



# Seelenpopcorn

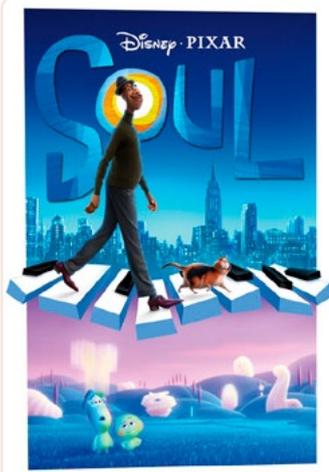
mit Filmen über das  
Thema Seele sprechen

**Paula Nowak**, Studienleiterin für den Fachbereich Religionspädagogik im Amt für kirchliche Dienste (AKD) Berlin

Ob in Kunst, Literatur oder Filmen – die *Seele* ist ein faszinierendes Thema, das vielfältige Interpretationen und Bedeutungen hat. In unserer Sprache verwenden wir das Wort *Seele* ganz selbstverständlich. Wir benutzen Ausdrücke wie *die Seele baumeln lassen*, *etwas von der Seele reden* oder *Seelenverwandte*. Es ist ein sanftes Wort, das leicht klingt, aber eigentlich sehr kompliziert ist. Ein spannendes Thema, auch herausfordernd, da die Begriffsgeschichte so ein ungeheures Knäuel ist und die Alltagsbedeutung so beliebig. Die Komplexität des Themas *Seele* birgt Potenzial für Missverständnisse und erfordert eine angemessene Analyse sowie einen nuancierten Zugang. Der Religionsunterricht eröffnet eine Chance, die Vielschichtigkeit dieser Begriffe zu erkunden, zu verstehen und kritisch zu hinterfragen. Filme können dabei als kraftvolle Interpretationsplattform für das Erforschen religionspädagogischer Fragen zum Thema *Seele* fungieren. Die Suche nach einem Film, der für viele Altersgruppen geeignet ist, sowohl ein Mehr an Unterhaltung als auch Denkansößen in sich trägt, gestaltet sich beim Thema *Seele* als äußerst herausfordernd, fast unlösbar. In diesem Kontext taucht eine bemerkenswerte Figur auf, die in ihrer Reise durch die Ebenen des Seins, volkstümliche religiöse Vorstellungen aufgreift und geschickt transformiert: Joe Gardner aus dem Animationsfilm **Soul** von Disney-Pixar. Im Folgenden werde ich den Seelenbegriff des Films beleuchten und Anregungen für den Einsatz im Unterricht geben.

## Der Film Soul: Mit Kindern und Jugendlichen über das Thema Seele sprechen

Quelle: Disney+



### Auf einen Blick:

**Titel:** Soul

**Regisseure:** Pete Docter und Kemp Powers

**Produktionsjahr:** 2020

**Dauer:** 100 Minuten

**Genre:** Animationsfilm

**Pädagogische Altersempfehlung:** ab 10 Jahren

**Themen:** Seele, Tod, Jenseitsvorstellungen, Identität, Sinn des Lebens, Konzept des Determinismus, Was ist Ewigkeit?

**Hinweis:** Der Film ist in der AKD Bibliothek ausleihbar.

Filme **Coco** und **Alles steht Kopf** ein. Alle drei erkunden die Selbstfindung und Identität sowie die Sichtbarkeit des Unsichtbaren, indem sie Themen wie die spirituelle Welt (**Soul** und **Coco**) und die Darstellung von Emotionen als unsichtbare Kräfte (**Alles steht Kopf**) einfühlsam behandeln. Die *Sichtbarkeit des Unsichtbaren* bezieht sich darauf, wie diese Filme abstrakte oder immaterielle Konzepte wie *Seele*, die emotionale Welt und andere nicht-physische Aspekte visuell darstellen und für das Publikum erfahrbar machen.

### Inhalt: Worum geht es im Film Soul?

**Soul** erzählt die Geschichte von Joe Gardner, einem afroamerikanischen Jazzmusiker in New York, der sein Leben der Musik widmet. Als verhinderter Jazzmusiker, der seinen großen Durchbruch sucht, erhält er endlich die Chance seines Lebens, als er die Möglichkeit bekommt, mit einer renommierten Jazzband aufzutreten. Doch während dieser entscheidenden Gelegenheit passiert etwas Unerwartetes: Joe stirbt und landet über Umwege und entgegen der Regeln in einer Zwischenwelt, in dem *Davorseits*. Hier erhalten unverkörpernte Seelen den Lebensfunken für ihre Existenz auf der Erde. Er trifft dort auf die Figur 22, ein zynisches und gleichsam liebenswertes Wesen, und erhält somit die Chance, tiefgreifende Erkenntnisse über die Bedeutung des Lebens und der *Seele* zu gewinnen.

### Umsetzung: Was ist das Besondere an Soul?

Der Animationsfilm zeichnet sich nicht nur durch seine mitreißende Handlung aus, sondern auch durch seine Darstellung des Nicht-Darstellbaren. Der Film erkundet auf einzigartige Weise abstrakte Konzepte wie die Vorstellung des Lebens vor der Geburt und die metaphysische Existenz der *Seele*, wobei er ein Gefühl der Unvorstellbarkeit auf beeindruckende Weise vermittelt. Der Film reiht sich in die Tradition der

### Unter der Lupe: Wie diversitätssensibel ist der Film?

Die Pixar-Produktion markiert einen Meilenstein als erstes Werk mit PoC<sup>1</sup> Hauptfiguren. Unter der Regie des Schwarzen<sup>2</sup> Regisseurs Kemp Powers strebt der Film danach, die Lebensrealität und Kultur der Schwarzen Community in den USA respektvoll darzustellen. Der Film zeigt verschiedene Aspekte der Kultur, sei es durch die Musik oder die authentische Darstellung des täglichen Lebens. Insgesamt wird **Soul** dafür gelobt, dass er Diversität in den Vordergrund stellt und dabei verschiedene Aspekte der menschlichen Vielfalt in seiner Erzählung integriert, anstatt sie nur als oberflächliche Merkmale zu behandeln.

### Auf der Suche nach der Seele – Antworten des Films Soul

Die *Seele* wird hier als ein bewusstes Wesen gezeichnet, das sich das Leben auf der Erde durch einen *Erdpass* verdient. Dies geschieht vor allem durch die Entwicklung eines eigenen *Funken* im Leben. Dieser steht als Metapher für die Leidenschaft, das Lebensziel oder den Zweck eines Individuums. Der *Funke* im Film repräsentiert die einzigartige Leidenschaft, *die Bereitschaft zu leben*, eines Menschen. Es ist eine Metapher für das, was jemanden antreibt und ihm ein Gefühl von Lebendigkeit und Erfüllung verleiht. Im Film geht es um die Reise

<sup>1</sup> PoC = Person of Color, empowernde Selbstbezeichnung, die sich gegen eine Identitätsbestimmung über „kulturelle“ oder „ethnische“ Zugehörigkeiten und Zuschreibungen richtet. Wer PoC ist, ist keine Frage der Hautfarbe, sondern abhängig vom Kontext und den darin gemachten Erfahrungen.

<sup>2</sup> Schwarz wird in diesem Zusammenhang groß geschrieben, um deutlich zu machen, dass damit keine Hautfarbe beschrieben wird. Schwarz ist vielmehr eine politische Selbstbezeichnung, die gemeinsame Erfahrungen sowie die gesellschaftspolitische Position von Menschen beschreibt, die von Anti-Schwarzem Rassismus betroffen sind.

der Hauptfigur Joe Gardner, der seinen eigenen Funken entdeckt und seine Leidenschaft für die Musik erforscht, während er durch eine Abenteuerreise zwischen der Erde und dem Jenseits navigiert. Die Konzepte des *Funken* im Film **Soul** und des biblischen Begriffs *Odem*<sup>3</sup> haben gewisse Ähnlichkeiten, insbesondere in ihrer Verbindung zum Leben und der vitalen Energie. Der Begriff *Odem* ist ein Begriff aus der Bibel, der oft als *Hauch* oder *Atem Gottes* übersetzt wird. Im Buch Genesis wird beschrieben, wie Gott dem ersten Menschen, Adam, Leben einhaucht, indem er ihm seinen Odem einhaucht, und dadurch wird Adam lebendig. Obwohl der *Funke* im Film **Soul** und der biblische *Odem* ähnliche Konzepte des Lebens darstellen, sind sie in ihrem Ursprung und ihrer Bedeutung unterschiedlich. Während der *Funke* im Film eine Metapher für die individuelle Leidenschaft ist, repräsentiert der biblische *Odem* den göttlichen Ursprung des Lebens. Diese Ähnlichkeiten und Unterschiede sind perfekt geeignet, um im Unterricht den komplexen Charakter des Seelenbegriffs zu verdeutlichen. Neben dem Seelenbegriff erkundet der Film **Soul** auf vielschichtige Weise religiöse Konzepte und spirituelle Themen. Eine zentrale Idee ist die Existenz einer jenseitigen Welt, was sich stark mit verschiedenen religiösen Vorstellungen von Himmel, Seele und dem Sinn des Lebens verbindet. Das Konzept der *Zonen* im Film erinnert an buddhistische Vorstellungen von Seinszuständen und dem Zyklus der Wiedergeburt.

Der Film thematisiert die Suche nach dem Lebenszweck und der Verbindung mit dem Göttlichen. Die Darstellung der *Jerrys* im Film als Wesen, die über das Seelenwachstum wachen, erinnert an Engel oder göttliche Wesen in verschiedenen Glaubenssystemen, die den Menschen auf ihrem spirituellen Weg begleiten und unterstützen. Insgesamt vereint **Soul** Elemente aus verschiedenen Religionen, um eine universelle Botschaft über die Bedeutung von Leben und dem Streben nach Selbstverwirklichung zu vermitteln.

### Anknüpfungspunkte für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

Im Film **Soul** werden bedeutende philosophische Fragen auf humorvolle Weise aufgeworfen: Warum bin ich auf der Welt? Wer bin ich wirklich? Was ist die Seele? Diese Gedanken sind zentral im Film und könnten bei Jugendlichen besonders Anklang finden, da die Hauptfigur Joe sich in einer Lebensphase befindet, in der alles hinterfragt wird und die gewohnten Sicherheiten schwinden. Sein früheres Leben ist vorbei und er steht vor dem Beginn eines neuen Kapitels. Durch die Figur der Seele 22, die in Joes Körper die Welt zum ersten Mal entdeckt, erlangt er Einsichten, die ihm zuvor verborgen waren. Jedoch könnte 22 für jüngere Schüler\*innen eine bessere Identifikationsfigur

darstellen. Obwohl sie eine erwachsene Stimme hat, verkörpert sie das Kindliche im Film. Sie fühlt sich unsicher und ängstlich aufgrund der Erwartungen der *Erwachsenen*, die sie beeinflusst haben. Gleichzeitig ist sie neugierig, impulsiv und ständig auf Entdeckungsreise. Joe fungiert als ihr Mentor und zeigt ihr die Welt, ermutigt sie und eröffnet ihr neue Perspektiven, wodurch sie gestärkt wird. Der Film ist für alle Altersgruppen freigegeben, aber durch seine anspruchsvollen Erzählsequenzen eher für Kinder ab 10 Jahren geeignet. Erzählerische Bandbreite ist gegeben, und somit ist **Soul** auch für Jugendliche und ein erwachsenes Publikum interessant.

### Anregungen für den Unterricht

Die Altersangaben für die Nutzung des Materials (siehe Anhang) finden Sie in diesem Abschnitt. Sie haben zusätzlich die Möglichkeit, alle Praxisvorschläge entsprechend dem Alter Ihrer konkreten Lerngruppe anzupassen. Bitte nehmen Sie dann gegebenenfalls Modifikationen vor. Im Zuge der Vorbereitung auf den Film **Soul** empfiehlt sich die Analyse des Filmtrailers und des Kinoplakats. Durch die Betrachtung beider Medien sollen die Schüler\*innen dazu angehalten werden, ihre Erwartungen an den Film zu artikulieren. Konkret sollen sie aufschreiben, welche Vorstellungen sie bezüglich des Inhalts, der Stimmung und der Charaktere des Films haben. Diese Analyse dient nicht nur der Förderung ihrer Vorstellungskraft, sondern vermittelt auch ein vertieftes Verständnis für filmische Gestaltungselemente. Ein bedeutender Schritt zur aktiven Auseinandersetzung mit dem Film **Soul** (M1, ab Kl. 5). Für die Nachbereitung des Films gilt es, Raum für spontane Äußerungen der Schüler\*innen zu geben. Exemplarisch dafür eignet sich die Post-It Methode: Jede/r bekommt einen leeren Post-It. Darauf sollen spontane Gedanken oder Fragen zum Film notiert werden. Diese werden an einem Flipchart gesammelt und/oder jede\*r Schüler\*in trägt diese einzeln im Plenum vor. Anschließend bilden die Schüler\*innen 2er Teams für eine detaillierte Analyse der Hauptfiguren 22 und Joe. Jedes Team soll drei charakteristische Eigenschaften für die Filmfiguren identifizieren und dabei mittels ‚+‘ und ‚-‘ Stärken sowie Schwächen kennzeichnen. Nach dem individuellen Profiling der Charaktere sollen die Schüler\*innen gemeinsam reflektieren, wie sich die unterschiedlichen Stärken und Schwächen der beiden Figuren ergänzen könnten. Dies fördert nicht nur das Verständnis für die Nuancen der Filmfiguren, sondern ermöglicht auch eine tiefgehende Diskussion über die zwischenmenschlichen Dynamiken im Film. Abschließend werden die unterschiedlichen Lebensansichten der Filmfiguren 22 und Joe gegenübergestellt und dabei untersucht, wie ihre Perspektiven auf das Leben geprägt sind und in welcher Weise ihre Ansichten miteinander in Konflikt geraten oder sich ergänzen (M2, ab Kl. 5). Die Materialanlage 3 (ab Kl. 5) beschäftigt sich

3 „Da machte Gott der HERR den Menschen aus Staub von der Erde und blies ihm den Odem des Lebens in seine Nase. Und so ward der Mensch ein lebendiges Wesen.“ (1. Mose 2, 7)

mit den Fragen: *Was ist der Funke in mir? Wozu bin ich da? Was passiert mit uns, wenn wir sterben?* Diesen philosophischen Fragen widmet sich der Animationsfilm **Soul**. Für eine Reflexion mit jüngeren Kindern könnte man die Frage stellen: *Was genau ist der Funke? Was könnte damit gemeint sein?* Diese Frage lädt zu Überlegungen darüber ein, was dieses Seelen-Konzept symbolisieren könnte. Für ältere Schüler\*innen bietet sich ein Vergleich mit Michelangelos berühmtem Gemälde *Erschaffung Adams* an. Ähnlichkeiten zwischen diesem Gemälde und dem Film **Soul** zeigen sich in der Darstellung des Moments, in dem Gott Adam mit ausgestrecktem Finger berührt, um ihm Leben zu schenken. Diese Szene verkörpert die Schöpfung und symbolisiert den Augenblick, in dem die Menschlichkeit und der

göttliche Hauch sich verbinden. **Soul** erkundet ähnliche Ideen, indem es die Suche nach dem Lebenszweck und der individuellen Leidenschaft betont, was eine Verbindung zwischen dem Menschsein und einer höheren Ebene thematisiert. Unterschiede zeigen sich darin, dass Michelangelos Gemälde den Schwerpunkt auf den göttlichen Akt der Erschaffung und die Verbindung zwischen Gott und Mensch legt (M 4, ab Kl. 7/8). Abschließend können die Schüler\*innen eine schriftliche Achtsamkeitsübung durchführen. Sie reflektieren persönliche Freuden, Träume und Stärken. Diese Struktur zielt darauf ab, den Heranwachsenden die Thematik des Films näherzubringen und gleichzeitig Raum für persönliche Reflexion und Diskussion zu schaffen (M 5, ab Klasse 7/8).

## Darstellung der Kompetenzen

### Lebensfrage 6: Fragen nach Endlichkeit und Ewigkeit

Fachbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen
Die Schüler*innen können ...	Die Schüler*innen können ...
<p><b>Wahrnehmen und Deuten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(D) religiöse Phänomene aus aktuellen medialen Zugängen beschreiben und interpretieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>... nach Betrachtung des Filmtrailers und Kinoplakats Bezüge zu Themen wie beispielsweise Lebenszweck, Bestimmung, Seele und Leben nach dem Tod herstellen, indem sie den Inhalt und die Figuren des Films beschreiben und interpretieren.</li> <li>... nach der Analyse von zwei Filmfiguren komplexe Charakterprofile erstellen. Darüber hinaus können sie Vergleiche zwischen den Denkweisen von zwei Charakteren (hier exemplarisch 22 und Joe) anstellen und deren unterschiedliche Perspektiven auf das Leben gegenüberstellen.</li> </ul>
<p><b>Erzählen und Darstellen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(D) verschiedene Formen religiöser/biblicher Sprache erklären und deren Merkmale auf eigene Produktionen anwenden</li> <li>(G) existenzielle Erfahrungen darstellen und zu religiösen Motiven und Traditionen in Beziehung setzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Verbindungen zwischen den existenziellen Fragen (Sinn des Lebens, Transzendenz, Seele, Berufung und Lebenszweck, ewige Perspektive) der filmischen Hauptfigur Joe und ihren eigenen Erfahrungen herstellen.</li> <li>... theologische Konzepte wie Odem verstehen und die Verbindung zwischen göttlicher Schöpfung und individueller Bestimmung reflektieren, wie sie im Film <i>Soul</i> dargestellt wird.</li> <li>... einen persönlichen Brief verfassen und dabei ihre Freuden, Träume und Stärken reflektieren. Dabei knüpfen sie an die positiv ausgerichtete und auf Stärken fokussierte Botschaft des Films <i>Soul</i> an.</li> </ul>