

Bibliodrama ohne Leitung

Pro-zess – pro-cedere – vorwärts-schreiten

Sechs erfahrene Bibliodrama-LeiterInnen experimentieren in einer Ferienwoche im August 2011 mit ungeleitetem Bibliodrama und erfahren dabei Bemerkenswertes. Ein Bericht über ihr Projekt, eine Beschreibung des Verlaufs und Schlussfolgerungen aus dem Experiment für das Wesen von Bibliodrama.

Das Projekt

Entstanden war die Idee vor zwei Jahren am Kongress in Beuggen, als wir in einer Fenster-nische des alten Schlossgebäudes sassen und fantasierten, wie wir unsere Spiellust weiterhin befriedigen könnten. Zu siebt beschlossen wir, eine Ferienwoche gemeinsam mit Bibliodrama Spielen zu verbringen. Da alle möglichst viel spielen wollten, erfanden wir ungeleitete Spielformen. Im letzten Sommer realisierten wir eine erste solche Spielwoche in einem Weinberg im Südburgenland. Der Ort inspirierte uns zum Text: Das Gleichnis von den ArbeiterInnen im Weinberg.

In diesem Sommer setzten wir das Experiment fort (mit fast derselben Besetzung, eine Frau fehlte, eine kam dazu), ergänzten es aber noch mit einem wesentlichen neuen Element: Wir machten uns eine Woche lang zu Fuss auf den Weg.

Auf dem Jakobsweg

In drei kürzeren Tagesetappen folgten wir dem alten, geschichtsträchtigen Pilgerweg von Willisau – Huttwil – Lueg – Burgdorf, das heisst vom Luzerner Entlebuch ins Berner Emmental, von den Bauernhäusern Luzerns mit ihren grosszügigen, geschwungenen Laubengängen zu jenen mit den riesengrossen, weit heruntergezogenen Dächern Berns. Jede Etappe umfasste zweieinhalb bis viereinhalb Marschstunden. Aus der Not, dass eine Teilnehmerin sich diese körperliche Anstrengung nicht zutraute, machte sie eine Tugend und fuhr die Strecke mit dem Auto mit, in dem sie auch unser Übernachtungsgepäck transportierte. Überraschend gut liessen sich auch tagsüber immer wieder Begegnungspunkte verabreden, an denen wir alle miteinander die eigentlichen Bibliodrama-Sequenzen gestalteten, während zwischendurch die einen zu Fuss, die andern mit Rädern sich vorwärts bewegten.

Der Weg, den wir unternahmen, inspirierte unser Thema und die Wahl der Bibeltexte. Schon im Vorfeld einigten wir uns auf das Oberthema „Wegtexte“ und hatten einander ein paar Textideen per Mail zukommen lassen. Bewusst hatten wir aber im Vorfeld keine Entscheidung getroffen, sondern liessen uns täglich neu vom Weg anstossen. Diese konsequente Prozessorientierung hatte uns schon im letzten Jahr im Weinberg zu wertvollen Erfahrungen verholfen.

Welches Ziel...

verfolgten wir mit diesem Projekt „Bibliodrama unterwegs“ und „ungeleitetes Bibliodrama“? Wir wollten zunächst einfach selber viel spielen können. Und wir wollten miteinander unterwegs sein, auch ganz wörtlich. Und nicht zuletzt wollten wir unser Verständnis von bibliodramatischen Prozessen damit vertiefen. Alle diese Bedürfnisse kamen voll auf ihre Rechnung.

Der Verlauf

Wir...

sind sechs erfahrene Bibliodrama-LeiterInnen. Fünf ausgebildet bei der Arbeitsgemeinschaft Bibliodrama Schweiz, eine bei Klaus-Werner Stangier (wobei wir ein erstaunlich ähnliches Verständnis von Bibliodrama haben).

Drei Frauen, drei Männer.

Drei Reformierte, drei KatholikInnen.

Zwei Theologen, zwei theologisch sehr Belesene und Gebildete, zwei, die theologisch eher Laien sind.

Fünf SchweizerInnen, eine Vorarlbergerin.

All diese Faktoren haben das Gruppengeschehen geprägt. Wir haben entsprechend unterschiedlich auf die Landschaften, die Texte, die geschichtlichen Kontexte der Orte usw. reagiert.

Überblick über die 3 Spiele und unsere Rollen

	2Sam 24	Tob 5	1Kön 19
Elisabeth	die Verstehende	das Himmelsblau	die Stimme
Cäcilia	der kleine Prinz	der blinde Tobit	die Anfrage
Verena	eine Arme	der blinde Tobit	der Eingang
Walter	ein reicher Glücklicher	der Weg	Gott
Hanspeter	ein Profiteur	der blinde Tobit	Elia
Bruno	ein Hinschauer	Dunkelheit	das Ge-sicht (Gottes? des Menschen?)

1. Spiel: Zwischen Macht und Ohnmacht (2Sam 24, 14 plus minus)

Spiel-Ort: Ein Fahrweg. Zur ersten Mittagsrast hatten wir uns mit der Fahrerin beim Flüsschen Luthern verabredet. An einem Waldrand kurz vor dem Abstieg zum Wasser fühlten wir uns wohl, auch wenn ab und zu eine Schweine-Duft-Wolke vom nahen Hof herüberwehte. Dass wir dann den Weg als Bühne definierten, war eher zufällig, da wir zur Diskussion vor dem Spiel auf der Wiese neben dem Weg sassen. Und Bühne definiert sich für uns als der Kontrastort zum Alltagsraum.

Textfindung: Auch wenn wir im Vorfeld schon einige Weg-Texte ausgetauscht hatten, hatten wir uns bis zu dieser ersten Mittagsrast noch für keinen entscheiden können oder wollen. Aber wir wollten spielen. Und dies nicht ohne Text (auch wenn wir diese Möglichkeit kurz erwogen hatten, einfach ein in der Luft liegendes Thema auf die Bühne zu bringen). In der Not schlug jemand vor, die Bibel einfach irgendwo aufzuschlagen, was dann der einzige, der eine Bibel (Herderübersetzung) im Rucksack mit sich trug, auch tat. Ein klassisches „Bibelstechen“. So landeten wir beim Vers: „Wir wollen lieber in die Hände Jahwes fallen; denn gross ist sein Erbarmen. In die Hände von Menschen dagegen möchte ich nicht fallen.“

Text-Gespräch: Der gewalttätige Text regte zunächst zu intensivem Gespräch an. Der Kontext musste erörtert werden, Gottesvorstellungen wurden ausgetauscht, aktuelle Bezüge wurden diskutiert. Bis es uns auf die Bühne drängte.

Rollenwahl: Eine nach dem anderen betrat die Bühne und begann zu agieren, ohne die Rolle zu benennen. Ein glücklicher Reicher prahlte mit seinem Geld, ein Profiteur hängt sich sofort dienstbeflissen an ihn. Eine Arme fühlte sich provoziert und schmiedete Raubmordpläne, was ein Hinschauer nicht verstehen konnte oder wollte. Eine begegnete dem Geschehen mit einfacher Naivität wie der Kleine Prinz und eine andere drehte verstehend ihre Runden.

Geschehen: Der Beobachter will den drohenden Mord abwenden und weist den Reichen auf die Bedürftige hin. Er gibt ihr spontan eine Geldnote hin, was sie völlig aus dem Konzept bringt. Immer wieder fragt sie den Beobachter, wie er das gemacht habe: Allein durch das Hin-Sehen.

Die grosse Wende tritt ein durch eine Herzattacke des Reichen - so echt gespielt, dass Prinz und Verstehende fast schon echt zum Handy greifen wollen. Die anderen drei stehen ihm handfest und auch zärtlich bei, so dass er's überlebt – und als ein anderer wieder aufsteht, der nicht mehr prahlt, sondern um die Vergänglichkeit weiss.

Aus dem anschliessenden Auswertungsgespräch:

Das Hinschauen und Hinhören von mehreren Rollen löst Assoziationen zum allgegenwärtigen göttlichen Auge aus.

Dass der eine ausspricht, was er sieht (den Reichen auf seine Grosszügigkeit anspricht), verändert Grundlegendes (der gibt tatsächlich, wenn auch nicht nur grosszügig, sondern auch mit etwas Angst um seine Habe, was die Arme in ihren Mordplänen völlig verändert). Die Grosszügigkeit findet sich dann plötzlich bei Hinschauer, Profiteur und der Armen, als der Reiche in Todesnot kommt. Die Verstehende zitiert dazu: „Noch heute Nacht wirst du sterben trotz voller Scheunen.“ (Lk 12,20)

Am Vormittag waren wir auf dem Jakobsweg beim Ankenrain an der Pilgerstation „Macht und Ohnmacht“ vorbeigegangen. Vandalen hatten diese Betonstele mit Impulsgedanken beschädigt, ein weiterer Ausdruck des Themas. Im Anschluss daran bleibt ein Kernsatz am Schluss unseres Gesprächs stehen: „Oft sind letztlich die Ohnmächtigen viel die Mächtigeren, weil sie mehr zu machen vermögen.“

2. Spiel: Vorgefasste Vorstellungen und Blindheit (Tob 5)

Spiel-Ort: Auch am zweiten Tag ist ein Treffen zur gemeinsamen Mittagsrast vereinbart, diesmal bei der Kirche von Dürrenroth. In ihr ist die Luft zu stickig, um frei spielen zu können. So entscheiden wir uns für den Steinplatz hinter dem Gebäude, auch wenn heute immer mal wieder Regen droht und Verkehrslärm heraufdringt.

Text-Wahl: Wir zählen nochmals einige der vorgängig gesammelten Stellen auf. Wer will, hält jetzt ein Plädoyer für einen bestimmten Text und steht dafür hin. Es stehen Tob 2, Tob 5 und Elia unter dem Ginsterstrauch (1Kön 19) da. Die anderen stellen sich gemäss ihrer Präferenz dazu, Tob 5 wird gewählt. Die Passage wird vorgelesen, bzw. seine Vertreterin legt den exakten Ausschnitt fest.

Bühnendefinition: Der Platz wird von einem Mäuerchen umsäumt, eine Bank wird als Zuschauerbank zum Alltagsraum geschlagen, mitten drin eine grosse, gelb blühende Blumenrabatte, die vorher mit Elias Ginsterstrauch assoziiert wurde.

Rollenwahl: Nach einem kurzen Gespräch über den Text und seinen Kontext wählt jedeR eine Rolle. Einer findet keine und entscheidet sich zunächst für die „Zeugenrolle“ auf der Zuschauerbank. Die übrigen teilen sich ihre Rolle mit und wir sind erstaunt und amüsiert darüber, dass da drei Tobits stehen.

Auftritt: Nacheinander nehmen wir unseren Platz auf der Bühne ein und stellen uns dabei vor. Plötzlich ist für den Zuschauer seine Rolle klar: Als Weg nimmt er mit grosser Bestimmtheit seinen Platz auf der Bühne ein. Die Dunkelheit legt sich auf den Boden unter das gelbe Gesträuch, das Himmelsblau stellt sich auf das Mäuerchen.

Geschehen: Fast Dreiviertel Stunden lang zieht sich die Improvisation dahin. Zögerlich und spät ringen wir uns zu einem Schlusspunkt durch, für die meisten überspät. Der eine männliche Tobit ruft nach Tobias (als vielsagenden Versprecher ruft er jedoch zunächst „Tobit“ – sich selber...). Da keiner da ist, machen sich die drei Tobits auf den Weg. Die beiden weiblichen Tobits lösen sich los von der sie umgarnenden, teils festhaltenden Dunkelheit. Blind folgen sie dem scharrenden Geräusch des Weges, der sie in der Runde führt. Das Himmelsblau begleitet das komische Gespann. Überraschen hört die Inhaberin dieser Rolle von der nahen Wiese Schafgeblöke, während die drei Blinden dem Weg fast wie einem „Hirten“ folgen. Zurück bleibt die Dunkelheit. Als sie um die Blumenrabatte herumkommen, beginnt diese mit einem leisen Vogelpfeifen sie zu locken. Der Weg wird zur Gabelung: zum Pfeifen oder zum Geld. Als ein Tobit fragt, ob auch beide Wege möglich seien, bejaht dies der Weg grosszügig (entsprechend der Grosszügigkeit in seiner gestrigen Rolle als Reicher). Die Dunkelheit hat sie alle wieder bei sich, umflötet sie zärtlich, streicht ihnen mit der Hand über die Augen, was sie bunte Farben sehen lässt. Nur der männliche Tobit (gestern der Profiteur) entfernt sich wieder, mit dem Geld in der Hand. Irgendwie sind bis auf einen Tobit alle am Schluss wieder zuhause angekommen.

Abschluss: Die Dunkelheit hat genug und zieht sich zur Zuschauerbank zurück. Der Geld besitzende Tobit setzt sich dazu – und nochmals kommt es da zu einer kleinen Szene: Der Vogel pfeift für ihn, obwohl dieser Vögel eigentlich überhaupt nicht mag, da sie mit ihrem Kot seine Blindheit verursacht hatten (Zitat aus seinem Mund: „Ein Vogel, der pfeift, scheisst

auch.“). Endlich bleibt das Spiel stehen. Und irgendwie fast erlöst schälen sich alle aus ihren Rollen.

Aus dem Auswertungs-Gespräch: Auch hier steht am Schluss eine Art Kernsatz in der Luft: „Fixe Vorstellungen, wie etwas sei, macht blind dafür, wie es tatsächlich ist.“

Intermezzo: Strukturen

Wir sind uns erstaunlich einig und halten uns auch konsequent daran, dass auf den jeweils auf ein Spiel folgenden Wegetappen nicht übers Spiel gesprochen wird, weil nicht alle mit dabei sind.

Beim Abendessen jedoch kommt eine Theoriediskussion auf. Jemand ist stark irritiert durch für ihn zu wenig klare Strukturen: Wie wird der Schluss einer Spielphase gesetzt? Wann ist welche Phase dran? Diese unklaren Schnittstellen führten dazu, dass er sich heute mehrmals unterbrochen fühlte, weil jemand anders schon einen Schritt weiter war. Auf Grund dieser Intervention legen wir für den folgenden Tag ein paar klare Strukturen fest:

- Spielschluss kann jede Person setzen, wenn sie oder er für sich das Gefühl hat, dass die Rolle ausgespielt ist. Die anderen können dann noch wenige Aktionen setzen oder etwas sagen. Wenn jemand dabei in seinem/ihrer Spielfluss unterbrochen wird, dann nehmen wir alle das bewusst in Kauf. Im Wissen darum, dass wir eh nie alles fertig spielen oder sagen können.
- Zeiten: Wir machen im Voraus klare Zeiten aus, zu denen wir das Bibliodrama abschliessen und wieder weitermarschieren – oder essen (es soll niemand Hungergefühle aushalten müssen).
- Auswertungsgespräch: Die erste Runde soll ein reines Rollenfeedback sein, bei dem jedeR erzählt, was er/sie in der Rolle auf der Bühne erlebt hatte und bei dem man niemanden unterbricht oder seine Assoziationen dazu mitteilt.
Das Thema der anschließenden Runden wird dann jeweils wieder neu gemeinsam festgelegt.

3. Spiel: Gott und Mensch (1Kön 19, 9-15a)

Spiel-Ort und Text-Wahl: Wir haben die Lueg, mit 887müM. den höchsten Ort unseres Weges, vor Augen. Die beiden Theologen assoziieren dazu sofort die Theophanie auf dem Horeb vor Elias verhülltem Angesicht. Der theologische Laie fühlt sich bei diesem Abendessen-Gespräch etwas aussen vor und meldet dies an. Demokratie in unserem Projekt bedeutet, dass alle Verantwortung dafür tragen, dass niemand in keiner Phase des Prozesses übergangen wird. Es bedeutet nicht, dass alle immer zu allem ihren Senf dazu geben. Aber möglich sein muss es für jede und jeden. In jeder Phase. Also wird der Kontext des Textvorschlages erläutert, so dass alle eine Entscheidungsgrundlage haben.

Mir kommt dazu die Blindheit des Tobits vom zweiten Tag in den Sinn: Wodurch werden andere Menschen auch von aussen blind gehalten? Mehr Wissen als der andere kann dies hervorrufen.

Doch der klare Blick auf den steilen Hügel der Lueg macht diese Weg-Text-Wahl für alle evident. Die Entscheidung fällt noch am Vorabend für 1Kön 19.

Inszenierung des Prozesses: Am nächsten Morgen nach dem Frühstück (der Morgenregen hat sich schon wieder verzogen und macht der Sonne immer mehr Platz) steigen wir zum Berg hoch. Am Fuss des Hügels wird der Text vorgelesen. Kurzes Schriftgespräch, besonders über die Gottesrede darin (Jahwe ist nicht im Sturm, Erdbeben, Feuer, aber auch nicht im Säuseln? Schnittstelle zwischen Jahwe und den Katastrofen...). Dann sammeln wir mögliche Rollen. Beim Hochgehen (das letzte Wegstück ist recht steil) lässt sich jedeR schweigend die eigene Rolle zu-fallen.

Bühnen-Definition: Oben angekommen begehen wir den Platz. Eine riesengrosse Linde und ein monumentales Kriegerdenkmal für im 1. Weltkrieg verstorbene Soldaten dominieren den Ort. Die Geschichten mit Krieg prägen uns sehr unterschiedlich und lassen uns die Stätte verschieden deuten. Manche sind fasziniert von der subtilen Energie der Linde: sub tilio –

unter der Linde. Per Mehrheitsentscheid schliessen wir das Monument vom Bühnenraum aus und definieren den Schattenraum unter der Linde als Höhle und den sonnenbeschienenen Raum davor als das Draussen vor der Höhle. Mit dem Depot unserer Rucksäcke markieren wir den Alltagsraum.

Spiel: Ohne uns vorher die Rollen mitzuteilen, betritt eine nach dem andern den Raum: Elia setzt sich auf die Rücklehne des Bänkchens am Stamm der Linde, schon fast ausserhalb des definierten Bühnenraums; Gott stellt sich in seine Nähe; der Eingang davor; die Stimme (sie hätte gerne auch das Monument bespielt) davor in der Sonne mit dem Rücken zum Kriegs-Mahnmal; das Ge-Sicht legt sich an der Schnittstelle von Licht und Schatten ins Gras bei der Linde; die Anfrage in der Sonne hinter ihm.

Gott beginnt, Elia leise anzustupsen. Der verkriecht sich ganz an den Lindenstamm. Das Ge-Sicht gesellt sich neben Gott und schaut unentwegt den Menschen an, liebevoll, seine Schönheit wahrnehmend. Dann plötzlich ist er Ge-Sicht des Elia und schau nur Gott an. Der Eingang versucht Elia rauszulocken. Die Anfrage bewegt Elia durch ihre Fragen. Das Ge-Sicht ist inzwischen wieder göttliches Antlitz. Dieser sendet Kraft aus seinen Händen zu Elia. Er wird dabei unterstützt (wie Aaron Mose stützt, Ex 17,12) vom Ge-Sicht. Und dieses erblickt nur die Schönheit dieses Menschen. Elia tritt vor den Eingang. Die Stimme fragt in verschiedensten Tonlagen die eine Frage: Was tust du hier? Elia setzt sich und das Gesicht lehnt sich an seinen Rücken – und schaut jetzt plötzlich ins Finstere hinein. Tiefe Trauer erfassen es, Tränen der Erschütterung. Doch gestützt an Elias Rücken (ist das seine neue Berufung?) richtet es sich auf, Gott und der Eingang helfen mit, so dass es zuletzt, sich an den Zweigen der Linde haltend, sich wieder selber auf den Beinen halten kann.

Schluss: In diesem Moment kommen Kinder den Aussichtspunkt besuchen und laufen mitten durch unsere „Bühne“. Wir setzen den Schlusspunkt, zusammenfallend mit dem Gefühl auch von zwei Spielenden, die hier, nach gut 20 Minuten, sowieso Schluss gemacht hätten (die Stimme hatte schon vorher den Bühnenraum verlassen).

Aus dem Auswertungsgespräch: Gemäss Abmachung haben wir eine Stunde Zeit für reines Rollenfeedback, bequem um die nahe Feuerstelle sitzend. Es wird deutlich, dass dieses kürzeste der drei Spiele doch sehr intensiv war, wenn auch nicht alle gleich drin waren. Stimme und Anfrage setzten Handlungs-Impulse, doch das Kerngeschehen fand zwischen den drei Männern statt.

Wir gehen eine halbe Stunde schweigend den Berg hinunter, die Autofahrerin stösst im Kaltacker auch wieder zu uns. Wir halten eine zweite Austauschrunde, thematisch fokussiert:

Genderthema: Es war ein Männer-dominiertes Spiel. Assoziationen zur Frauendiskriminierung werden von weiblicher Seite her angesprochen. Doch es wird auch eine ausgewogene trinitarische Deutung vorgeschlagen: Gott steht für das Väterlich-Mütterliche – Elia ist das menschliche Gegenüber – das Gesicht steht für das inkarnierte Göttliche (indem es zwischen Gott und Elia hin und her pendelte) – die drei weiblichen Rollen setzen als Geistkraft Impulse zur Veränderung, Aktivitäten analog zum säuselnden Wehen nach Sturm und Feuer und Erdbeben. Auch das kann herauskommen, wenn Christen das Erste Testament spielen: dass Jahwe als Trinität auf der Bühne steht, und dies ohne dem Text Gewalt anzutun, kommen doch alle Rollen im Text vor.

Themen

Wir beschäftigten uns jeden Tag mit einem anderen Text. (Eher überraschend ist, dass wir nur im Ersten Testament geblieben sind. Sonst sind uns allen meistens die neutestamentlichen Texte mehr am Herzen gelegen.) Es gab aber auch Themen, die sich in diesen Tagen durchgezogen haben, sowohl in den Spielen wie auch in der Prozessanlage:

1. Oben – unten: Dies begann mit dem allerersten Spiel. Wir taten uns schwer mit dem Übergang vom Wandern zum ersten Spiel. Da eröffnete unsere Fahrerin einfach eine Stegreif-Bühne, las ein Rindenstück vom Boden auf und begann darin den „Text“ zu lesen. Der handelte vom rauf und runter Gehen, vom Oben und Unten (ein Käferchen krabbelte auf der Rinde rauf und runter). Dieser Oben-Unten-Gegensatz zog sich durch, nicht

nur im Verlauf des Weges. In jedem Spiel gab es Status-Spannungen: der Reiche – die Arme, Himmelsblau – Dunkelheit, Gott – Mensch...

Gewissermaßen das Gegen Thema dazu in unserem Experiment war unser Grundanliegen einer Basisdemokratie: War sie wirklich möglich? Wie gingen wir mit oben – unten zwischen uns um? Mit Polaritäten wie Theologen – Laien, Frauen – Männer...

2. Sehen – nicht sehen/verstehen: Am Ende des zweiten Spiels lautete eine Kernaussage: „Wer zu genau sich vorstellt, wie etwas sein könnte, wird nicht sehen, wie es tatsächlich ist.“ Es war wohlthuend, dass sich niemand von uns sechs im Vorfeld klare Vorstellungen davon gemacht hatte, wie unsere Bibliodramasequenzen zu sein hatten. Erst dieses Offenhalten des Spiel-Raumes machte diese intensiven Erfahrungen möglich.
3. Sorgen für einander: Der Reiche wurde bei seiner Herzattacke zärtlich umsorgt; die Blinden erlebten viel Fürsorge durch den Weg, die Dunkelheit und das Himmelsblau; Gott erfuhr Unterstützung in der Begegnung mit Elia. Genauso mussten wir im ungeleiteten Bibliodrama Verantwortung für uns selber wie für jedeN in der Gruppe übernehmen.
4. Engel: In allen drei Texten kommen sie vor (der Engel des Herrn brachte die Pest; der Engel Raphael begleitet Tobias) oder gehen unmittelbar voraus (ein Engel stärkt Elia für den Weg auf den Horeb). Engel als Weg-Begleiter sind ein nahe liegendes Motiv für ein wanderndes Bibliodrama.
5. Gottesahnungen: Schon beim Lesen des zufällig ausgewählten letzten Kapitels der Davidgeschichte am ersten Tag standen uns ob der abstrusen Rede über Gottes Tun (ER bestraft mit der Pest, ER schickt Hungersnöte, IHN gereut das verursachte Unheil...) die Haare zu Berge und wir fragten uns, ob wir solche Texte überhaupt noch spielen wollen. Beim letzten Spiel zur Interaktion Elia-Gott war für uns alle die Frage nach den Gottesvorstellungen und -erfahrungen oder -ahnungen zentral.

Der Effekt

Was hat dieses Experiment nun gebracht? Weshalb wollen wir auch im nächsten Jahr wieder eine Woche mit „Bibliodrama ohne Leitung“ zusammen verbringen?

1. Alle kommen zum Spielen: Dies war unser erstes Anliegen. Und da sind wir alle voll auf die Rechnung gekommen.
2. Nähe: Wir sechs sind uns in diesen Tagen sehr nahe gekommen. Miteinander wandern, von Ort zu Ort ziehen, bringt viel Nähe. Das kennen alle Jakobs-Pilger. Aber die Intimität der Spiele hat uns geholfen, uns noch viel besser kennen zu lernen. Bibliodrama Leiten dünkt mich manchmal eine einsame Sache (oder gelegentlich zweiseam). Die Rolle der Leitung ist notwendigerweise mit dieser Einsamkeit verbunden. Umso wohlthuender ist diese Erfahrung von Nähe und Gemeinschaft unter Bibliodrama-Leitenden.
3. Basisdemokratie: Bibliodrama ist auch demokratische Bibelauslegung. Ich bin mir beim Leiten jedoch immer bewusst, dass ich als Leiter nicht unwesentlich das Endresultat mitpräge, auf der Ebene des Textverständnisses wie auch bezüglich Gruppenprozess. Im „Bibliodrama ohne Leitung“ ist eine solche Beeinflussung völlig ausgeschlossen.
4. Kreativität und innengeleitetes Spiel: Dadurch, dass die Spiele von keiner aussen stehenden Person geleitet werden, entsteht ganz viel Kreativität. Das Gegenteil einer Leitung von aussen ist „innengeleitet“. Innengeleitete Pädagogik ist eine Methodik, besonders im Raum von der Religionspädagogik durch Wolfgang Broedel entwickelt, die Kindern und Jugendlichen den Zugang zu sich selbst, zu ihrer eigenen Mitte, zu ihrem göttlichen Kern ermöglicht. Das innengeleitete Bibliodramaspiel hat analog uns den Weg zu unserem je eigenen Kern, aber auch zum Kern von uns als Gruppe und des Textes eröffnet. Und das in einer Intensität, die ich bei einem geleiteten Bibliodrama noch selten erlebt hatte.

Aus all diesen Gründen kann ich dieses Experiment allen Bibliodrama-Leitenden wärmstens empfehlen. Voraussetzung ist, dass alle Teilnehmenden sich gegenseitig das gleiche Mass an Verantwortung für den ganzen Prozess bezüglich Text und Gruppe zugestehen wie auch zusprechen. Ich habe Verantwortung dafür, mich einzubringen, die anderen müssen mich aber auch dazu ermutigen bzw. mir den Raum dafür geben.

Dieses Raum Geben ist eine sehr gute Übung, um auch für das Standard-Setting von geleitetem Bibliodrama das Sensorium für alle Teilnehmenden und den Text zu schulen.

Im ersten Text hatte es geheissen: „Wir wollen lieber in die Hände Jahwes fallen; denn gross ist sein Erbarmen. In die Hände von Menschen dagegen möchte ich nicht fallen.“ Nach all diesen Erfahrungen möchte ich dies umformulieren: „Ich kann immer nur in die Hände Jahwes fallen. Denn Jahwe hat nur die Hände von uns Menschen.“

*Bruno Fluder, Theologe, Bibliodrama-Leiter und –Ausbilder,
tätig in der Entwicklungszusammenarbeit. CH – Luzern. bruno@biblioart.ch*