

Harald Schroeter-Wittke, Paderborn

MIT GOTT LÄSST SICH NICHT RECHNEN – ABER SPIELEN!

Der Text handelt von der Unbegreiflichkeit Gottes und gleichzeitig der Erfahrbarkeit Gottes im bibliodramatischen Spiel. Dazu werden Erfahrung und Grundbedingungen von Spiel im Bibliodrama erläutert. Am Schluss werden Trinitarische Ansätze des Spiels thesenhaft vorgestellt.

Im Bibliodrama kommt Gott ins Spiel, so dass er mitunter auf der Bühne steht. Gott passiert uns - im Dativ wie im Akkusativ. Er geschieht uns und überholt uns zugleich. Das ist die alte Erfahrung biblischer Theophanien, sei es bei Jakob am Jabbok (Gen 32), bei Mose (Ex 33), bei Elia (1. Kön 19) oder auf dem Berg der Verklärung (Mk 9). Immer kommt Gott dabei so ins Spiel, dass wir nicht mit ihm gerechnet haben, nicht mit ihm rechnen konnten und auch weiterhin nicht mit ihm rechnen können. Wir kriegen Gott nicht in den (Be-)Griff - das ist die zentrale Einsicht der Trinitätslehre, die uns Gott als ewiges Spiel, als ewige Bewegung so beschreibt, dass wir zwar dezidiert etwas zu, von und über Gott sagen können, nicht aber definitiv. Für mich ist diese Unbegreiflichkeit Gottes, der aber gleichwohl erfahren werden kann, der theologische Grund für alles bibliodramatische Arbeiten, das ich mit vier kulturtheologischen Begriffen näher konturieren möchte:

1. Erfahrung

Das Bibliodrama lebt von der Erfahrung. Erfahrungen werden gemacht. Sie sind Kulturprodukte, die bestimmten Diskursen und Mächten unterliegen, durch die sie sich uns aufprägen, inkarnieren, verkörpern. Nichts ist daher so konservativ wie Erfahrungen. Sie legen uns fest auf das Vertraute, auf das Gefühl von Sicherheit. Um von diesen Festlegungen loszukommen, bieten Religionen und Kulturen verschiedenste Techniken an: Von der Taufe als Umkehrritual über die Therapieszene der Gegenwart bis hin zu drohenden apokalyptischen Szenarien, die die Menschen bewegen sollen, ihre gemachten Erfahrungen nicht zu verabsolutieren, sondern sich auf Neues, auf Unbekanntes, Fremdes einzulassen: Gewissheit statt Sicherheit, Übergang statt Untergang. Bibliodrama inszeniert Erfahrungen als Gegen-Erfahrungen. Da Menschen apriori keine erfahrungslosen Wesen sind, bestimmen die eingefleischten Erfahrungen immer auch die Grenzen der jeweiligen Prozesse. In körperlichen Erfahrungsprozessen kann es daher keine Grenzenlosigkeit geben, auch wenn wir uns häufig danach sehnen. Beliebigkeit ist daher das Gegenteil von Grenzenlosigkeit, denn es bezeichnet das, was mir beliebt. Wenn jedoch das, was mir beliebt, zur alleinigen Richtschnur wird, dann wird diese eingefleischte Erfahrung zu einer bedrohlichen Grenze. Sie produziert Enge und Angst, insbesondere die vor der Beliebigkeit.

Deshalb gilt es, diese eingefleischten, beliebigen, eingefahrenen Erfahrungen zu irritieren, aufzurauen, manchmal auch aufzubrechen, um neue Wege zu weisen aus eingefahrenen und verfahrenen Situationen. Das fordert zumeist Widerstände heraus. Im Bibliodrama werden solche Erfahrungen nicht nur gemacht, sondern auch reflektiert. Warum bedarf es dieser Reflexion? Warum reicht nicht einfach die gemachte Gegenerfahrung? Weil auch diese zur eingefahrenen Erfahrung werden kann. Im Reflexionsprozess jedoch wird deutlich, dass es immer mehrere Erfahrungen geben kann, dass es immer mehrere Deutungen von Erfahrungen gibt, dass es darauf ankommt, diese Vielfalt und Pluralität deutlich zu machen. Jede unreflektierte Erfahrung verdrängt eine andere Erfahrung, die mich möglicherweise bedroht. Erst im gemeinsamen Reflexionsprozess entsteht ein Raum, in dem diese anderen Erfahrungen leben dürfen, ohne mich völlig zu bedrohen. Bibliodramatisch gesprochen geht es um die Darstellung des Reichtums der Schrift, die eben in der Erkundung der Vielfalt sinnvoller möglicher Les- und Lebensarten eines Textes zur Sprache und damit zur Geltung kommt. Religionspädagogisch gesprochen vertieft dieses Vorgehen die Fähigkeit zur Toleranz, indem ich in der Reflexion, in der Distanz mit dem mich bedrohenden Anderen, Randständigen, Verdrängten Kontakt aufnehmen kann, ohne es gleich vernichten zu müssen. Der Spaß am Bibliodrama beginnt genau an dem Punkt, wo ich mich mit dem Befremdlichen anzufreunden beginne.

2. Körper

Ohne Körper geht nichts. Aber was heißt das? Bibliodrama ist ja weder Bodyshop noch Muckibude noch Tattoostudio noch Cyborg, auch wenn wir von diesen Körperkulten vieles lernen können. Je weiter Körperdistanzierung, -disziplinierung und -vernichtung in der Moderne fortschritten bis hin zu den Massenmorden im 20. Jh., desto stärker kam es andererseits zu einer individuellen Körperaufwertung. Der Körper macht Sinn - in einer fundamentalen Weise, die als Religion angesprochen werden kann: vom Hooligan über den Gesundheits- und Wellnessmarkt, über Extremsportarten oder SM-Szene bis hin zur sog. Schmerzkunst.

Wie also können wir den Körper theologisch mit im Blick haben? Geht das überhaupt, wo wir doch gar keinen Überblick

über uns selbst als Körper haben? Was ist Körper? Wer oder was bin ich als Körper? Ich bin Körper und habe einen Körper. Wir sind Papst. Wir sind Körperschaft des öffentlichen Rechts. Unser Körper bereitet uns Lust und Last. Wir können unseren Körper, den wir lieben und hassen, nur loswerden, wenn wir uns selbst loswerden. Tod und Ekstase - beides ein Außer-sich-Sein, ein Aus-Sich-Herausgehen, Ex-istenz. Abgründige Zusammenhänge tun sich auf. Das Bibliodrama setzt die daran beteiligten Körper in Szene und reflektiert das, was sich dort zeigt, gemeinschaftlich und behutsam, ohne je den Überblick darüber haben zu können. Das ist ein riskantes Geschäft, das aber, wenn es ehrlich betrieben wird, Anerkennung findet, weil den daran beteiligten Menschen keine letzten Deutungen oktroyiert, sondern Deutungen angeboten werden. Ihnen wird dabei zugetraut, dass sie dasjenige für sich mitzunehmen in der Lage sind, was ihnen gut tut. Deswegen ist mir das Motto des Bremer Theaters der Versammlung wichtig: „Tragt Masken! Schont das eigene Gesicht!“

3. Spiel

Als in Deutschland schon der Nationalsozialismus wütete und die Vorboten eines bevorstehenden Krieges überdeutlich waren, veröffentlichte ein niederländischer Kulturanthropologe das wohl bekannteste Buch zum Spiel. 1938 erschien Johan Huizingas *Homo Ludens* (Der spielende Mensch) mit der These, dass das Spiel der Ursprung des Kultes und somit der Kultur ist. Auch für Huizinga ist das Moment der Freiheit und Freiwilligkeit entscheidend für das Spiel. Er definiert: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Raum und Zeit nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben'.“ (37) In dieser Definition lassen sich wesentliche Momente des Spiels erkennen, die uns zugleich auf Fragen stoßen, die zwar nicht allgemein zu lösen sind, aber in konkreten Spielsituationen gestaltet werden müssen. Ich formuliere sie als Dekalog, als 10 Worte:

- Freiwilligkeit: Das Spiel ist freiwillig - oder es ist kein Spiel. Spielen kann man nicht befehlen. Wer Spiele befiehlt, hat einen totalitären Anspruch und versucht, Menschen in ihrem Innersten zu beherrschen. Hier stellt sich die Frage nach dem Missbrauch des Spiels.

- Grenzen: Das Spiel geschieht innerhalb räumlich und zeitlich festgesetzter Grenzen. Nach dem Spiel ist man daraus wieder entlassen. Wo der Satz Sepp Herbergers gilt: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel, da wird das Spiel zur Arbeit, zum Beruf. Hier stellt sich die Frage nach dem Verhältnis von Spiel und Arbeit.
- Spielregeln: Jedes Spiel basiert auf Spielregeln. Nur durch bindende Spielregeln, auf die sich alle Spielenden freiwillig einlassen, kann Spielen funktionieren. Wer gegen diese Spielregeln verstößt, wird bestraft oder aus dem Spiel ausgeschlossen. Er ist Spielverderber. Hier stellt sich die Frage nach Schiedsrichtern und Ahndungsmaßnahmen.
- Zweckfreiheit: Spielen geschieht um seiner selbst willen. Spielen verfolgt keine Zwecke. Spielen ist zweckfrei, unnützlich - es verfolgt keinen Nutzen. Nur in dieser Zwecklosigkeit atmet es Freiheit. Nur deshalb können wir uns ganz darauf einlassen und uns selbst aufs Spiel setzen. Ein solches Spielen wird zu einem Gegenspiel der durchgehenden Ökonomisierung aller Lebensbereiche. Wer in Freiheit spielt, tut etwas Nutzloses und unterläuft damit jene Versuche, die alles gewinnbringend verwerten wollen. Hier stellt sich die Frage nach dem (Un-)Sinn des Spielens.
- Ergebnisoffenheit: Spielen wird getragen durch eine Spannung. Nur ein offener Ausgang macht ein Spiel zu einem spannenden Spiel. Wer z. B. den Unterricht oder den Lernprozess als Spiel begreift, der kann nicht vorher sagen oder wissen, was hinten rauskommt. Das Ergebnis bleibt offen, das Spiel wird alle Beteiligten betreffen, prägen und verändern. Hier stellt sich die Frage nach Zufall und Notwendigkeit.
- Selbstvergessenheit: Spielen macht Freude, weil wir uns selbst vergessen können. Spielen wird getragen von einer inneren Unendlichkeit. Deswegen vergessen wir beim Spielen die Zeit, uns selbst und unsere Sorgen. Wer die Zeit vergessen kann, merkt seine Endlichkeit nicht mehr und schlägt damit dem Tod ein Schnippchen. Deswegen - als Vorspiel des Himmels - kann uns das Spiel entspannen. Wir brauchen solche Zwischenräume, um überleben zu können. Wer den Himmel geschmeckt hat, will manchmal nicht wieder zur Erde zurück - dies ist eine Dimension der Spielsucht, die sich hier als Frage stellt.
- Wiederholung: Spielen trägt die Möglichkeit der Wiederholung in sich. Play it again, Sam - ein Grund-Satz für alles Spielen.

Weil das Spielen wiederholbar ist, ist es auch revidierbar. Man kann noch einmal von vorne bei Null anfangen. Deswegen ist unser Spielen auch immer Experiment. Wir experimentieren mit neuen Situationen, wir spielen sie





durch, weil wir hier der Konsequenzen unseres Tuns und Lassens weitgehend enthoben sind. In der Wiederholung liegt aber auch Verlässlichkeit. Jeder Gottesdienst, jedes Ritual lebt von diesen Wiederholungen. Hier spielen wir unser Leben durch und führen es auf. Allerdings bergen Wiederholungen auch die Gefahr des Wiederholungszwangs in sich - eine weitere Dimension der Spielsucht.

- Unterbrechung: Spielen ist anders als der Alltag. Es gibt Grenzen zwischen Spiel und Alltag, auch wenn sie manchmal fließend sind. Das Spiel unterbricht den Alltag. Es ist ein Fest, ein Ausnahmezustand. Doch: Wie kann das Spiel unseren Alltag prägen, ohne Alltag zu werden?

- Als ob: Spielen geschieht als ob. Wer spielt, tut nur so als ob. Der beißt nicht, der will nur spielen - so der Satz, der Nicht-Hundebesitzer meist nicht wirklich beruhigt, denn sie fragen sich: Können Hunde überhaupt so tun als ob? Der Apostel Paulus hat dieses Als-ob zu einer Grundkategorie des christlichen Lebens gemacht. Haben als ob man nicht hätte - so lässt sich 1. Kor. 7,29-31 als christliche Lebensregel zusammenfassen. Daher kann nicht nur der Gottesdienst, sondern auch das christliche Leben als Spiel des Lebens betrachtet werden. Weil Christen aufgrund der Rechtfertigung von der quälenden Frage nach dem letzten Ernst erlöst sind, können sie gelöst im Vorletzten spielen. D. h., sie können diese uns von Gott geliehene Welt situations- und sachgerecht wahrnehmen und nach Gestaltungsspielräumen suchen. Ein weiteres wesentliches Als-ob-Motiv lässt sich in den Gleichnissen Jesu erkennen - ein Spiel, mit dem Jesus bis heute Menschen fasziniert und zugleich über sich selber erschrecken lässt. Spielen als ob übt uns ein in die Virtualität und Fiktionalität - und damit in die Medialität unseres Daseins. Wie gestalten wir deren Verhältnis zur Realität?

- verLust: Im Spielen üben wir, verlieren zu können. Die häufigste Erfahrung, die wir beim Spielen machen, ist das Verlieren. Das geht schon sehr früh los. Das kleine Kind mit seinem „Fort-Da-Spiel“, das die Hand vor sein Gesicht hält, damit die Mutter dann fort ist und dann wieder ein „Kuckuck“ hört, wenn es die Hand vom Gesicht wegnimmt, dieses Kind übt den Verlust der Mutter. Es übt damit schon sehr früh ein, wie Verän-

derung überhaupt möglich wird. Dass etwas anders sein kann, dass mir etwas zufallen kann, was mich stört, aber dann auch weiterbringt, das ist das Wichtigste, was wir beim Spielen üben. Aber auch Gewinnen will geübt sein. Denn wer seinen Gewinn nicht teilt und weiter verschenkt, der wird einsam bleiben, weil er kein neues Spiel eröffnet und niemand mehr mit ihm spielen will.

4. Trinitarische Ansätze zu einer Theologie des Spiels

Wenn mir im Leben mitgespielt wird, stellt sich die Frage: Wer spielt denn da mit mir? Meine These lautet: Möglicherweise ist Gott der größte Spieler. Ich will dies trinitarisch entfalten:

1. Artikel: Spielen gehört zum schöpfungsgemäßen Tun des Menschen. Das Paradies erscheint als ein solcher Ort des gelingenden zweckfreien Spiels. Wir können zwar nicht mehr zurück ins Paradies, aber im Spiel erleben wir ein wenig von diesen paradiesischen Zuständen, die uns zur Re-Creation dienen. Eine der wichtigsten Spielwiesen der Bibel ist das Loblied der Weisheit in Sprüche 8,22-36. Hier wird in V. 30f das Bild einer allezeit vor Gott spielenden Weisheit gezeichnet. Ihr Spiel kann nicht nur Menschen, sondern auch Konfliktsituationen entspannen, wie Jesu „Sandkastenspiel“ in Joh 8,6f zeigt, als er mit dem weisen Satz „Wer unter euch ohne Sünde ist, der werfe den ersten Stein“ einer Ehebrecherin das Leben rettet und damit ein christliches Gegenspiel zum bösen Spiel seiner Feinde inszeniert.

2. Artikel: In Christus setzt sich Gott selbst aufs Spiel. Dieses riskante Spiel endet am Kreuz, welches ja auch als Ort des Spielens überliefert ist: Die Soldaten würfeln um das Gewand Jesu. Die Christenheit hat dies leider oft als Anlass für ein generelles Spielverbot genommen, statt die gesamte menschliche Existenz unter dem Kreuz versammelt zu sehen. Gottes Spiel endet nicht am Kreuz, sondern setzt sich fort im Fort-Da-Spiel von Ostern: In dem Augenblick, wo die Emmausjünger den auferstandenen Christus am Brotbrechen erkennen, verschwindet dieser vor ihren Augen (Lk 24,31). Daher geht das Spiel weiter, z. B. im Abendmahl.

3. Artikel: Der Geist ist Ort und Hort der Möglichkeiten, des Experiments, der Leichtigkeit. Pfingsten bringt das Wunder des Sprachspiels (Apg 2) und der Vielfalt der Charismen, die sich in einem lebendigen Organismus (Leib Christi) gegenseitig bereichern (1. Kor 12). Dazu muss man nicht die Sprache des anderen sprechen, sondern sich auf dessen Spiel verständnis- und vertrauensvoll einlassen (1. Kor. 13). Der heutigen Christenheit würde ein solch spielerischer Geist des Experiments, der Leichtigkeit und der Liebe wieder sehr gut tun.