong" über "Frankenstein" bis zu "Alien".
- In den Musiksequenzen mit singenden und tanzenden Elefanten, Straußen und Krokodilen läßt Disneys Animations-Klassiker "Fantasia" von 1940 grüßen.

Auch Elemente der Comic-Kultur, die ja mit dem Film in enger Beziehung steht, sind unübersehbar: So gleichen die Bilder im Inneren des Hauses verblüffend den düsteren Szenarien in den Comic-Alben von Thomas Ott ("Tales of Error", "Greetings from Hellville").

>[zurück](#)

6. Einsatzmöglichkeiten/Didaktische Hinweise/Ansätze zum Gespräch

Im Blick auf den Religionsunterricht und die katechetische Arbeit im Bereich der Jugendarbeit und Erwachsenenbildung eignet sich der Film als Impuls- und Anspieelfilm, aber auch als Bezugspunkt für eine tiefergehende Auseinandersetzung mit Themen wie Schöpfung, Gottesbegriff, Menschenbild, Zukunft des Lebens.

Ein schulischer Einsatz dürfte erst ab etwa der 11. Jahrgangsstufe sinnvoll und erfolgversprechend sein, wenn der Anspielungsreichtum erkannt oder erarbeitet werden kann.

In der Erwachsenenbildung muß bei der Arbeit mit dem Film mitbedacht werden, daß sich einzelne an seiner flappsigen Art und seiner nicht eben der kirchlichen Dogmatik konformen Aussageintention stören könnten.

Ironie ist eine Sprechweise, die nicht immer von jedem verstanden wird. Das Filmgespräch sollte dennoch die Leichtigkeit und den intelligent-witzigen Umgang des Films mit bedeutsamen Themen kreativ nutzen und ihn nicht überinterpretieren. Er ist Anregung und Gesprächsauslöser, aber kein theologisches Traktat.

Ernsthafte Fragen, die sich dessen ungeachtet an den Film richten lassen, könnten sein:

- Wie sieht der Film das Verhältnis von Schöpfung und Evolution? Welche Rolle spielen

"Experiment" und "Serie" als Deutungskategorien für die Entwicklung des Lebens?
- Welches Gottesbild und welches Menschenbild impliziert er? Was sagt er zur Stellung des Menschen in der Welt aus?
- Wogegen richtet sich die Kritik des Filmes? Greift er Gott, den Menschen, oder beide an? Wie akzentuiert er den Begriff der Gottebenbildlichkeit?
- Welche Gefahren liegen in der Rolle als "Schöpfer", die der Mensch zunehmend übernimmt? In welchem Licht erscheint die "Krone der Schöpfung"? Wie relativiert der Film die Bedeutung des Menschen?

Neben der Betrachtung unter theologischen, religionspädagogischen oder katechetischen Gesichtspunkte eignet sich der Film durch seinen musikalischen, literarischen und visuellen Anspielungsreichtum auch gut für Motivanalysen und vergleichbare filmanalytische Zielsetzungen.

>[zurück](#)

Copyright: Katholisches Filmwerk Frankfurt ([KFW](#)) 1995