

Birgit Schmidt

Playing Arts

|| *Eine Form der Begegnung von Kunst und Spiritualität*

Playing Arts ist der Titel für Seminare und Projekte, in denen Menschen spielend künstlerisch sind, sich ins Spiel bringen und Lebenslust üben. Zwei Statements und ein Erfahrungsbericht stellen diese Spiel-Kunst vor, die auch spirituell genannt werden kann.

Spielen,
mit Herzen spielen,
mit Drachen spielen,
mit Kometen spielen,

mit Kristallen spielen,
mit dem Tod spielen,
mit schönen Mädchen spielen,
mit schönen Buben spielen,
mit Wolken spielen,
mit dem Feuer spielen,
mit Gedanken spielen,
mit Spielen spielen,
spielen, spielen, spielen ...

(André Heller)¹

● Ich habe vor einiger Zeit Playing Arts entdeckt und es wurde für mich zur »heißen« Spur, die vielleicht nicht so sehr Kirche und Kunst in Beziehung bringt als vielmehr Spiritualität zu

neuer Lebendigkeit. Dabei geht es nicht um die hohe Kunst (fine arts), sondern um die in uns allen vorhandene Lust nach kreativem Ausdruck, zweckfreiem Dasein und spiritueller Gestaltung unseres Lebens. Ich möchte das Projekt in drei Schritten vorstellen: durch Gedanken von Gerhard Marcel Martin über Playing Arts und Spiritualität, mit den Worten von Christoph Riemer, der den aktuellen Stand der Playing Arts-Bewegung erläutert, und schließlich mit meinem persönlichen Erfahrungsbericht über ein Seminar zu Playing Arts und Spiritualität.

Playing Arts und Spiritualität

● Gerhard Marcel Martin betont die Wichtigkeit des Dialogs bei der Begegnung von Playing Arts und Spiritualität: »Spiritualität« ist eine religiöse Lebens- und Denkbewegung; dazu gehören: gestaltete Liturgie, meditatives Üben, religiös begründete und energetisch geladene aktive Lebensgestaltung und auch traditionelle und kritische Denkwege. Ein Dialog zwischen »Spiritualität« und dem noch gar nicht geklärten Feld »Playing Arts« ist darum möglich, weil beide, Religion und Playing Arts, eine ästhetische Praxis haben, besser: eine ästhetische Praxis sind. Auch

die Religion spielt (um eine Typologie von Peter Brook aufzunehmen²) ›heilige‹ Spiele, zuweilen ›derbe‹ Spiele, hoffentlich nicht allzu viele ›tödliche‹ Spiele im Sinne von: langweilig, unlebendig, wirkungslos. Religion spielt Fastnachtsspiele, Liturgien, Mysterien, Bibliodrama ... Die ›Theologie des Spiels‹, wie sie in den 70er-Jahren diskutiert worden ist, hat sich ausgiebig mit der Bedeutung des Spiels in und für die Religion befasst.³

Der Dialog zwischen Playing Arts und Theologie könnte spannend sein; es könnte sich ereignen, dass Spiritualität, auch Bibliodrama, etwas von Playing Arts lernt – aber auch umgekehrt. Dazu nötig ist ein offener und kritischer Dialog. Dies muss betont werden, denn die

»Auch die Religion spielt.«

Theologie – wie andere Wissenschaften auch – ist oft in der Defensive oder versucht eine Offensive, die den Dialog schwer macht. Der religiöse Igel ruft dem ästhetischen Hasen zu: ›Ich bin schon da.‹ (Und da ist meist ein Trick dabei. Von der Schattenarbeit der Igelin will ich hier aber nicht weiter reden.) Nicht selten schreien Theologen mehr oder weniger krächzend ›wir auch‹ und wollen damit apologetisch behaupten: Das haben wir schon lange gemacht. Das habt ihr eigentlich von uns. Historisch gesehen könnte

»offener Dialog«

sogar etwas daran sein; aber so etwas am Anfang einer Begegnung zu reklamieren, befördert nicht den Austausch und macht auch nicht schon seine Ziele und Inhalte aus. Offener Dialog heißt demgegenüber: Zugleich fremde und nahe Freunde begegnen sich, nehmen sich und voneinander wahr, tauschen sich aus, bereichern sich und bleiben unterschieden, verabschieden

sich und grenzen sich voneinander ab.«⁴ Einen solchen Dialog führt Martin in seinem sehr leSENSwerten Artikel.

Die Playing Arts-Bewegung

● Zum Stand der Bewegung, die mit Playing Arts verbunden ist, hat Christoph Riemer für diesen Artikel folgenden Bericht zur Verfügung gestellt: »Playing Arts ist ein ästhetisches Selbstbildungsprojekt, das Kreativität und Leben durch Spiel verbindet. Dabei entsteht manchmal Kunst – manchmal spirituelles Erleben. Es ist ein Netzwerk verschiedener Menschen, unterschiedlicher Berufe bzw. Lebenstätigkeiten, die in ihrer jeweiligen Situation Playing Arts Projekte machen, sich gegenseitig ermuntern und ermutigen, um das Entstandene – egal ob gelungen oder gescheitert – miteinander zu teilen und weiter zu entwickeln.

Dazu gibt es seit vier Jahren das Playing Arts Symposium, auf dem nicht nur die Spielvorhaben vorgestellt, debattiert und weiterentwickelt werden – es gibt auch den Playing Art Award. In den

»das grandios riskierte Spiel«

Kategorien »das eigene Spiel«, »das Spiel mit anderen« und »das grandios riskierte Spiel« werden regionale Vorhaben eingereicht. Die Nominierten bilden selbst die Jury – entwickeln Qualitätsmerkmale und bestimmen die Gewinnerprojekte. Auch die Würdigungen zur Verleihung halten die Teilnehmenden selbst.

Die Playing Arts website ist ein wichtiges Medium der Vernetzung, um anzuknüpfen, anzuregen, sich auszutauschen und mehr. Ateliers, Langzeitgruppen, Mentorentrainings, thematische Workshops (Playing Arts und Media-/Webarts, Playing Arts und Spiritualität, Playing Arts

als Schule des Geschmacks usw.) finden zentral im Burckhardthaus in Gelnhausen (dem ev. bundeszentralen Fort- und Weiterbildungsinstitut für Jugend-, Kultur- und Sozialarbeit), aber auch regional statt, wie z.B. in Graz in Österreich.

Playing Arts zeichnet sich durch die vielfältige Praxis der Projekte aus. Diese Spielvorhaben sind vor allem von eigenem Interesse, von der

»Lust auf ein eigenes schöpferisches Handeln«

Lust, etwas Neues zu riskieren, gekennzeichnet. Um eine stimmige Idee – wir nennen das die eigene Spur – zu finden, gibt es anregende Impulsfelder aus aktuellen Kunst- und Kulturprojekten, die Lust auf ein eigenes schöpferisches Handeln machen. Wie beim Kochen, probiert man/frau eine Idee, Zutaten, eine Geschmacksrichtung, ein »Rezept« aus, die sich nach den eigenen Möglichkeiten zu dem wandeln, was dem jeweiligen Menschen möglich ist.

Darauf findet sich meist eine eigene Spur, die »heiß« ist, die eine »erotische Faszination« ausübt, die eine Eigendynamik entwickelt. Getragen vom eigenen Vergnügen, vom Wollen und Können, von der Leidenschaft, sich im Dialog mit anderen neue Möglichkeiten zu erproben, führt das zu einem Engagement – das für Playing Arts kennzeichnend ist. Andere Dinge treten

»an der Grenze des Möglichen«

zurück, die Alltagsgewohnheiten werden durch die inneren Notwendigkeiten des Vorhabens verändert.

Diese Prozesse sind nicht nur in ihrem Ergebnis offen – sie sind auch gekennzeichnet durch Höhen und Tiefen, die nicht einfach leicht, wie Spiel häufig missverstanden wird, sondern existentiell und an der Grenze des Möglichen

und des allgemein Akzeptierten liegen. »Darf ich das?«, »Bin ich verrückt, wenn ich das tue?«, sind häufige Fragestellungen. Die Vorhaben sind zu Ende, wenn die Teilnehmenden es für sich und andere zu einem gewissen Punkt gebracht haben. Dabei spielt die Zusammenfassung/Dokumentation eine wichtige Rolle, um es anderen vorzustellen und mit Verbündeten zu teilen und zu würdigen.

Ist die Erfahrung »vom Spiel ergriffen zu sein« mit einem Praxisprojekt gemacht worden, verändert sich vieles bei den Beteiligten/InitiatorInnen. Die Erfahrung der ungeahnten eigenen und gemeinsamen Möglichkeiten stärkt das Bewusstsein und das Selbstwertgefühl. Die Beteiligten trauen sich mit ihrem Eigensinn, mit Ungewohntem sich in ihrem Gegenüber zu ihrem eigenen und darüber hinaus befindlichen gesellschaftlichen Umfeld zu stellen. Sie merken,

»Spiel der eigenen Lebensbewegung«

»wo ihr Herz schlägt«, was sie können bzw. lernen können, wenn sie ihrer »erotischen Spur« folgen, welche ungeahnten Möglichkeiten in ihnen und anderen stecken.

Die Konventionen des Gewohnten und Erwarteten kommen in Bewegung, geraten ins Spiel und werden unwichtiger. Häufig ändert sich nicht nur die Lebenssituation, sondern die gesamte Lebenshaltung. Und wenn sich nicht immer wieder mal das Spiel »ereignet«, wird man/frau so kalt (wie eine Teilnehmerin neulich formulierte).

Playing Arts Vorhaben zu verwirklichen, ist zutiefst befriedigend – andere Scheinbefriedigungen werden unwichtig (wie Konsum, seichte TV-Unterhaltung, Smalltalk in Gesellschaften etc.). An diese Stelle tritt das Spiel der eigenen Lebensbewegung und deren vielfältigen Weltbe-

gegnungen – gesellschaftlichen Verknüpfungen. Häufig ändert sich die ungeliebte Berufstätigkeit, je mehr man/frau sich für das Engagement der »eigenen Spur« entscheidet, findet sich eine stimmige Form von Lebenstätigkeiten.

Wie von selbst eignen sich Playing Artists zunehmend Kompetenzen an, wie den Umgang mit neuen Medien, mit Beschaffung von Mitteln, Präsentationsformen usw. Und diese Haltung wirkt sich auf andere positiv aus – statt Leben als »gebremster Schaum« wird zunehmend ein Leben voll Energie, Lust und Engagement entwickelt.« (Christoph Riemer, Hamburg, im September 2004)

Meine Erfahrung

● Im Dezember 2003 nahm ich an einem Playing Arts- und Spiritualitätsseminar mit Christoph Riemer und Gerhard Marcel Martin in Gelnhausen teil. Einige für mich wichtige Begriffe und Erfahrungen fasse ich im Folgenden zusammen:

● *Freiraum:* Playing Arts lebt vom Freiraum, alles ist erlaubt, das niemandem Schaden zufügt, man muss nichts erreichen, der Geist darf wirken. Dieser Freiraum eröffnet Spielraum, um Eigenes zu entfalten, indem Neues riskiert werden kann.

● *Impulsfelder:* Im Prozess werden immer wieder Impulsfelder eröffnet, von denen man sich inspirieren lassen kann oder auch nicht, wie es eben gerade zum eigenen Prozess passt. Solche Impulsfelder sind zum Beispiel: Zitate aus

»Zitate aus der modernen Kunst«

der modernen Kunst (Musik, Videos, Dokumentationen über KünstlerInnen und ihr Werk); Short lectures: Bei diesem Seminar versuchte

Gerhard Marcel Martin eine Hinführung zum Thema Spiritualität anhand von Christian Morgenstern-Gedichten; die Gruppe: Materialien, die andere verwenden, Aktionen, »Kunstwerke«, Austausch in kleinen Tagesteams, ...

● *Resonanz:* Resonanz ist ein zentraler Begriff im Playing Arts und für mich mittlerweile auch für mein ganz persönliches spirituelles Leben. Ich finde zu meinem Eigenen, indem ich meine Resonanzen auf die Impulsfelder wahrnehme. Was berührt mich, was spricht mich an, was regt mich auf, was macht mich heiß, ... Ich darf Impulse aufnehmen, verändern und mir aneignen, spüren, wo es mein Herz hinzieht.

Jeder Tag beginnt mit einem »Tanzpark«. Beim Tanzpark bewegen sich alle zur Musik, so wie es für sie gerade passt. Man kann sich aber auch von den Bewegungen der anderen inspi-

»Impulse aufnehmen, verändern und mir aneignen«

rieren lassen, sie aufnehmen, spielerisch weiterentwickeln. Danach gibt es einige Augenblicke des Innehaltens, wo jede und jeder nach innen hört, ein Wort, einen Satzteil in sich aufsteigen lässt und dann in einer Resonanzwortrunde mit den anderen teilt.

● *Der eigenen Spur folgen:* Es geht darum, möglichst ohne Zensur, alle Gedankenblitze und Ideen, die kommen, zu sammeln und zu würdigen. Es ist wichtig, den eigenen Impulsen zu trauen und ihnen nachzugehen, entweder allein oder in der Gruppe. In vielfältiger Weise wird dem inneren Prozess Ausdruck verliehen, wie es sich im Spiel ergibt – ungeplant und unverhofft, in der Lust am zweckfreien Tun. Dabei sind sehr inspirierte Dinge entstanden, ein Video wurde gedreht zum Thema »bhakti«, eine alte Frau hat alle Fragen gesammelt, die sie ihrem Vater und ihrer Mutter immer schon stellen wollte, Skulp-

turen aus Naturmaterialien wurden hergestellt, Bilder gemalt, ... Ich habe in diesen Tagen den Tempel meines Herzens gebaut, symbolisch alles abgelegt, was mich im Moment hinderte aus diesem Raum meiner innersten Mitte heraus mein Leben zu gestalten.

- *Verdichtung und Austausch:* In einer abendlichen Liturgie werden die Erfahrungen des Tages verdichtet und in die Gegenwart Gottes hineingestellt. Es gibt ein »sharing«, wo jede und jeder einbringt, was an diesem Tag wichtig war und was sie oder er mit den anderen teilen möchte.

Für mich haben diese Tage die sehr bewegende Erfahrung eröffnet, im eignen Leben angekommen zu sein und mich von vielen Beschränkungen und Hindernissen befreit zu ha-

ben. Ich habe Lust auf kreativen Ausdruck gewonnen und mich von dem alten Glaubenssatz gelöst, dass ich das ohnehin nicht könnte und »Kunst« jedenfalls etwas für talentiertere Menschen sei. Dieses Seminar wirkt nachhaltig

»von Hindernissen befreit«

in meinen konkreten Alltag hinein, indem ich viel hellhöriger geworden bin auf Resonanzen, viel bewusster meine eigene Spur verfolge und mehr Vertrauen in den Fluss des Lebens gewonnen habe.

Ich bedanke mich ganz herzlich bei Marcel Martin und Christoph Riemer, die mir ihre schriftlichen Überlegungen zur Verfügung gestellt haben.

¹ André Heller, Flic Flac, Frankfurt/M. – Wien – Berlin 1982.

² Peter Brook, Der leere Raum, Berlin 1994.

³ vgl. Susanne Wolf-Wit-

höft, »Spiel II. Praktisch-theologisch«, in: Theologische Realenzyklopädie (TRE) Bd. 31 (2000), 677–683.

⁴ Der ganze Abschnitt ist

entnommen aus: Gerhard Marcel Martin, *Playing Arts und Spiritualität, Ästhetische und religiöse Lebens- und Denkbewegungen im Dialog*, in: Christoph Riemer/

Benedikt Sturzenhecker (Hg.), *Playing Arts* (Band 8), Gelnhausen 2002, 179–197.

Internethinweis:

Für alle die Lust bekommen haben, *Playing Arts* selber einmal auszuprobieren:
www.playing-arts.de.