

Abschlussarbeit (Master-Thesis) für den

Universitätslehrgang „Spirituelle Theologie im interreligiösen Prozess“

an der Katholisch-Theologische Fakultät der Universität Salzburg.

Gesamtleitung: Ass.Prof.Dr. Karl Baier, Universität Wien.

Spielitualität

Der spirituelle Weg im Spiel:

Līlā, Krīdā und Playing Arts.

*** * ***

Vorgelegt von

Rainer Buland

Salzburg am 18.März 2005

Inhaltsverzeichnis:

<u>Vorwort – Danksagung.</u>	- 3 -
<u>Ausgangspunkte</u>	- 4 -
Der spielende Gott - die Weisheit im Spiel.	- 4 -
Meine Begegnung mit hinduistischen Religionen	- 5 -
Eigene Experimente und Entwicklungen.	- 6 -
<u>Sprachspiele: Klärung der Begriffe Spiel, Līlā und Krīdā.</u>	- 8 -
Klärung des deutschen Begriffes ‚Spiel‘	- 8 -
Die im Begriff ‚Spiel‘ impliziten Abwertungen.	- 13 -
Die Begriffe Līlā und Krīdā.	- 16 -
<u>Līlā/Spiel und Schöpfung</u>	- 19 -
Līlā als Spiel der kosmischen Schöpfung	- 20 -
Līlā im kaschmirischen Shivaismus.	- 21 -
Die Schöpfung als Spiel	- 24 -
<u>Spiele zwischen Mensch und Transzendenz.</u>	- 26 -
Das līlā/Spiel als Mitspielen in der Schöpfung	- 27 -
Liturgie als Spiel	- 29 -
Konkrete Spiele	- 31 -
<u>Spielituität: Das gemeinsame Feld von Spiritualität und Playing Arts.</u>	- 37 -
Einige Merkmale von Playing Arts	- 37 -
Ähnlichkeiten der spielenden und der spirituellen Lebens-Haltung.	- 38 -
Parallelen des spielenden Prozesses und des spirituellen Weges.	- 43 -
<u>Spielituität: eigene Entwicklungen und Erfahrungen.</u>	- 45 -
Mein Wohnungs-Altar, mein spielituiteller Spielplatz	- 46 -
Mein spielituitelles Kurs-Buch.	- 49 -
Tee-Engel.	- 54 -
Zusammenfassung meines spirituellen Prozesses	- 57 -
<u>Verwendete Literatur:</u>	- 60 -
<u>Vita:</u>	- 63 -

Spielituitalität

—

Der spirituelle Weg im Spiel: Līlā, Kṛīdā und Playing Arts.

Rainer Buland

Vorwort – Danksagung.

Eine Arbeit wie die vorliegende kann nicht ohne vielfältige Hilfe geschrieben werden.

Allen voran möchte ich mich beim Gründer und Leiter des Instituts für Spielforschung an der Universität Mozarteum Salzburg, Hofrat em.Univ.Prof.Mag.Dr. Günther Bauer bedanken, unter dessen Leitung ich seit der Gründung des Instituts im Jahre 1990 arbeiten durfte. Er hat es mir in seiner immer überaus kollegialen Gesinnung ermöglicht, diese Arbeit im Rahmen meiner Forschungstätigkeit am Institut zu betreiben. Und er hat dies auch inhaltlich gefördert durch ein Geburtstagsgeschenk mit weit reichenden Folgen: das Mumonkan¹. Dieses Buch hat meine Arbeit inspiriert, auch wenn ich keine direkten Zusammenhänge, die zitierbar gewesen wären, gefunden habe. Bedanken möchte ich mich auch bei meiner Mutter, Erika Buland, die mich gelehrt hat, lieber das Leben in seiner Einsamkeit zu ertragen als einer bloß geheuchelten Frömmigkeit anzuhängen. Ich wünsche ihr, dass sie noch die wahrhaft befreiende Frömmigkeit entdeckt.

Ganz besonders bedanken möchte ich mich bei meinem Vater, Direktor Friedrich Buland, nicht nur für seine finanzielle Unterstützung, sondern vor allem dafür, dass er mich auf vielen gemeinsamen Wanderungen ganz ohne viel Worte in die Naturmystik eingeführt hat. Wenn ich dies als Jugendlicher nicht wirklich schätzen konnte, so hat sich doch langfristig die Tragweite und Tragkraft dieser Erfahrungen gezeigt.

Nicht genug bedanken kann ich mich bei meiner Lebensgefährtin, Frau Dir.Gabriele Frank, für die vielen anregenden Gespräche, für das Durchlesen der Rohfassung und vor allem für ihr Mit-Gehen, auf Visions-Suche in den Wald und auf einer Studienreise zu den südindischen Tempeln.

Mein Dank gilt auch den Kolleginnen und Kollegen vom Lehrgang, die mir die ganze Zeit über inspirierende Gefährten auf meiner spirituellen Suche waren. Und last but not least ergeht mein ganz besonderer Dank an die beiden Leiter des Lehrganges, die uns durchgängig geistig und seelisch betreut haben: Ass.Prof.Dr.Karl Baier und Dr.Fanz Nikolaus Müller. Mir gereicht es zur

¹ Shibayama, Zenkei: Zu den Quellen des Zen. Die berühmten Koans des Meisters Mumon aus dem 13.Jahrhundert.- Wien: Barth 1976.

Freude, mich ihnen spirituell und freundschaftlich verbunden zu fühlen, - und ich hoffe gerade durch ihr Beispiel - wie der seltsame Reisende in Karl Baiers Erzählung sagt: (mein) „...Erwachen in steter Bewegung zu halten ...“²

Ausgangspunkte

Drei Ausgangspunkte sind für meine Arbeit wesentlich:

Erstens habe ich mich seit dem Beginn der Spielforschung an der Universität Mozarteum³ mit dem kastilischen Spiel, wie es Hermann Hesse entworfen, und mit dem kosmischen Spiel, wie dies Hugo Rahner beschrieben hat, beschäftigt. Zweitens machte ich durch meine intensive Beschäftigung mit hinduistischen Religionen die überwältigende Erfahrung, dass eine andere Sichtweise als im Christentum üblich möglich ist.

Drittens habe ich im Verlauf des Universitätslehrganges „Spirituelle Theologie im interreligiösen Prozess“ eigene Experimente im Spannungsfeld von kreativ-schöpferischem Spiel im Sinne von Playing Arts und Spiritualität gemacht.

Diese drei Ausgangspunkte möchte ich hier zunächst darstellen.

Der spielende Gott - die Weisheit im Spiel.

Die gelehrsame Schrift von Hugo Rahner „Der spielende Mensch“ gehörte zu den ersten Büchern, die ich Anfang der 90er-Jahre für die Bibliothek des Instituts für Spielforschung inventarisierte und auch gründlich durcharbeitete. Nicht die theologischen Fragen standen für mich im Vordergrund, sondern diese erstaunliche Nähe zu Hermann Hesses „Glasperlenspiel“, über das ich damals einen Aufsatz schrieb⁴, und das auch von Rahner angesprochen und zitiert wird⁵. Vielleicht handelt es sich sowohl bei Hesse als auch bei Rahner um einen ganz besonderen Reflex auf die Gräuel des nationalsozialistischen Deutschlands: Eine kastilische Welt, in der die Weisheit meditativ und sich selbst genügend mit dem Weltwissen spielen kann. Den zugehörigen Menschen mit der dafür notwendigen oder auch daraus entstehenden Geisteshaltung nennt Rahner den „Ernstheiteren“⁶. Diese ernste Heiterkeit, oder diesen heiteren Ernst beschreibt auch Hesse, ohne ihn so zu benennen, vor allem in der Figur des Musikmeisters mit seinem Idol, dem transzendenten Mozart.

Auch Rahner sieht in Mozart den in Ewigkeit oder mit der Ewigkeit spielenden, wenn er die Synthese von Ernst und Heiterkeit mit den Worten beschreibt: „(...)“

² Karl Baier: „Ortschaften des Erwachens.“ – Obergrafendorf: Diotima 2000.

³ Das Institut für Spielforschung an der Universität Mozarteum Salzburg wurde 1990 von Prof. Günther Bauer gegründet. Ich war seit Beginn am Aufbau beteiligt.

⁴ Siehe meinen Aufsatz: „Hermann Hesses Glasperlenspiel als utopisches Konzept einer zukünftigen Spielforschung.“ – in: Günther Bauer (Hrsg.): Homo ludens, Band I.- München: Katznbichler 1991. S.57-80.

⁵ Rahner, S.9 f. und 63.

⁶ Rahner, S.28.

in jener fast mozartisch schwebenden Haltung zwischen Tränen und Lächeln, zwischen Fröhlichkeit und Geduld.“⁷ Oder noch deutlicher, nachdem er eine Stelle über die Musik aus dem Glasperlenspiel zitiert hat: „Wer dächte hier nicht an Mozarts aus Tränen emporsteigende Anmut?“⁸

Dem inhaltsreichen Buch von Hugo Rahner ist nichts Wesentliches hinzuzufügen. Was allerdings bisher noch fehlte, ist eine Ausarbeitung des Spielbegriffes, also die Frage: Welcher Art ist dieses Spiel, das er heranzieht um das göttliche Geschehen zu fassen?

Natürlich handelt es sich dabei nicht um konkrete Spiele, sondern um eine Metapher. Deshalb zitiert Hugo Rahner schon in seiner Einleitung ausgiebig Thomas von Aquin: „Hier bedenke, daß die Schau der Weisheit trefflich dem Spiel verglichen wird“⁹.

Und genau diesem Vergleich wollte ich nachspüren. Wenn nämlich das Vorgehen der Weisheit mit dem Spiel verglichen werden kann, dann deshalb, weil das Spiel bestimmte Wesenszüge mit der Weisheit gemeinsam hat. Es muss also auch umgekehrt Weisheit im Spiel liegen. Und so entstand diese Arbeit als eine Suche nach der Weisheit im Spiel allgemein, und als ein Versuch, konkrete Spiele oder besser Spielformen zu suchen und zu entwickeln, in denen sich die Weisheit entfalten kann.

Und, das möchte ich noch anfügen, ohne es momentan theologisch begründen zu können: Ich sehe im Spiel und in der spielenden Haltung den Raum für das Wirken des Heiligen Geistes.

Meine Begegnung mit hinduistischen Religionen

Die überwältigende Erfahrung im Lehrgang „der christlich-hinduistische Dialog“, den ich 2000/2001 besuchte, war meine erste Studienreise nach Indien, genauer nach Varanasi (Benares), und die dortige Entdeckung einer Kosmologie des Spiels. War ich vom Christentum eine latente oder offene Spielfeindlichkeit gewohnt und schien mir dieser spielfeindliche Ernst geradezu ein Kennzeichen von Religion überhaupt zu sein, so schlug mir in Indien eine Spielfreudigkeit entgegen, die so überwältigend war, weil sie nicht auf einem niedrigen Niveau konkreter Spiele stecken blieb, sondern Spiel bis in die höchsten Verfeinerungen der Künste und bis in das kosmologische Wirken der Götter entfaltete. Der Kosmos und die Welt werden in einem großen Spiel, dem großen Tanz des Shiva-Nataraja erschaffen, erhalten und wieder aufgelöst. Sogar die anderen beiden Tätigkeiten Shivas, Verhüllung und Gnade, werden als Spiel aufgefasst.

⁷ Rahner, S.29.

⁸ Rahner, S.63.

⁹ Thomas von Aquin: Expositio super Boethium De hebdomadibus (ed.P.Mandonnet, Paris 1927, S.165 f.- zitiert nach Rahner S.7.

Die Götter Shiva und Vishnu stehen mit ihrer Energie, die jeweils als weibliches Pendant dargestellt wird, in einer spielerischen bis hin zu einer konkret spielenden Beziehung.¹⁰

Was dadurch vor allem entstand war eine vielfältige geradezu bunte Beziehung der transzendenten Welt untereinander und mit den Menschen.

Welch ein Gegensatz zum Christentum!

In der Folge habe ich mich intensiv mit der Konzeption von līlā beschäftigt, und ich hatte die große Chance und Freude dies bei der ausgezeichneten Kennerin der Materie, bei Bettina Bäumer, studieren zu können. Ich verdanke Bettina praktisch alles, was ich theoretisch über līlā weiß und alles, was mystisch erfahrbar ist.

John Carman weist zurecht darauf hin, dass die Beschäftigung mit līlā für uns alle befreiend sein kann:

„(...) Hindus have a genuine insight into divine playfulness that Western theologians need in order to correct their overly serious notion of God.“¹¹

Eigene Experimente und Entwicklungen.

Den Universitätslehrgang hatte ich begonnen, weil das Programm den Versuch zeigte, ein theologisches und religionswissenschaftliches Wissen über Spiritualität mit einem teilnehmenden und selbst-übenden Zugang zu verbinden. Wir würden nicht nur die spirituellen Wege kennen lernen, sondern auch eine Einführung in die Übungspraxis bekommen.

Um dem in meiner Wohnung Ausdruck zu geben, errichtete ich einen persönlichen Altar. Ich werde dies weiter unten ausführlich beschreiben. Der Altartisch war so niedrig über dem Boden, dass ich davor knien konnte. Beim Schmücken des Altars ließ ich mich davon leiten, was ich aus Kirchen kannte: ein Altarbild, Kerzen, wenige Gegenstände, Klarheit in der Anordnung.

Als ich das erste Mal davor saß, um meine Gedanken zu sammeln, war ich unglücklich. Ich hatte den Eindruck einer großen Starre. Dabei wollte ich ein spirituelles Leben voller Lebendigkeit. Alle Versuche des Gebetes und der Meditation befriedigten mich nicht. Bald blieb der Altar leer und verwaist. Ich umschlich ihn mit schlechtem Gewissen, eigentlich müsste ich ... eigentlich sollte ich ..., doch es half nichts.

Einige Zeit später wollte ich zuhause etwas in mein spirituelles Kurs-Buch schreiben und zeichnen. Dazu kniete ich mich vor meinen Altartisch. Ich fühlte mich an genau dem richtigen Ort. Das Buch blieb auf dem Altar liegen und oft setzte ich mich davor um zu schreiben und zu zeichnen.

¹⁰ Siehe vor allem Vishnus Manifestation als Krishna. In den Vishnu Puranas: „His nocturnal flirtations in the rasa dance with the gopis, or cowherdesses, and in particular with a gopi named Radha, became more and more explicitly sexual.“ Norvin Hein: Līlā.- in: The Gods at Play, S.16.

¹¹ Carman, S.229



Rainer Buland mit Goldbrillen, die Bestandteil des Playing Arts Projektes „Goldene Aussichten“ sind. Photographiert mit Selbstausröser im Sommer 2004.

Und immer hatte ich ein schlechtes Gewissen, wie es sich für einen am erzbischöflichen Privatgymnasium Borromäum erzogenen Katholiken gehört, weil ich einen Altar, der eigentlich zum Beten und Meditieren da ist, gleichsam entweihte.

Dieser Zustand dauerte etwa ein halbes Jahr, bis mich ein vertieftes Wissen darum, was spirituelle Theologie bedeutet, von meinen zu engen Vorstellungen befreite und mich im gesamten freundlicher stimmte. Ich gewährte mir gleichsam die Freiheit zu spielen. Der Altar wurde zum Spielfeld meiner Gedanken, Einfälle und Zufälle rund um all das, was mir im Zusammenhang von Spiritualität wichtig schien. Innerhalb kürzester Zeit belebte sich der Altar, er wurde gleichsam überwuchert von Material. Oft saß ich stundenlang davor, ganz versunken in mein kreatives schöpferisches Spiel. Vor allem verfolgte ich das Thema „Goldene Aussichten“, an dem ich gemeinsam mit meiner Shakti, Gabriele, um dies so auszudrücken, spielte. Dieses Thema wurde für mich zu einem gültigen Ausdruck meines spirituellen Lebens: Gold nicht in seinem Aspekt als Wertanlage zu betrachten, sondern dafür aufmerksam zu werden, wo im täglichen Leben ein goldener Schimmer aufblitzt, - ohne Wert, nur so. Ebenso dient der spirituelle Weg für mich dazu, Aufmerksamkeit und Sensibilität zu entwickeln, eine Sensibilität dafür, was aus den Dingen aufblitzt, was aus Begegnungen durchscheint von einem kosmischen Spiel. So wurde dieses Spielen im Sinne von Playing Arts für mich zu einer Kontemplation, einer spielenden Sammlung, einem sammelnden Spielen. Und genau diese persönliche Erfahrung habe ich gesammelt, reflektiert und zu einem Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit gemacht.

Sprachspiele: Klärung der Begriffe Spiel, Līlā und Krīdā.

Klärung des deutschen Begriffes ‚Spiel‘

Der Begriff allgemein und verschiedene Ebenen des Gebrauchs

Das deutsche Wort ‚Spiel‘ ist erstens ein umgangssprachlicher Begriff, es ist dem alltäglichen Sprachgebrauch entnommen. Es ist nicht definiert, nicht definierbar, hat keinen festgelegten Begriffsumfang und ist kein wissenschaftlicher Terminus.

‚Spiel‘ ist zweitens ein Existential-Begriff, wie ich dies einmal nennen möchte, dessen Kennzeichen es ist, von keinem anderen Begriff ableitbar und auch keinem anderen Begriff gegenüberstellbar zu sein. Alle Versuche, Spiel und Arbeit als Antithese aufzubauen, sagten viel über den jeweiligen Arbeitsbegriff aus, aber wenig über das Spiel. Dieses ist eben ein Existential-Begriff wie Tanz, Musik usw.

Und ‚Spiel‘ ist drittens ein vielschichtiger Begriff. Das bedeutet für uns, wir sollten die verschiedenen Ebenen des Gebrauchs deutlich unterscheiden: 1. Das konkrete Spielen auf der Ebene von beobachtbaren Handlungen. Auf dieser Ebene werden wir noch eine Einteilung der Spielformen vornehmen müssen. 2. ‚Spiel‘ als Metapher für Bewegungen, denen wir kein bestimmtes Ziel zuschreiben wollen, z.B. das Spiel des Lichtes auf den Wellen. 3. ‚Spiel‘ als eine existentielle Haltung, als ein Protestbegriff gegen die zweckrationale Ansicht des Lebens. In diesem Sinne ist der oft zitierte, aber kaum verstandene Satz von Schiller zu verstehen: „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“¹² Damit sind keine konkreten Spielhandlungen gemeint, sondern eine existentielle Haltung, die die eigene Lebensbewegung als ein ästhetisches Spiel begreift.

Wenn wir im Sprachgebrauch genauer wären, könnten wir zumindest zwei Ebenen unterscheiden, nämlich zwischen ‚das Spiel‘ und ‚die Spiele‘. All diese Unterscheidungen sind hier deshalb wichtig, weil sich der metaphorische Gebrauch jeweils auf ‚das Spiel‘ bezieht, aber die Charakterisierung dieses Begriffes aus mehr oder weniger konkreten Spielen extrahiert wird. Wir werden dies bei Hugo Rahner bemerken.

Mein Interesse hier ist, vom metaphorischen Spiel zu konkreten Spielen zu kommen. Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass dies unter einer bestimmten Bedingung möglich ist. Die Bedingung besteht darin, den kreativ-schöpferischen Aspekt von Spiel möglichst ausschließlich ins Zentrum zu rücken. Im Englischen wird dies gut mit dem Wort ‚play‘ ausgedrückt. Pädagogisch umgesetzt wurde dies in der Methode „Playing Arts“, auf die wir noch zurückkommen werden.

Ein zentrales Merkmal von Spiel: die Freiheit des Spielers.

Wir können nur dann von einem Spiel sprechen, wenn der Spieler einen Entscheidungsraum zur Verfügung hat, in dem er autonom entscheiden kann. Schon dadurch ist eine ganz bestimmte Abgrenzung geschehen. Es wurde nämlich der Umfang des Begriffes ‚Spiel‘ eingegrenzt, - nicht definiert! Ich möchte ausdrücklich betonen, dass eine Umkehrung, daraus eine Definition machen zu wollen, nicht zulässig ist.

Es macht keinen Sinn, jede Tätigkeit, die keinen unmittelbar ersichtlichen Nutzen bringt und als Unterhaltung bezeichnet wird, ein Spiel zu nennen.

¹² Friedrich Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Brief 15. - Siehe dazu den Beginn meines Aufsatzes: „Homo ludens – der spielende Mensch – the playful (wo)man. Grundzüge und Ausblick einer kulturgeschichtlichen Figur.“ - in: Katalog „Homo ludens – der spielende Mensch“, hrsg. von Volkmar Hansen und Sabine Jung, Arbeitskreis selbständiger Kultur-Institute e.V., 2003. S.12 f.

Nehmen wir als Beispiel die Rätsel. Rätsel zu lösen ist eine unterhaltsame Tätigkeit ohne unmittelbarem Nutzen. Dennoch macht es wenig Sinn, dies ein Spiel zu nennen, weil der Ratende keine Freiheit hat. Ein Rätsel hat eine Lösung, und diese Lösung gilt es zu erraten. Dies ist ein linearer Vorgang ohne Spielraum.

Damit wird umgekehrt auch klar, dass die Weisheit, die in Sprüche 8,3 vor Gott spielt, ein Wesen mit autonomer Entscheidungs-Freiheit ist:

„Und ich (die Weisheit) war seine Wonne Tag für Tag, indem ich vor ihm spielte allezeit; ich spielte auf dem Umkreis seiner Erde, und meine Wonne sind die Menschenkinder.“¹³

Ebenso ist der spielende Mensch ohne Autonomie nicht denkbar. Der Mensch ist eben nicht am Gängelband eines höheren Wesens, das mit ihm seine Spiele treibt. Ebenso wenig ist Gott ein Glücksspieler, der mit dem Leben der Menschen spielt wie manche Generäle. Wenn, dann ist Gott ein Mitspieler. Mitspieler bedeutet, dass er dem Menschen als seinem Mitspieler die volle Autonomie, die volle Willensfreiheit gewährt, und alle Entscheidungen, auch die falschen, akzeptiert.

Durch diese nur angedeuteten Beispiele sehen wir, dass wir mit dem Thema „Spiel“ unmittelbar in zentrale theologische Bereiche vorstoßen.

Fassen wir zusammen: Von Spiel können wir dann sprechen, wenn der Spieler innerhalb der Regeln, die einen Möglichkeitsraum vorgeben, eine autonome Entscheidungsfreiheit genießt.

Dies gilt auch für den Begriff *līlā* und ebenso für die metaphorische Bedeutung von Spiel, wie Bettina Bäumer ausführt:

„Die Metapher des Spiels basiert auf verschiedenen menschlichen Handlungen und Erfahrungen, die im übertragenen Sinn auf das göttliche Handeln angewendet werden. In allen Fällen, ob König, Kind, Schauspieler/Tänzer, Liebhaber oder Heiliger, setzt Verspieltheit ein Gefühl von Freiheit voraus. Eine Handlung, die nicht der Freiheit entspringt, (...) kann nicht *līlā* oder *krīdā* genannt werden. Dem modernen Sport, der auf strengen Regeln und egoistischem Konkurrenzkampf beruht, fehlen diese Eigenschaften von Freiheit und Spontaneität, während die künstlerische Tätigkeit der Idee des Spiels, die *līlā* impliziert, weit näher kommt.“¹⁴

Diese Nähe zum künstlerischen Schaffen wird uns immer wieder beschäftigen, weil das Kunstschaffen und das kreativ-schöpferische Spiel, wie es besonders deutlich in Playing Arts entwickelt worden ist, denselben Ursprung haben.

¹³ Sprüche 8,22 f.

¹⁴ Bäumer: Trika, S.79.

Die Einteilung der Spiele

Gehen wir aber jetzt weiter zur Einteilung der Spiele. Das Kriterium der Einteilung ist die Entscheidungsfreiheit des Spielers, also die konkrete Frage: Was kann der Spieler innerhalb der Regeln autonom entscheiden? Mit der Beantwortung dieser Frage, kommen wir zu vier grundlegenden Kategorien von Spiel:¹⁵

Zug-um-Zug-Spiele: Das sind alle Brettspiele wie Schach, Dame, Halma usw. Der Spieler kann seinen Zug innerhalb der Möglichkeiten der Spielregel autonom entscheiden. Auch wenn Zufallsoperationen einbezogen sind, wie z.B. Würfel, kann der Spieler entscheiden, wie er diesen ihm zugeteilten Wert verwenden will.

Das Englische hat dafür das Wort „game“ bzw. „to play a game“.

Bewegungsfreiheits-Spiele: Das sind alle Ball-, Fang- und Sport-Spiele. Der Spieler spielt mit seiner Bewegungsfreiheit. Es liegt in seiner Entscheidungsfreiheit, innerhalb der Spielregeln dahin oder dorthin zu laufen, sich so oder so zu bewegen, oder etwas da oder dorthin zu werfen. Wird dies konsequenter und professioneller betrieben, sprechen wir von Sport. Wird überwiegend die Feinmotorik oder eine schnelle Reaktionsfähigkeit benötigt, so sprechen wir von Geschicklichkeitsspielen. Das Englische bezeichnet dies gerne mit „sports“.

Einsatz- und Wett-Spiele: Das sind jene Spiele, die im Deutschen „Glücksspiele“, und im Englischen „gambling“ genannt werden. Beispiele dafür sind Lotto, Roulette, Spielautomaten und ähnliches. Der Spieler entscheidet, einen so oder so großen Einsatz auf eine bestimmte Wette zu setzen. Der Mechanismus, wie die Wette entschieden wird, durch Karten, Würfel, Kugeln oder Ziehungen, ist dabei nebensächlich. Die Entscheidungsfreiheit der Mitspieler ist nicht sehr groß. Das dürfte der Grund sein, warum diese Spielformen ihren Spielreiz aus einem möglichst hohen materiellen Gewinn beziehen.

Gestaltungs-Spiele: Der Spieler hat die Freiheit etwas so oder anders zu gestalten. Das kann eine Rolle innerhalb einer theatralischen Szene sein, dann hätten wir das englische „acting“, das kann aber auch eine Zeichnung, ein Klang oder ein Turm aus Bauklötzen sein. Je nachdem weisen die Gestaltungs-Spiele in Richtung bildender Kunst, Musik oder Theater – folgerichtig sprechen wir davon, ein Instrument zu spielen und nicht es zu bearbeiten. Es handelt sich dabei lediglich um einen graduellen Unterschied in der Verfeinerung, ob wir von Spiel oder Kunst sprechen. Wenn die Verfeinerung weit genug getrieben worden ist, besteht die Möglichkeit, dies zu seiner hauptsächlichen Lebenstätigkeit zu machen, und spätestens dann sprechen wir von Kunst.

¹⁵ Die erste Veröffentlichung der „Einteilung der Spiele nach ihren Freiheitsaspekten“ in: Bauer, Günther (Hrsg.): Homo ludens – der spielende Mensch, Band VII.- München: Katzschler 1997. S.259 ff.

Anwendung der Einteilung auf Hugo Rahners Spielbegriff

Wenn wir den metaphorischen Spielbegriff eines Hugo Rahner in bestimmten Spielformen konkretisieren wollen, dann sind dies entweder Gestaltungs- oder Bewegungsfreiheits-Spiele. Genau genommen spricht Rahner von jener Schnittmenge von Spielen, die sich aus Gestaltungs- und Bewegungsfreiheits-Spielen ergibt. Diese Schnittmenge beinhaltet vor allem Tanz-Spiele, die eine künstlerische Gestaltung zulassen und erfordern:

„Hier berührt er (Lesbonax von Mytilene) also das letzte Geheimnis jeder Kunst, die Sehnsucht nach dem endlich gelungenen Sichtbarmachen des Unsichtbaren. Alle jagen sie diesem Geheimnis nach, die vom Geist Besessenen, die in Ton und Farbe und Geste sich erkühnen, das Unsagbare zu sagen, und die in jenem ach so seltenen Augenblick, wo sie es plötzlich und vorüberhuschend erreicht zu haben glauben, von dem göttlichen Lächeln umspielt sind, das ein Abglanz der auf dem Erdkreis spielenden Weisheit ist.“¹⁶

Rahner spricht hier ganz klar vom künstlerischen Schaffen. Aber es wäre verfehlt, hierbei nur an Hochkunst zu denken. Es ist jedem Menschen vergönnt, ein Künstler zu sein, worauf schon Joseph Beuys hingewiesen hat, wenn auch nicht jeder ein Maler, Bildhauer oder Komponist ist. Die „seltenen Augenblicke“ blitzen auch oder gerade auf, wenn Menschen kreativ-schöpferisch im Gestaltungs-Spiel versunken sind. Es kommt gerade nicht auf das Ergebnis, das große Kunstwerk an. Auch deswegen ist der Begriff ‚Spiel‘ treffend. Hugo Rahner spricht ja von einem Vollzug und nicht von einem Produkt. An keiner Stelle wird ein Ergebnis im Sinne eines Kunstwerkes erwähnt.

Das ist der Grund, warum ich die Spielform Playing Arts, die ganz auf den kreativ-schöpferischen spielenden Vollzug setzt, als einen Weg erachte, der mitunter sehr nahe an das von Rahner Beschriebene heranführt, der manchmal auch etwas von diesen seltenen Augenblicken aufblitzen lässt. Ich nenne dies – innerhalb meines Spiels – die „goldenen Aussichten“: Manchmal werden in seltenen Augenblicken „goldene Aussichten“ gewährt.

Ein deutlicher Beleg dafür, dass Rahner keiner Hochkunst das Wort redet, sondern den homo ludens als eine Form des Menschseins begreift, ist folgendes Zitat:

„Spiel ist uns zunächst einmal eine wesentlich seelisch-leibliche Betätigung des Menschen: der gelungene Ausdruck eines inneren seelischen Könnens mit Hilfe der leiblichen sichtbaren Geste, des hörbaren Tons, der betastbaren Materie. Insofern ist Spiel nichts anderes als eben jenes 'Einspielen' des Geistes auf seine Leibwerdung hin, das im Biologischen die schöngestaltete, körperrbildende

¹⁶ Rahner, S.62.

Übung ist, im Seelischen aber das Künstlerische in seiner umfassendsten Bedeutung.“¹⁷

Hier spricht er deutlich aus, nicht die Kunst ist sein Bestreben, sondern das „Künstlerische in seiner umfassendsten Bedeutung“.

Damit sind wir in der Nähe der Lebenskunst, wie sie von Wilhelm Schmid beschrieben wird¹⁸. Und wir sind in der Nähe der praktischen Umsetzung, wie dies das Konzept Playing Arts verwirklicht.

In diesem Kapitel ging es mir darum, durch den entwickelten Spielbegriff eine Nähe aufzuzeigen, später werden diese Nähe inhaltlich zu füllen haben.

Die im Begriff ‚Spiel‘ impliziten Abwertungen.

Die Spielfeindlichkeit des frühen Christentums.

Dies ist interessant und wichtig, weil gerade das Christentum eine besondere Spielfeindlichkeit ausgebildet hat. Wahrscheinlich rührt dies daher, dass sich die ersten Kirchenlehrer unmissverständlich vom Sittenverfall des untergehenden römischen Reiches abgrenzen wollten. Sie wetterten wohl zu Recht gegen die Spiele im Circus und gegen die sittenlosen Schauspiele.

Wobei das Kind mit dem Bade ausgeschüttet wurde, denn nicht einmal die Lateiner selbst bezeichneten die Abschachtungen von Tier und Mensch und die anderen Grauslichkeiten, die im Circus abgehalten wurden, als ‚ludus‘. Sie hießen ‚circenses‘, und was daran spielerisch sein sollte, wurde nie erklärt. Die deutsche Übersetzung von „panem et circenses“ mit „Brot und Spiele“ ist zumindest fragwürdig. Es müsste heißen „Brot und Circus“, wenn wir darunter eben nicht unseren heutigen Zirkus verstehen, sondern die Veranstaltungen, die im spätantiken Circus stattfanden.

Ich möchte noch ein Zitat bringen, das zeigt, wie lange diese Ablehnung im Gedächtnis blieb. G.A. Colozza schrieb 1895, in einem Buch, das für die Spielpädagogik von einiger Wichtigkeit ist, was sich darin zeigt, dass schon 1900 eine deutsche Übersetzung herausgebracht wurde:

„In den ersten christlichen Jahrhunderten fasste man das Leben als Vorbereitung für eine bessere Welt auf; Vergnügen und Freude wurden allgemein als Feinde angesehen, die man bekämpfen müsse. Die Spiele konnten in den Augen derer, die das Glück in der Trübsal erblickten, nur zu den Dingen gezählt werden, die zu bekämpfen seien. (...) Die Kirchenväter und geistlichen Schriftsteller der ersten Jahrhunderte, sowie die Verhandlungen der ökumenischen Konzilien eiferten gegen die Spiele und Schauspiele. Isidorus verlangte, daß der Christ

¹⁷ Rahner, S.11.

¹⁸ Siehe: Wilhelm Schmid: „Auf der Suche nach einer neuen Lebenskunst. Die Frage nach dem Grund und die Neubegründung der Ethik bei Foucault.“ – Frankfurt: Suhrkamp 2000. Siehe auch seine populären Schriften: „Schönes Leben?“ und „Mit sich selbst befreundet sein“. Schriften.

den Abscheulichkeiten des Zirkus, den Grausamkeiten des Amphitheater, den Schamlosigkeiten des Theaters, den Scheußlichkeiten der Arena und den schändlichen Blumenfesten fern bleibe. Selbst die unschuldigsten Spiele im Zirkus, wie z.B. das Pferderennen, wurde mit dem Anathema belegt, und zwar deshalb, weil sie den heidnischen Festen ihre Entstehung verdankten, so dass Isidorus behauptete, indem man ihnen beiwohne, huldige man dem Teufel.¹⁹ Aber auch die Kirchenväter sprechen sich für pädagogisch wertvolles Spiel aus, zumindest für Prototypen davon:

„Neben den vielen asketischen Übertreibungen des Hieronymus und anderer Kirchenväter und Kichenlehrer giebt es auch Ausnahmen. So empfiehlt derselbe Hieronymus, wie Quintilian, das Lesenlernen auf dem Wege des Spielens mit den Buchstaben des Alphabets. ‚Dem Kinde gebe man Buchstaben von Buchs oder Elfenbein und nenne dieselben mit ihren Namen. Mit ihnen soll es spielen, dass auch das Spiel selbst Unterricht sei.‘²⁰

Es ist hier nicht der Ort, dies weiter auszuführen. Dieser Hinweis war jedoch wichtig, weil er uns zeigt, wie früh sich im Christentum eine – auch durchaus berechnigte – Spielfeindlichkeit ausbreitete.

Die Verteufelung des Spiels

Der Begriff ‚Spiel‘ ist von seinen Ursprüngen an niemals als ein unschuldiges Vergnügen aufgefasst worden. Erstens gab es im Mittelalter und der frühen Neuzeit keine Kindheit in unserem Sinne²¹, und zweitens gab es für die jungen Erwachsenen keine pädagogisch wertvollen Spiele. Der größte Teil der Spielwelt machten die Einsatz- und Wettspiele aus, die so genannten Glücksspiele. Und das Glücksspiel wurde immer als im Gegensatz zur göttlichen Vorsehung aufgefasst. In Grimms Wörterbuch ist als älteste Belegstelle für die Verbindung von Glück und Spiel Hedio aus dem Jahre 1531 zitiert: „(...) bei CASP. HEDIO: gotteswerck mit den seinen ..., welches etlich des glücks spil, die andern fatum genennet haben *Josephus* (1531) *vorr.* 4d.“²² Im selben Wörterbuch ist gleich in der nächsten Eintragung als älteste Erwähnung des Wortes ‚Glücksspiel‘ Luther zitiert: „wie die heyden, die nicht gleuben, das gott das los meystere, sondern glück gebe es alles; wie denn auff würffeln und andern glückspielen geschicht.“ Dabei spielt Luther auf den Sachverhalt an, dass es im biblischen Judentum bei großen Entscheidungen durchaus üblich war, das Los zu werfen. Es war dies die gerechteste Entscheidung, wenn z.B. das Land unter den 12 Stämmen aufgeteilt werden

¹⁹ Colozza, S.109.

²⁰ Colozza, S.110.

²¹ Siehe dazu Hein Retter: Zur Funktion des Kinderspiels bei der Ausbildung eines spezifischen Bewußtseins von ‚Kindheit‘. – in: Günther Bauer (Hrsg.): *Homo Ludens – der spielende Mensch*, Band II. S.65 f. – Siehe auch Shulamith Shahar: *„Kindheit im Mittelalter“*. – München: Artemis 1991.

²² Grimms Deutsches Wörterbuch, Bd.8, Sp.398.

sollte.²³ Diese rituelle Los-Entscheidung wurde als Ausdruck der göttlichen Vorsehung gesehen und gewährleistete eine gerechte Entscheidung.

Bei Luther jedoch sind die Spieler „heyden, die nicht gleuben, das gott das los meystere,“ und wenn es also nicht von Gott kommt, dann muss das Spiel des Teufels sein. Einem Glücksspieler hilft auch nicht der Glaube an Gott, weil in diesem Fall wäre sein Spielen eine lästerliche Herausforderung der göttlichen Vorsehung.

Wie auch immer, der Spieler musste mit dem Teufel im Bunde stehen und damit außerhalb der Gnadenordnung:

„Das Verbotene des Glücksspiels, das Heillose für den gläubigen Menschen liegt in dieser seiner Verbindung mit dem Zufall, der für den Gläubigen nichts anderes als eine Relation außerhalb der Gnadenordnung ist. An die Wahrscheinlichkeitsrechnung und die statistischen Methoden glauben nur Abergläubische.“²⁴

Dies wurde auch tatsächlich so gesehen und beschrieben, wie die Literaturgattung der Teufelsbücher eindringlich zeigt:

„Ein gemein außschreiben von der Spieler Bruderschaft unnd Orden.“²⁵
Darin redet der Spielteuffel seine Bruderschaft also an:

„WJr Spitzbuben, doppler, und alle Spielbrüder, sampt unsern treuwen gehülffen, den Kartenmaleren, Würffelschnitzern, (...) Thun in dem nammen unsers Abgotts deß Spielteuffels jedermieniglich, so in unsern Orden sich zubegeben willens unnd geneigt ist, kundt und offenbar, daß wir nicht umb gewins willen, sondern umb kurtzweil willen spielen, auff daß wir uns deß sauffens enthalten.“

Schon am Beginn seiner Rede steht ein sehr markiger Spruch. Doch es kommt noch besser, wenn der Spielteuffel von seinen ‚guten Werken‘ spricht:

„Unserer guten werck seind auch vil, als spilen, fluchen, liegen, betriegen, schlagen, rauffen, morden, zerbrechen, unnd dergleichen.“

Das Umfeld, in dem das Spiel hier aufscheint, beinhaltet also nichts weniger Lügen, Betrügen, Schlägereien bis hin zum Mord. Das also ist das Assoziationsfeld des Begriffes ‚Spiel‘ bis weit hinein in die Neuzeit.

²³ Siehe: 4.Mose 26,55 (Lutherbibel): „Doch soll man das Land durchs Los austheilen; nach den Namen der Stämme ihrer Väter sollen sie ihr Erbteil erhalten.“ Auch die Urchristen bedienten sich des Loses, als sie nach dem Tod des Judas ihre Zahl wieder auf 12 vervollständigen mussten: „Und sie warfen das Los über sie und das Los fiel auf Matthias; und er wurde zugeordnet zu den elf Aposteln.“ (Apg 1,26)

²⁴ Jünger, S.40.

²⁵ Eustachius Schildo: Spielteuffel. Ein gemein Außschreiben von der Spieler Bruderschaft (...)

Dass es sich bei den Teufelsbüchern nicht um eine einmalige Angelegenheit handelt, zeigen die vielen Ausgaben innerhalb kurzer Zeit:

1557: Frankfurt a.O.: Johann Eychhorn

1561: wahrscheinlich zwei verschiedene Drucke

1562: Frankfurt a.M.: H.Weygand und G. Raben (Reprint in: Bauer, Günther (Hrsg.): Homo ludens – der spielende Mensch, Band III.- München: Katzschlichler 1993. S.247 ff.)

1564: Frankfurt a.M.:Weygand /Raben

1568 (Nachweis: Tauber, Würfelspiel)

1569: Abgedruckt in: Sigmund Feyrabend (Hg.): Theatrum Diabolorum [...]. Frankfurt a.M. 1569.

Fol.CCCCVIv-CCCCCXVr.

Übrigens warnt auch der Koran vor Einsatz- und Wett-Spielen:

„O ihr, die ihr glaubt! Siehe, Berauschendes, Glücksspiele, Opfersteine und Lospfeile sind ein Greuel, Satans Werk. Meidet sie, auf daß es euch wohl ergehe. Der Satan will durch Berauschendes und Spiel zwischen euch nur Feindschaft und Haß säen und euch von dem Gedanken an Allah und dem Gebet abhalten.“²⁶

Was heute unter „Glücksspiel“ zu verstehen ist, dazu gibt Murad Wilfried Hofmann folgenden Kommentar: „Dazu gehören auch Warendermingschäfte, Börsenspekulation und Handel mit Derivaten.“

Wenn wir diese Abwertung und Verteufelung des Spiels bedenken, können wir verstehen, dass es traditionell überaus schwierig ist, Gottes Wirken als Spiel zu bezeichnen.

Dies beruht aber allein auf der unklaren Wortbedeutung, die wir jetzt, nach einer wissenschaftlich fundierten Einteilung, aufklären können: Das eine sind die so genannten Glücksspiele, wie oben ausgeführt sprechen wir von Einsatz- und Wett-Spielen. Das andere sind die Gestaltungs-Spiele. Während wir vom Wirken Gottes und von seinem Eingreifen in diese Welt sicher nicht von einem Einsatz- und Wett-Spiel sprechen können, dürfen wir dagegen den Akt der Schöpfung durchaus als ein Gestaltungs-Spiel Gottes begreifen.

Dies wird uns in der Folge noch beschäftigen.

Die Begriffe Līlā und Kṛīdā.

Līlā - Englische Übersetzungen: „Sport or Play“.

Schon im ersten Satz seines Aufsatzes „Līlā“ schreibt Norvin Hein:

„Līlā is a Sanskrit noun meaning ‚sport‘ or ‚play‘.“²⁷

Die Übersetzungen ins Englisch schwanken zwischen diesen beiden Begriffen, übrigens ohne weiter festzulegen, was darunter zu verstehen sei.

Z.B. spricht Anand Amaladass von „Līlā means sport (...)“, gibt aber in der Folge Kennzeichen an, die wir eher mit ‚play‘ verbinden würden:

„Līlā means sport which grows out of a sense of exuberance. It is an expression of high spirits, joyousness in existence and a desire to express the manifold possibilities latent in reality.“²⁸

Und es ist natürlich die Frage, was wir unter „sports“ verstehen wollen. Ist es gleichbedeutend mit unserem deutschen Wort „Sport“.

²⁶ Der Koran, 5.Sure 90 f.

²⁷ Hein, S.13.

²⁸ Amaladass, S.160.

Zunächst fällt uns der Leistungssport mit seiner Rekordverliebtheit ein. Das kann nun sicherlich nicht gemeint sein.

Wir müssen uns vor Augen halten, dass im Englischen die neckischen Spiele zwischen Krishna und den Gopis auch „sport“ genannt werden können, was im Deutschen unmöglich ist. So schreibt John Carman:

„For the human women, relation with Kṛṣṇa involves teasing sport (more being teased than teasing), dance, and erotic play.“²⁹

Wir dürfen also nicht an Leistungssport denken, sondern vielleicht an kleine Spiele wie Fangen-Spiel oder dergleichen, also an die Kategorie der Bewegungsfreiheits-Spiele, aber in einer Weise, die nahe bei erotischen Spielen liegt.

Und Norvin Hein fährt fort:

„Līlā is a Sanskrit noun meaning ‚sport‘ or ‚play‘. It has been the central term in the Hindu elaboration of the idea that God in his creating and governing of the world is moved not by need or necessity but by a free and joyous creativity that is integral to his own nature. He acts in a state of rapt absorption comparable to that of an artist possessed by his creative vision or to that of a child caught up in the delight of a game played for its own sake.“³⁰

Wie wir nach der Einteilung der Spiele wissen, können wir dieses „play“ richtig und noch treffender als im Englischen mit ‚Gestaltungs-Spiel‘ übersetzen.

Aber es gibt noch eine Facette, die William Sax gleich am Beginn seines Beitrages anspricht.

„When English speakers ask me what līlā means, I tell them it means ‘play’ in two main senses of the English word – playful ‚fun and games‘ as well as a dramatic enactment, a ‚play‘, (...) līlā as a play, a drama.“³¹

Līlā - Deutsche Übersetzungen und Bedeutungen.

Ganz vertrauen die Übersetzer Susanne Ofner und Markus Goecke nicht darauf, dass ‚līlā‘ mit ‚Spiel‘ wiederzugeben ist. Wenn sie ‚līlā‘ übersetzen müssen, dann schreiben sie dies unter Anführungszeichen: „Göttliches ‚Spiel‘.“³² Die Anführungszeichen markieren die Unsicherheit.

Diese Unsicherheit ist durchaus berechtigt, sind doch beide Begriffe, Spiel als auch līlā, von fast universeller Ausdehnung.

Johan Huizinga, der auch ein Sanskrit-Gelehrter war, kennzeichnet līlā folgendermaßen:

„In dem Substantivum līlā mit dem Denominativ līlāyati, das als Grundbedeutung wohl Hin- und Herschwingen, Hin- und Herwiegen hat, ist vor

²⁹ Carman, S.226.

³⁰ Hein, S.13.

³¹ Sax, S.131.

³² Waterstone, S.172.

allem das Luftige, Leichte, Fröhliche, Mühelose und Unbedeutende des Spiels ausgedrückt. Überdies gibt līlā das ‚Als ob‘, das Scheinbare, die Nachahmung wieder.“³³

Doch gehen wir nun tiefer in die Bedeutungsgeschichte des Begriffes ‚līlā‘. Die wesentliche Arbeit dazu hat Bettina Bäumer mit ihrer Dissertation „Schöpfung als Spiel. Der Begriff līlā im Hinduismus.“ 1969 veröffentlicht:

„Līlā ist ein spätes, jedenfalls nachvedisches Sanskritwort, das meist wiedergegeben wird mit Spiel, Scherz, Vergnügen, Sport, Belustigung, auch im Sinn einer ‚ohne alle Anstrengung von der Hand gehenden Handlung‘ (Petersburger Wörterbuch), ferner wird noch hinzugefügt: bloße Erscheinung, Schein, Verkleidung und Anmut, ‚Grazie‘, Lieblichkeit, Schönheit. Hinter allen Bedeutungen steht die Vorstellung von einem Tun, das mit schwebender Leichtigkeit vollzogen wird, von woher der Begriff in der Philosophie Aufnahme fand, um die Zweckfreiheit und Schwerelosigkeit des göttlichen Tuns zu bezeichnen. (...) Der profane Gebrauch von līlā (...): Es gibt eine ganze Bedeutungsskala, die von den niedrigsten Assoziationen bis in die sublimsten Bereiche des menschlichen Lebens reicht: das Spiel der Kinder ist natürlich eine der primären Bedeutungen, ferner das Vergnügen im ganz gewöhnlichen Sinn als Zeitvertreib vor allem der reichen und hochgestellten Leute, eine ursprüngliche Bedeutung ist auch noch das Liebesspiel, das erotische Vergnügen. (...) In der Ästhetik und Dramatik bezeichnet līlā einerseits das Vergnügen eines Mädchens, das den Geliebten nachahmt (als dramatisches Motiv), und in der rasa-Lehre ist līlā eine Ausdrucksform der Liebe.“³⁴

Erstaunlich ist, dass der Ursprung des līlā nicht in den vedischen Schriften liegt: „Līlā ist typischer Ausdruck der ‚hinduistischen‘ Religion, d.h. jener ‚volkstümlichen‘ Traditionen, die lange von Brahmanismus und Vedismus unterdrückt waren, schließlich aber so stark wurden, daß sie jene fast völlig überwucherten (vgl. die Bhakti-Strömungen, Tantrismus, usw.).“³⁵

Krīdā - das ältere Synonym von līlā.

Das Wort ‚krīdā‘ müssen wir in unserem Zusammenhang noch erwähnen, weil es in manchen Schriften vorkommt. Wir brauchen uns dabei allerdings nicht lange aufzuhalten, wie Bettina Bäumer schreibt:

„Das ältere, schon im Veda vorkommende Bedeutungssynonym von līlā ist krīdā von der Wurzel krīd (im Ṛgveda krīḷ). Die beiden Ausdrücke werde ganz gleich verwendet, sowohl im profanen wie im religiös-philosophischen Gebrauch.“³⁶

³³ Huizinga, S.41.

³⁴ Bäumer, Schöpfung als Spiel, S.4 f.

³⁵ Bäumer, Schöpfung als Spiel, S.7.

³⁶ Bäumer, Schöpfung als Spiel, S.6.

Līlā/Spiel und Schöpfung

Die Sichtweise eines spielenden Verhältnisses zwischen etwas Transzendente[m], kurz der Transzendenz, und dem Menschen hängt wesentlich vom Zwischenraum ab, der zwischen den beiden Spielpartnern liegt. Als Christen, die wir uns zu einem Gott bekennen, der niemals schläft, der sich niemals zur Meditation zurückzieht, der gleichsam immerwährend als Spielpartner zur Verfügung steht, ist uns kaum bewusst, wie existentiell wichtig dieses Spiel ist. Im Mythos von Shiva jedoch erleben wir die Angst, die aufkommt, wenn ein Gott seine Schöpfung verlässt, wenn er sein Schöpfungs-Spiel vernachlässigt: „Als Shiva sehr lange Zeit meditierte, begannen die Götter sich zu sorgen, ob die Welt jemals entstehen würde. Also schickten sie Kama, den Liebesgott zu ihm, der zu diesem Zweck erschaffen wurde.“³⁷ Ich kann hier nicht den ganzen Mythos nacherzählen, wie Shiva ob dieser Störung wütend wurde, den Liebesgott verbrannte, dieser seitdem körperlos durch die Welt streift, aber schließlich Shiva in die Welt zurückkehrt und sein Schöpfungs-Spiel wieder aufnimmt.

³⁷ Lexikon der indischen Mythologie, S.279.

Līlā als Spiel der kosmischen Schöpfung

In den verschiedenen hinduistischen Religionen finden wir die umfangreichsten Ausarbeitungen des kosmischen Spiels. Eine bloß oberflächliche Auseinandersetzung kann den geradezu unglaublichen Tiefsinn von līlā leicht übersehen. Vor allem der westliche wissenschaftliche Hochmut will in allen Erscheinungen anderer Religionen bloß einen Mythos sehen. Ein Mythos lässt sich verschriftlichen, sammeln, editieren und ablegen. Damit ist der Fall für den westlichen Forscher erledigt. Nicht aber die Sache. Die Konzeption von līlā hat zwar eine mythische Seite, aber sie geht darin nicht auf. Das kosmische Spiel līlā hat auch eine mystische Seite. Wenn wir nämlich bereit sind, uns dafür zu öffnen, können wir als Menschen das kosmische Spiel erkennen, das nichts anderes als die Wirklichkeit selbst ist. In dieser mystischen Erfahrung sehen wir, dass wir immer schon Mitspielende waren. Līlā ist insofern kein Mythos, dem wir gegenüberstehen, sondern die Wirklichkeit, in der wir leben, und die wir in einer mystischen Schau erkennen können.

Aber damit ist die Konzeption von līlā immer noch nicht und lange noch nicht in allen Facetten beschrieben. Da wäre noch die philosophische und vor allem auch die ästhetische Dimension zu beachten, die uns wiederum in ein Analogie-Verhältnis zum göttlichen Schöpfungs-Spiel setzt.

Die beste Zusammenfassung der Entwicklung der Vorstellungen über den Begriff ‚līlā‘ stammt von Bettina Bäumer:

„Im Veda ist sie eine mythische Beschreibung der Götter als ‚Spielende‘ mit einer Verbindung zum kultischen Geschehen; in den Upaniṣaden ist es die Vorstellung, daß die Erlösten als Symbol für ihre Freiheit und Seligkeit sich am Spiel erfreuen. Die Bhagavad-Gītā trägt zu der Entwicklung des Begriffes wesentlich bei durch ihre Lehre von dem Tun, das nicht an der Frucht des Werkes hängt, welche in die Lehre von dem freien Schöpferhandeln Gottes mündet. Von der Sāṃkhya-Philosophie beeinflusste epische Texte sprechen von dem Spiel der Natur mit ihren Eigenschaften, die die Vielfalt der Welt hervorrufen, in ihrer theistischen Beeinflussung ist aber auch die Rede von dem Puruṣa, der sein freies Spiel mit der Welt der Erscheinung treibt. Eine Kristallisation der alten Lehren von den Weltaltern findet in der Manu-Smṛti ihren Niederschlag, wo die Zeit und die aufeinanderfolgenden Epochen als Spiel des Höchsten betrachtet werden. In den ältesten auf uns zugekommenen Texten des Vedānta findet die Einschmelzung all der alten Vorstellungen in die Schöpfungslehre statt, wo līlā die Freiheit und Unbegründbarkeit des göttlichen Schaffens bezeichnet. Die religiöse Epik der Purāṇen entfaltet den līlā-Begriff sehr breit, wendet ihn aber primär auf die Avatāra-Lehre an, auf die Taten des ‚herabgestiegenen Gottes‘ im Einzelnen und auf sein Handeln mit Welt und

Menschen im Allgemeinen, wobei besonders der Erlösungscharakter dieses Spieles hervorgekehrt wird.³⁸

Diese Zusammenfassung muss uns hier genügen, ich möchte lediglich auf den Erlösungs- und Befreiungscharakter eingehen. Ich folge hier Mircea Eliade, der im Kapitel „Die zwei Seinsweisen des Brahman und das Geheimnis des in der Materie ‚gefangenen‘ ātman.“ den Verstehens-Prozess beschreibt:

„Hier geht es für den rishi darum, durch Meditation über die paradoxe Struktur des Brahman seine ‚existentielle Situation‘ zu verstehen. Diese Reflexion geschieht auf zwei parallelen Ebenen. Einerseits entdeckt man, daß nicht nur die Empfindungen und Wahrnehmungen, sondern auch die psychomentele Tätigkeit der Kategorie der ‚natürlichen‘ Phänomene zugehört. Andererseits verschärft sich die Tendenz, in Geist und Natur (prakṛti) zwei Seinsweisen des Urwesens, des All-Einen zu sehen. Kosmos und Leben sind also das gemeinsame Wirken dieser beiden Seinsweisen des Ur-Seins.

Die Erlösung besteht wesentlich im Verständnis dieses ‚Geheimnisses‘; sobald es dem Menschen gelungen ist, die paradoxe Manifestation des All-Einen zu durchschauen, vermag er sich auch aus dem Ineinander des kosmischen Vorgangs zu lösen. Verschiedenen Perspektiven zufolge kann dieser kosmische Vorgang betrachtet werden als ein göttliches ‚Spiel‘ (līlā).³⁹

Das Wissen um das līlā/Spiel öffnet die Augen und befreit uns von der Verstrickung in die falsche Ernsthaftigkeit des Weltgeschehens. Der Begriff līlā/Spiel ist also gleichzeitig eine kosmologische Erklärung der Wirklichkeit und ein radikaler Befreiungsbegriff.

Līlā im kaschmirischen Shivaismus.

Im kaschmirischen Shivaismus - oder genauer „der religiösen Tradition des Śivaismus von Kaschmir“⁴⁰ - hat līlā eine interessante Präzisierung gefunden. Dies ist deswegen bemerkenswert, weil es sich dabei um ein nicht-dualistisches System handelt. Genau genommen müsste es auch heißen: „(...) nicht-dualistischer Śivaismus von Kaschmir, insofern diese Lehre (advaita, advaya) in ihr zentral ist und sie von einem Dualismus (von Gott und Seele) im Śaiva Siddhānta unterscheidet“⁴¹.

Wenn wir aber keinen Dualismus zwischen Gott und Seele haben, wie können sie dann miteinander spielen? Um diese Frage zu beantworten, müssen wir zunächst das ganze System genauer betrachten, das auch „Trika“ genannt wird: „Trika bedeutet Dreiheit, Trinität, Triade, und bezeichnet vor allem die drei

³⁸ Bäumer, Schöpfung als Spiel, S.149.

³⁹ Mircea Eliade: Geschichte der religiösen Ideen, Band I.- S.227 f.

⁴⁰ Bäumer, Trika, S.11.

⁴¹ Bäumer, Trika, S.12

metaphysischen Prinzipien: Gott (Śiva), seine Energie (Śakti) und Mensch oder die geschaffene Wirklichkeit (Aṇu oder Nara).⁴²

Während im dualistischen System des Śaiva Siddhānta das Geschaffene eine Illusion ist, wird auch im Trika eine Konzeption von līlā entworfen, „aber hier gibt es keine Spur von Illusion, und genau darin besteht der wesentliche Unterschied zwischen den beiden Advaita-Schulen. Im Trika ist sogar die scheinbare Illusion wirklich, als Manifestation der göttlichen Freiheit.“⁴³

Das wirkliche Spiel in līlā oder krīdā entfaltet sich auf drei Ebenen, nämlich „der theologischen und kosmologischen, der ästhetischen und der mystischen. Auf der ersten Ebene ist sie verbunden mit der Lehre von der absoluten göttlichen Freiheit (svātantrya) (...). Sie ist ebenso verbunden mit dem Zusammenspiel von Śiva und Śakti. Auf der zweiten Ebene wird sie assoziiert mit Schönheit und Freude, auch in erotischer Bedeutung, und mit Metaphern des Dramas, z.B. Schauspiel und Tanz. (...) Auf der dritten Ebene teilt der jīvanmukta, ‚der zu Lebzeiten Erlöste‘, die göttliche Freiheit, Spontaneität und Seligkeit, die in ekstatisch-spielerische Freude überfließt.“⁴⁴

Diese drei unterscheidbaren, aber nicht getrennten Ebenen sind vielfach miteinander verwoben. So dient die ästhetische Erfahrung „als Modell und Vorläufer der mystischen Erfahrung“⁴⁵.

Die mystische Erfahrung wiederum führt zu einem „Fest der Verehrung“: „Der Verehrer, der erkennt, daß die gesamte Erscheinungswelt ein Spiel des Herrn ist, teilt die Freude dieses Spiels selbst inmitten einer Welt des Leides.“⁴⁶

Und so hat der Shiva-Verehrer, der in seiner Gottesliebe, seiner bhakti aufgeht, Anteil am kosmischen Spiel.

Wie aber kommt nun Shivas kosmisches Spiel in die Welt? Ein Gott, der All-Eines ist, kann nicht spielen, weil er kein Gegenüber hat. Es entsteht keine Spannung und bleibt langweilig wie ein Schachspiel mit sich selbst. Und so differenziert er sich in Shiva und Shakti, seine Energie, seine weibliche Seite, wie Kṣemarāja kommentiert: „Die höchste Göttin (Śakti), die vom Wesen der Freiheit ist, ist Kumārī, d.h. auf das Spiel des Erscheinens des Universums und schließlich seiner Absorption (in ihr selbst) bedacht.“⁴⁷

Durch diese Differenzierung entsteht und vergeht also das ganze Spiel der Erscheinungen. So schön dies für uns ist, so bleibt es dennoch für Shiva unbefriedigend, weil er trotzdem in allen Erscheinungen bleibt, oder wie ich lieber sagen würde, alles durchflutet. Er hat gleichsam am Schachbrett ein Gegenüber, seine Shakti, aber er ist auch dieses Gegenüber. Und hier kommt wieder die Ebene des ästhetischen Spiels ins Spiel. Shiva führt nämlich ein Schauspiel auf. Dabei liegt jedoch das Augenmerk nicht darauf, dass er tut als ob, um uns etwas zu zeigen. So sehen wir im Westen den Schauspieler im

⁴² Bäumer, Trika S.11.

⁴³ Bäumer, Trika S.69.

⁴⁴ Bäumer, Trika S.69 f.

⁴⁵ Bäumer, Trika S.70.

⁴⁶ Bäumer, Trika S.74.

⁴⁷ Zitiert in: Bäumer, Trika S.76.

Theater, der eine Rolle spielt, um uns etwas Verborgenes zu zeigen. Im Gegensatz dazu spielt Shiva ein Schauspiel des Verbergens, eine Art Versteck-Schauspiel. In einem gleichsam natürlichen Zustand ist Shiva nämlich in allem zu entdecken, zu sehen, er scheint durch alle Erscheinungen hindurch. Um dieses Offensichtliche seines Wesens zu verbergen, um eben ein Spiel zu treiben, führt er das Schauspiel des Verhüllens auf. Dies beschreibt ein Vers des Tantrāloka (4.9): „Aufgrund seiner schwierigen Schöpfertätigkeit und seiner reinen Freiheit ist der höchste Herr geschickt im Spiel, sein eigenes Selbst zu verbergen.“⁴⁸

„Dies (...) hängt zusammen mit der allgemeinen Lehre der Agamas von den fünf Tätigkeiten oder Funktionen Śivas: Schöpfung, Erhaltung, Auflösung, Verhüllung und Gnade. Er vollbringt diese Tätigkeiten ‚wie im Spiel‘, nicht weil sie nur zum Schein sind und keine Realität besitzen, sondern weil er keine Absicht damit verbindet und weil er sie mühelos vollbringt, im Gegensatz zum menschlichen Tun. Mehr noch, nach der śivaitischen Lehre von der absoluten Unabhängigkeit Gottes ist dieses ‚Spiel‘ nichts als ein Ausdruck seiner Freiheit. Dabei dienen auch die Aspekte der Zerstörung und der Verhüllung letztlich der Befreiung.“⁴⁹

Damit sind wir wieder auf der mystischen Ebene des Verhüllungs-Spiels. Dieses ist nicht nur ein Spielen Shivas, es ist zugleich ein Weg der Befreiung. Und dieser Weg führt nicht über eine irgendwie geartete Arbeit, sondern ist Spielen und Mitspielen, das zu einer „Explosion von Seligkeit, Staunen, Freiheit und unbegrenzter Fülle“⁵⁰ führt. Und es begründet das ästhetische Spiel. Es beinhaltet das „(Schau)Spiel als Verbergen der wahren Natur, als Hervorbringen der Erscheinung, die Phasen der Schöpfung, des Zurückziehens usw.“⁵¹ Hier ist die indische Ästhetik, mit ihrem Zentrum in der Formulierung der rasa-Erfahrungen, mit der Mystik aufs engste verwoben: „Das göttliche Spiel führt zu einer spirituellen rasa-Erfahrung, und ebenso wie das menschliche Drama nur von einem saḥṛdaya⁵² genossen werden kann, verlangt das göttliche ‚Drama der drei Welten‘ die spirituelle Empfindsamkeit.“⁵³

Das alles ist in dem Vers von Abhinavagupta zusammengefasst, wobei die „dreifache Art“ die drei Heilswege Wille, Erkenntnis und Tätigkeit meint.

„Das Selbst vom Wesen des Lichtes,
Śiva, der Freie,
im heftigen Spiel seiner Freiheit
verbirgt er sein eigenes Wesen,
doch offenbart er es wieder in Fülle,

⁴⁸ Zitiert in: Bäumer, Trika S.76.

⁴⁹ Bäumer, Abhinavagupta S.43.

⁵⁰ Bäumer, Trika S.80.

⁵¹ Bäumer, Trika S.80.

⁵² „saḥṛdaya: wörtl. ‚mit Herz‘; empfindsamer ästhetischer Kenner, auch ein für die mystische Erfahrung Empfänglicher.“ (Glossar in: Bäumer, Trika S.201.)

⁵³ Bäumer, Trika S.81.

spontan oder stufenweise,
oder auf dreifache Art.⁵⁴

Die Schöpfung als Spiel

Seit sich die Evolutionstheorie breit durchgesetzt hat, ist für viele die Schöpfung kein Thema mehr. Dabei wäre eine vertiefte Sicht der Schöpfung für die Spiritualität von größtem Nutzen. Die kindische Vorstellung, dass vor undenklichen Zeiten ein Übervater aus dem Nichts einen Kosmos geschaffen und ein seitdem ablaufendes Werk in Gang gesetzt hätte, dürften wir eigentlich schon überwunden haben.

Als Ausgangspunkt hilfreich ist uns ein Wort von Kerényi, das uns den Unterschied von Schaffen und Machen vor Augen führt:

„Schaffen ist im Gegensatz zum alltäglichen Machen eine festliche Angelegenheit.“⁵⁵ Der Kosmos, die Welt und wir sind nicht gemacht. Wir sind geschaffen. Das heißt, an dem großen Fest, das die Schöpfung ist, haben wir in jedem Moment Anteil, und wir werden in jedem Moment neu festlich geschaffen. Das ist die Schöpfung, ein Tanz, der hier und jetzt getanzt wird. Und wir sind Mitspieler, Mittänzer.

Mit dem Begriff des Tanzes habe ich schon einen Bogen geschlagen zur hinduistischen Auffassung, von der wir viel lernen können. Dort ist nämlich eine umfangreiche Philosophie über die Schöpfung als Spiel und Tanz entwickelt worden.

Warum sind gerade die Begriffe Spiel und Tanz im Zusammenhang mit Schöpfung so wichtig? Warum ist die Schöpfung keine Arbeit? Das würde dem doch gleich viel mehr Bedeutung und Gewicht geben.

Wenn es für den Schöpfer Arbeit wäre, dann müssten wir entweder fragen, was ist sein Gewinn, sein Nutzen daraus. Auch dazu gibt es Geschichten, z.B. dass er sich alleine langweilt und deswegen die Schöpfung als eine Art Gegenüber, in der er zwar enthalten ist, sich jedoch entschlossen hat, dies vergessen zu wollen, erschaffen hat.

Oder wir müssten fragen, was es wohl mit der unendlichen Macht des Schöpfers auf sich hat, wenn er arbeiten und sich mühen muss, um den Kosmos zu schaffen.

Wir sehen, der Begriff ‚Spiel‘ ist der bessere Begriff. Und aufgrund der Einteilung der Spiele können wir dies noch deutlicher fassen: Die Schöpfung ist natürlich ein Gestaltungs-Spiel. Damit sind alle Missverständnisse ausgeschlossen, es könnte sich womöglich um eine Art Glücksspiel handeln oder um eine Art Brettspiel, das ein Schöpfergott mit uns spielt und uns beschummelt, weil er naturgemäß alles weiß und wir nicht.

Treffend wird dieses Schöpfungs-Spiel im Englischen ‚play‘ genannt.

⁵⁴ Bäume, Abhinavagupta S.82 f.

⁵⁵ Kerényi, S.47.

Die Frage nach dem Warum der Schöpfung, und die Lösung im und durch den Spielbegriff ist in der indischen Tradition mit einer der ältesten Erwähnungen des Begriffes ‚līlā‘ verbunden.

Norvin Hein schreibt:

„The first appearance of līlā as a theological term is apparently a use of the word in the Vedānta Sūtra of Bādarāyaṇa (third century C.E.?). In 2.1.33 of that work the author defends belief in a personal Creator against an objection that the God of monotheistic belief who is all and has all cannot be credited with creation, because persons create only in order to come into possession of something that they do not already have. The author replies that, even in the ordinary world, some people carry out creative acts not for the satisfaction of any wants, but merely sportively, for the sheer joy of the activity itself. Faith in a personal Creator is thus reasonable and possible.“⁵⁶

Und damit können wir begründen, warum ein Schöpfergott den Kosmos geschaffen hat:

„Über die Weltschöpfung und den Beweggrund des brahman kann man nur sagen: nach einem Warum zu fragen ist nicht nur aussichtslos sondern auch sinnlos. Brahman spielt und tut es aus Vergnügen, was will man da mehr wissen wollen und erforschen wollen? Der Ausdruck ist daher kaum in einer positiven Gegenständlichkeit aufzufassen, sondern als Verstummen vor dem Unerklärlichen: die Welt ist (in irgendeiner oberflächlichen Weise) und brahman IST. Die ‚Verbindung‘ dieser beiden Gegebenheiten ist ein Spiel!“⁵⁷

Hier erkennen wir etwas ganz Wunderbares: Der Schöpfergott schafft den Kosmos aus einer Schöpferfreude heraus. Es ist nicht so, dass er ein Werk in Gang setzt, und dann spielt er mit diesem Werk wie mit einer Art Spielzeug. Der Schöpfergott spielt Kosmos aus Freude.

Bettina Bäumer setzt richtiger Weise das Wort ‚Verbindung‘ in Anführungszeichen, weil es eine Verbindung lediglich zwischen etwas Getrenntem gibt. Aber der Schöpfergott ist von seiner Schöpfung nicht getrennt, sondern er ist – auch – seine Schöpfung. Wir können es auch getrennt sehen, dann müssen wir sagen, was sich zwischen Schöpfer und Schöpfung abspielt ist ein Spiel.

Was ist nun die christliche Sicht?

Bettina Bäumer folgt zunächst Meister Eckhart:

„Gott ist schlechthin ‚ohne Warum‘, so daß sein Handeln nach außen ein bloßes Spiel ist.“ Und eben dadurch erhält die Schöpfung „in christlichem Kontext eine neue Tiefendimension: sie bedeutet nicht nur die Unnotwendigkeit und Zwecklosigkeit der Schöpfung für Gott, sondern die Freiheit schlechthin. Die göttliche Freiheit erweist ihre tiefste Möglichkeit in der grundlosen und

⁵⁶ Hein, S.14.

⁵⁷ Bäumer, Schöpfung als Spiel, S.105.

ungeschuldeten Inkarnation des Wortes Gottes als der Kenosis, die schon mit der Schöpfung begonnen hat. Auch Seine Güte kann dafür zwar ‚Grund‘ sein, nicht aber Beweggrund, geschweige denn ‚Zweck‘. Gerade seine unergründliche Freiheit ermöglicht es, von seinem Beweggrund als von einem Spiel zu sprechen, wie das zweckfreie, aber nicht sinnlose Tun eines Kindes.⁵⁸

Und so sieht auch Hugo Rahner die Schöpfung:

„Wenn wir also sagen, der schöpferische Gott ‚spielt‘, so hüllt sich in dieses Bild die metaphysische Einsicht, daß die Schöpfung der Welt und des Menschen ein zwar göttlich sinnvolles, aber in keiner Weise für Gott notwendiges Tun darstellt. Indem wir mit der Bezeichnung ‚sinnvoll, aber nicht notwendig‘ das innerste Wesen des göttlichen Spiels umgrenzen, nehmen wir dem schöpferischen Tun Gottes in keiner Weise seinen ungeheuren Ernst (der eben in der abgründigen Sinnhaftigkeit besteht) (...) Der Schöpfer ist frei (...). Die Weise dieses Hervorgehens alles geschaffenen Seins aus der machtvoll leise und sicher gestaltenden Schöpferhand ist aber zugleich der innerste Rhythmus (...) aller Schöpfung: sie spielt vor Gott ihr kosmisches Spiel, vom Reigen der Atome und der Sterne bis zum ernstsönen Spiel des Menschengenius.“⁵⁹

Und zusammenfassend muss noch einmal Bettina Bäumer zu Wort kommen:

„Göttliche Kausalität, die nichts mit innerweltlichen Kausalitäten zu tun hat, Voraussetzungslosigkeit der Schöpfung durch Gott, Abwehr eines ‚zweiten‘ Prinzips (materia prima oder pradhāna) und damit Totalabhängigkeit des Kontingenten vom Absoluten, die keinerlei Abhängigkeit umgekehrter Art einschließt, all das sind die Voraussetzungen des westlichen wie des indischen Schöpfungsbegriffes. Offengelassen wird bei beiden der letzte Geheimnischarakter, der dieser Gott-Welt-Beziehung eignet. Für diese Unfaßbarkeit sagt Indien līlā, als ein Symbol, das sich nicht analysieren, wohl aber erfahren läßt.“⁶⁰

Und auf den Punkt gebracht:

„Verständlich wird die völlig freilassende Freiheit Gottes nur, wenn wir sie als Liebe verstehen, ja, wenn Liebe das Wesen Gottes selbst ist.“⁶¹

Spiele zwischen Mensch und Transzendenz.

Die Sichtweise eines spielenden Verhältnisses zwischen Mensch und Transzendenz hängt ganz vom Zwischenraum ab, den wir zwischen den beiden Spielpartnern sehen. Im Buddhismus z.B., der die Vorstellung eines personalen Gottes ablehnt, ist ein Spiel zwischen Mensch und Transzendenz meines Wissens nicht entwickelt worden. Es könnte ja lediglich das Spiel eines Menschen mit sich Selbst sein, oder vielleicht mit seinem Selbst. Wir dürfen

⁵⁸ Bäumer, Schöpfung als Spiel, S.130.

⁵⁹ Rahner, S.15.

⁶⁰ Bäumer, Schöpfung als Spiel, S.123.

⁶¹ Bäumer, Schöpfung als Spiel, S.119.

darin eine Parallele sehen zu den von Zen-Priestern vollzogenen Niederwerfungen. Der Zen-Priester tritt rezitierend vor den Altar und wirft sich wiederholt auf die Knie und berührt mit der Stirn den Boden. Vor wem wirft er sich dabei nieder? Er glaubt an keine transzendente Gottheit und vollzieht dennoch ein Ritual der Verehrung. Wen verehrt er? Wir können dies nur in dem Paradox ausdrücken – der Zen-Buddhismus liebt derartige Paradoxa, vor allem in den Koans: Der Zen-Priester wirft sich vor sich selbst nieder. Eventuell könnten wir noch sagen: Er wirft sich vor seinem Selbst nieder.

Analog dazu könnten wir sagen, dass in einem Meditations-Spiel, wie wir es weiter unten im Zen-Steine-Meditations-Spiel kennen lernen werden, das Ich mit seinem eigenen Selbst ins Spiel kommt.

Religionen, die sich Gott als Person vorstellen, können leichter ein Spiel zwischen Mensch und Transzendenz beschreiben. Wobei es, wie wir sehen werden, sehr auf die Spielform, die zur Beschreibung herangezogen wird, ankommt. Die Spielform bestimmt nämlich entscheidend den Zwischenraum, der zwischen den Spielpartnern angenommen wird. Sehen wir nämlich das Spiel zwischen Gott und Mensch als eine Art Zug-um-Zug-Spiel, dann ergibt dies kein partnerschaftliches Verhältnis, kein Verhältnis zwischen gleichwertigen Spielern. Die Sünde ist nämlich einseitig auf der Seite des Menschen. Außerdem ist mit einem Spieler, der alle Züge schon im Voraus kennt, kein wirkliches Spiel möglich. Wir könnten lediglich sagen, Gott tut so, als würde er spielen. Diese Problematik zwischen der Allwissenheit Gottes und der Offenheit des Menschen für die Sünde, wird z.B. auch von Robert Musil angesprochen.

Ulrich, der „Mann ohne Eigenschaften“, fragt Diotima auf einer Zusammenkunft der so genannten „Parallelaktion“ in ihrem Hause:

„Wenn Gott alles vorher bestimmt und weiß, wie kann der Mensch sündigen? (...) Eine ungemein intrigante Vorstellung von Gott hatte man sich da gemacht. Man beleidigt ihn mit seinem Einverständnis, er zwingt den Menschen zu einer Verfehlung, die er ihm übelnehmen wird; er weiß ja nicht nur vorher – für solche resignierte Liebe hätten wir immer Beispiele -, sondern er veranlaßt es!“⁶²

Es ist also entscheidend, das Spiel zwischen Mensch und Gott anders zu fassen. Wir müssen es als Gestaltungs-Spiel begreifen, wobei Gott und Mensch in einem gemeinsamen Spiel das Leben gestalten. Der Mensch ist autonomer Mitspieler in der Schöpfung.

Das Ilā/Spiel als Mitspielen in der Schöpfung

Wir haben die Schöpfung als ein Gestaltungs-Spiel kennen gelernt. Das Befreiende an dieser Auffassung liegt darin, dass uns Menschen die Freiheit und Autonomie als Mitspieler gelassen wird:

⁶² Musil, S.474.

„Der eigentliche Grund, weshalb es in der Welt Freiheit, Spontaneität, Freude, sinnerfüllte Zwecklosigkeit, mit einem Wort ‚Spiel‘ gibt, ist der, daß Gott die Welt spielerisch erschaffen hat. Und zwar hängt die līlā des īśvara von ihrem Wesen her mit Welt und Mensch zusammen, so daß genau genommen die Welt das Spiel Gottes ist, und so ein innerweltliches Spielen nur das unbewußte und der dem Geschöpf ursprünglich eingestifteten Spontaneität entspringende Nachvollziehen und die Annahme des eigenen freien Geschaffenseins ist. Wird dieses Gott-Welt-Spiel thematisch und trifft es in das religiöse Bewußtsein ein, so entfaltet sich in der seligen, fast ekstatischen Entdeckung der Identität von menschlichem mit göttlichem Spiel, oder besser, der Aufhebung und Bergung des menschlichen im göttlichen Spiel, die ganze Fülle der religiösen Erfahrung, (...).“⁶³

Dies wird von John Carman bestätigt:

„In the monistic philosophy of Kashmir Śaivism, the individual finite self is the stage upon which the true Self plays, assuming his various roles.“⁶⁴

Die „Aufhebung und Bergung des menschlichen im göttlichen Spiel“ bedeutet auf der metaphorischen Ebene, dass der Mensch sein Leben als ein Spiel, und zwar ein Mitspielen in der Gestaltung der Schöpfung, betrachtet und vollzieht. Auf der symbolischen Ebene heißt dies, dass er religiöse Rituale mit einem heiligen spielenden Ernst ausführt und mitvollzieht. Auf einer konkreten Ebene können wir sagen, dass Gestaltungs-Spiele im Sinne von ‚play‘ auch ein Einspielen in das göttliche Spiel sein können, - ich möchte sogar so weit gehen zu sagen, sind.

Wir finden auch bei Hugo Rahner dieselbe Charakterisierung des göttlichen wie des menschlichen Spiels als nicht notwendig, aber mit einem heiligen Ernst vollzogen, wenn er über den homo ludens schreibt, „ein Mensch, der in der Fülle der Betätigungen, die seinem geschaffenen Sein entströmen, leicht, weise, schön und ernst die schöpferische Kraft Gottes nachahmt. (...) Der spielende Mensch ist darum ein Mensch des Ernstes, weil er immer um beides zugleich weiß, um die Sinnhaftigkeit sowohl als auch um die Nichtnotwendigkeit seines geschaffenen Daseins. (...) der wahrhaft spielende Mensch sieht: das Dasein ist fröhlich (weil in Gott geborgen) und tragisch (weil in der Freiheit gefährdet).“⁶⁵ Und so kommt Rahner zusammenfassend zu der Wortschöpfung: „der spielende Mensch ist der ‚Ernstheitere‘.“⁶⁶

⁶³ Bäumer, Schöpfung als Spiel, S.133 f.

⁶⁴ Carman, S.227.

⁶⁵ Rahner, S.28.

⁶⁶ Rahner, S.28.

Liturgie als Spiel

Bei diesem Thema dürfen wir uns keine allzu großen Hoffnungen machen, worauf schon Eugen Fink hinweist:

„Je mehr die Religion zu einer Religion des verkündeten Wortes, zu einer frohen Botschaft wird und im Sagbaren ihr Schwergewicht erhält, desto mehr schwindet die magische Substanz, das mythische Schauspiel, das Spielhafte im Kult überhaupt. Gewiß bleiben noch Reste, Relikte in den feierlichen Gebärden einer Liturgie, die aber eher ein ausgebranntes Zeremoniell als ein echtes Ritualspiel ist. Nur noch bei einigen wenigen sakramentalen Handlungen erscheint die religiöse Gemeinde als Zeugin und Mitspielerin. Der Zusammenhang von Spiel und Kult ist bei den archaischen Frühformen der Religion weitaus stärker gegeben und bestimmter erkennbar als in den geschichtlichen Hochreligionen.“⁶⁷

Wir können hier nicht die ganze Geschichte der Kulte nach Spielformen durchsuchen. Wir müssen hier auch die ostkirchliche Liturgie, die für unseren Zusammenhang sicherlich sehr interessant wäre, beiseite lassen.

Aber auf einen einzigen, ansonst wenig beachteten Zusammenhang, muss ich doch verweisen. Robert Kamper hat in seiner Dissertation „Spiel und Transzendenz“ darauf hingewiesen, dass der Kult eine Hilfestellung ist, um die Gefahr, die die transzendente Wirklichkeit auch darstellt, zu bannen:

„Der Kult greift auf die Form ‚Spiel‘ zurück, weil damit offenkundig der Übergang zu einer transzendenten Wirklichkeit gut bewältigt werden kann. Denn das Kultspiel kann durch seine (...) Eigenheiten (streng abgegrenzte Bereiche, genaue Einhaltung der Regeln, definierte Rollenverteilung für Zuseher und Akteure, ...) einen geregelten Kontakt mit der immer auch gefährlichen anderen Wirklichkeit herstellen.“⁶⁸

Ich muss mich auf die Betrachtung der katholischen Liturgie als Gestaltungs-Spiel konzentrieren. Nach Thomas Klie dürfte diese Betrachtungsweise nicht sehr alt sein:

„Die Deutung kirchlicher Praxis als Spiel reicht zurück bis an den Beginn des 20. Jahrhunderts. Sie beschränkt sich zunächst auf die Liturgik; im Gottesdienst kommt die Darstellung des Evangeliums als Regelspiel zur Ordnung und zur Wahrheit. Wirkungsgeschichtlich lassen sich kultische, befreiungstheologische und ritualtheoretische Lesarten des Spiels voneinander unterscheiden.

Der ‚Geist der Liturgie‘ besteht nach Romano Guardinis kultischem Spielverständnis darin, ‚vor Gott ein Spiel zu treiben, ein Werk der Kunst‘. Die Meßfeier erscheint hiernach als ein stilvolles, der Alltagssphäre entzogenes Spielgeschehen ‚edelster Art‘.“⁶⁹

⁶⁷ Fink, S.186 f.

⁶⁸ Kamper, S.208.

⁶⁹ Thomas Klie: Religion in Geschichte und Gegenwart. Handwörterbuch für Theologie und Religionswissenschaft.- Spalte 1576 f.

Fassen wir Guardinis wichtigste Aussagen ins Auge:

„Die Liturgie hat keinen ‚Zweck‘, kann wenigstens vom Gesichtspunkt des Zweckes allein aus nicht begriffen werden. Sie ist kein Mittel, das angewandt wird, um eine bestimmte Wirkung zu erreichen, sondern Selbstzweck. (...) Übersieht man das, dann müht man sich ab, in der Liturgie allerlei erzieherische Absichten zu finden, die wohl irgendwie hineingelegt werden mögen, aber nicht wesentlich sind.“⁷⁰

Guardini fasst die Liturgie als Spiel auf, und jetzt können wir auch präziser sagen, als Gestaltungs-Spiel. Mit dem Gestaltungs-Spiel bringen wir die Liturgie in die Nähe einerseits der Kinder, andererseits der Kunst. Und damit kommt er zu der Aussage: „Kunst und Wirklichkeit ist eins im übernatürlichen Kindsein vor Gott.“⁷¹ Das Verb dieses Satzes halte ich für genial. Nicht: Kunst und Wirklichkeit sind eins. Sondern: Kunst und Wirklichkeit ist eins. Mit diesem Verb im Singular drückt sich eine Identität aus, die sehr weit reichend ist: „Sie (Kunst und Wirklichkeit) sind die Daseins- und Ausdrucksgestalten eines wirklichen, freilich übernatürlichen Lebens. Doch auch dieses hat mit dem des Kindes und dem der Kunst das eine gemein: es ist frei vom Zweck, dafür aber voll tiefsten Sinnes. Es ist keine Arbeit, sondern Spiel.

Vor Gott ein Spiel zu treiben, ein Werk der Kunst – nicht zu schaffen, sondern zu sein, das ist das innerste Wesen der Liturgie. Daher auch die erhabene Mischung von tiefem Ernst und göttlicher Heiterkeit in ihr. Daß sie so streng und sorgfältig in tausend Vorschriften bestimmt, wie Worte, Bewegungen, Farben, Gewänder, Geräte beschaffen sein sollen, solches versteht nur, wer die Kunst und das Spiel ernst zu nehmen vermag. Hast du schon einmal gesehen, mit welchem Ernst Kinder die Regeln für ihre Spiele aufstellen, wie der Reigen zu gehen hat, wie alle die Hände halten müssen (...)? Das ist nur für den töricht, der ihren Sinn nicht ahnt und immer nur in angebbaren Zwecken die Rechtfertigung einer Handlung zu sehen vermag.“⁷²

Dem ist nur noch ein Aspekt hinzuzufügen, den Eugen Fink so beschreibt: „Jeder Kult hat einen allheitlichen Sinn, eine universelle Bewandnis. Aber die Kulte interpretieren auf vielfache Weise den Gesamtzusammenhang aller Dinge und die besondere Stellung der Menschen inmitten der Natur und vor dem Angesicht der Götter. Der Kult ist ein Sinn-Deutungsspiel.“⁷³

Und wenn wir nun kurz den Blick wieder auf Indien richten, so finden wir auch dort eine Auffassung von Liturgie als Sinn-Deutungsspiel.

„Līlā hat ihre Wurzel auch in einer ursprünglichen liturgischen Existenz, die in Übereinstimmung mit den Regeln des Daseins, ihr Spiel vor Gott spielt, da, wo es nicht mehr um einen Zweck geht, nicht einmal den des eigenen Heiles, sondern nur um das Sein im Ganzen, um das Da-Sein vor Gott.“⁷⁴

⁷⁰ Guardini, S.96.

⁷¹ Guardini, S.101.

⁷² Guardini, S.101 f.

⁷³ Fink, S.187.

⁷⁴ Bäumeier, Schöpfung als Spiel, S.148.

Konkrete Spiele

Zen-Steine-Meditations-Spiel⁷⁵

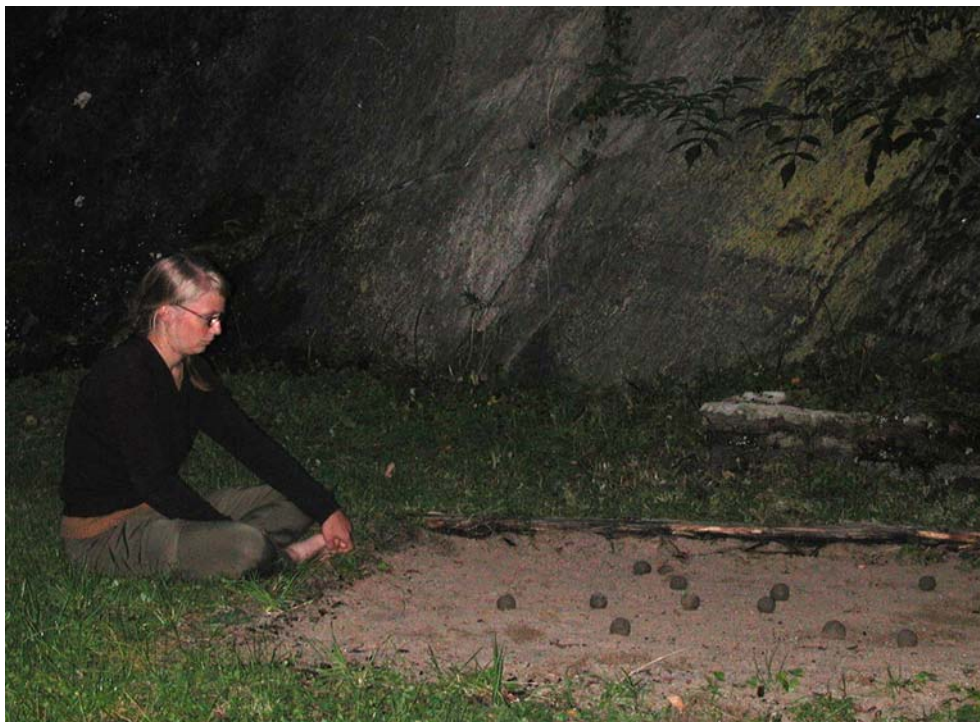
Als Spielmaterial werden etwa handgroße runde Steine verwendet, die keine besonderen Kennzeichen haben. Das Spielfeld muss genau begrenzt und sollte mit einem Blick überschaubar sein. Die Mitspieler sitzen – idealer Weise in Zen-Meditationshaltung – um dieses Spielfeld herum. Die einzige Regel lautet: Betrachte die Steine am Spielfeld, und wenn du erkennst, dass ein Stein richtiger an einer anderen Stelle liegen müsste, dann erhebe dich und lege diesen Stein, und nur diesen einen Stein, an seinen neuen Ort. Danach setze dich wieder auf deinen Platz.

Diese einzige einfache Regel reicht aus, um ein kontemplatives Gestaltungs-Spiel in Gang zu setzen, das über Stunden hinweg spannend bleiben kann. Von seiner Herkunft schließt dieses Spiel an die Anlage der Gärten in den japanischen Zen-Klöstern an, mit ihren genauen Umgrenzungen, ihren leeren Flächen, auf denen sich wenige Gegenstände, Steine oder Pflanzen, in einem ausgewogenen Spannungsverhältnis zueinander befinden. Idealer Weise wird dieses Spiel auf einer glatten Sandfläche gespielt. Auf der Burg Oberwesel habe ich es mit Studentinnen und Studenten in einem Sandkasten gespielt. Das war ein geradezu idealer Ort. Die Erlaubnis, als Erwachsener wieder einmal im Sandkasten spielen zu dürfen, war für viele geradezu befreiend. Das Spiel, das wir nach dem Mittagessen begonnen hatten, wurde erst durch die einbrechende Dunkelheit beendet.

Am Beginn liegen die Steine in der Mitte beisammen, aber nicht übereinander. Generell sollte darauf geachtet werden, dass es nicht zu einem Bauspiel kommt, etwa Steine übereinander zu türmen. Das wäre ein anderes Spiel. Hier geht es um nicht mehr und nicht weniger als darum, die Steine zueinander in ein Spannungsverhältnis zu setzen. Die Spannung des Spiels entsteht an dem Punkt, wo die meditative Beobachtung in einen Handlungsimpuls umschlägt: Das und genau das muss jetzt getan, verändert werden.

Es kann vorkommen, dass lange Zeit niemand in die Konstellation eingreift. Alle sind in meditative Betrachtung versunken. Es kann auch vorkommen, und ich habe das erlebt, dass nach einer langen Phase der stillen Betrachtung die ganze Gruppe, wie in einem plötzlichen gemeinsamen Erwachen, sagte, dass die entstandene Stellung der Steine die letztgültige und für diese Gruppe und diesen

⁷⁵ Das Zen-Steine-Meditations-Spiel habe ich durch Rudolf zur Lippe kennengelernt, der am 1.internationalen Symposium des Instituts für Spielforschung an der Universität Mozarteum in Salzburg am 2.Oktober 1992 dieses Spiel vorstellte und mit uns spielte. Seitdem habe ich es selbst mehrfach geleitet, unter anderem bei einer Sommerakademie des Cusanus-Werkes auf der Burg Oberwesel am Rhein.



ZEN-Steine-Meditations-Spiel. Studentinnen der Sommer-Akademie des Cusanus-Werkes beim Spielen auf der Burg Oberwesel am Rhein. Statt den Steinen hatten die Studentinnen Kugeln aus Ton geformt. (Photo: Rainer Buland)

Ort und diese Zeit die einzig richtige wäre. Damit war das Spiel beendet, viele blieben stehen und begannen eine Diskussion.

Im Vollzug des Zen-Steine-Meditations-Spiels entsteht eine langsam aber stetig sich minimal verändernde Form in Raum und Zeit. Es handelt sich dabei um eine abstrakte Form ohne Bedeutungsgehalt, aber einer hohen Emotionalität. Ein für die eigene Vorstellung von Harmonie falsch platzierter Stein kann unglaubliche Gefühle des Widerwillens, der Wut, der Aggression auslösen, die umso deutlicher sind, als der Impuls, dem Ausdruck zu geben oder die Situation zu verändern, zurückgehalten werden muss. Dagegen kann eine Konstellation, die man selbst als harmonisch empfindet, eine große Zufriedenheit und Stille hervorrufen. Und gleichzeitig können wir uns dadurch, dass es sich um ein so einfaches Spiel handelt, jederzeit vergegenwärtigen, wie unsinnig, flüchtig und nebensächlich all unsere Emotionen und unser Hängen an den sich verändernden Konstellationen, sei es im Spielfeld des Sandkastens, sei es im Spielfeld unseres Lebens, sind.

Das Cusanus-Spiel

Dieses Spiel hat Nicolai de Cusa selbst in seinem Buch „Dialogus de ludo globi“ so ausführlich beschrieben, dass ich es hier aus Platzgründen nicht weiter behandeln will.

Der Gang durch das Labyrinth

Das Labyrinth in seiner alten kretischen Form ist kein Irrgarten, sondern ein vielfach in sich verschlungener Weg, der in das Zentrum führt und der keine Möglichkeit bietet in die Irre zu gehen.

Ich kann hier nicht auf die antiken Labyrinth-Spiele und auch nicht auf den Ariadne-Faden eingehen, der eine ganz neue Deutung bräuchte. Ich muss mich auf die mittelalterlichen Kirchenlabyrinthe konzentrieren.

Zur Deutung dieser Labyrinthe schreibt Hermann Kern:

„Der Weg durch das Labyrinth wird verstanden als Läuterung der christlichen Seele, als Vorbereitung auf die Begegnung mit Gott. (...) Der Weg aus dem Labyrinth muß also als Erlösungsweg verstanden werden; gewiesen wird er durch Christus, der mit Theseus identifiziert wird und im Zentrum des Labyrinths dessen Herrscher, den Minotaurus=Satan überwindet. (...) Gewiesen wird der Weg aus dem Labyrinth mit der Eindeutigkeit und Festigkeit der christlichen Heilslehre. Dies ist einer der Gründe, weshalb alle mittelalterlich-christlichen Labyrinthe notwendigerweise nur einen Weg anbieten, weder Wahlmöglichkeiten noch Sackgassen (...). Die christliche Kirche konnte es sich



Labyrinth-Spiele: Studentinnen und Studenten der Sommer-Akademie des Cusanus-Werkes beim Aufbau eines Labyrinthes im Burghof der Burg Oberwesel am Rhein, und beim Gang durch das Labyrinth mit Tanzschritt und gleichzeitigem Singen und Spielen eines mittelalterlichen Conductus. Ein Labyrinth ist kein Irrgarten, sondern ein vielfach in sich verschlungener Weg, wie die alten Kirchenlabyrinth zeigen. (Photos: Rainer Buland)

ganz einfach nicht leisten, durfte und konnte aus ihrem Selbstverständnis heraus schon gar nicht daran denken, mehrere Wege zum Heil anzubieten.“⁷⁶

Was ist das Besondere am kretischen Labyrinth, auf dem später die Kirchenlabyrinth aufbauen? Zunächst ist es ein verschlungener Weg mit vielen Wendepunkten, der in das Zentrum führt – und umgekehrt wieder heraus. Derselbe Weg, der hinein führt, führt auch wieder heraus. Die merkwürdige Eigenheit des Weges liegt darin, dass wir zunächst auf unseren Bahnen schon sehr nahe am Zentrum sind, und uns also schon bald am Ziel wähnen. Doch werden wir enttäuscht, wenn wir erst auf die äußerste Bahn, die am weitesten vom Zentrum entfernt ist, gelangen, und nicht in die Mitte. Und wenn wir vom Zentrum am weitesten entfernt sind, ist der Weg dorthin nur noch kurz. Eigenartig ist auch die Länge des Weges. Ich habe dies einmal ausgerechnet. Ein Labyrinth, das in einem kleineren Saal von sieben Metern Breite Platz findet, hat einen Weg von über 100 Metern!

Wenn nun mehrere Menschen in einer Prozession diesen Weg gehen, kommt es dazu, dass alle an allen mehrfach aneinander vorbeigehen. Dies ergibt eine ganz andere Gemeinschafts-Wahrnehmung als eine Prozession, die geradlinig von einem Ort zum anderen wandert.

Das Anlegen eines Labyrinth-Weges ist relativ einfach. Da es kein Irrweg ist, können die Wege ganz offen am Boden markiert werden, wie ja auch Labyrinth in Kirchen-Böden eingelassen sind. Ein berühmtes Beispiel dafür ist Chartres. Ich möchte hier einige Erfahrungen mit Gruppen, die ich geleitet habe, wiedergeben.

Zunächst studierte ich mit den Teilnehmenden einen leicht zu singenden mittelalterlichen Conductus ein und einen dazu passenden tänzelnden Prozessions-Schritt. Einige Instrumentalisten spielten eine Überstimme dazu. Erst als alles sicher auswendig gekonnt wurde, wenn wir also keine Aufmerksamkeit mehr darauf lenken mussten und frei waren für das Erlebnis, gingen wir in einer Prozession singend, musizierend und schreitend durch das Labyrinth.

Was ist nun das Erlebnis dabei ?

In den anschließenden Gesprächen zeigte sich die eindeutige Tendenz, dass vor allem Frauen von diesem Erlebnis begeistert waren. Vielleicht liegt darin auch ein Grund, warum die Labyrinth aus den Kirchen verschwunden sind.

Einige Aussagen über das Erlebnis kehren immer wieder. Ich möchte dies hier aus dem Gedächtnis wiedergeben, ohne damit irgendwelchen wissenschaftlichen Ansprüchen zu genügen.

Zunächst fällt auf, dass wir, sobald das Labyrinth betreten worden ist, gleichsam in seinem Banne stehen. Ein Hinaustreten ist nicht möglich, ohne das Spiel zu beenden, und eine Umkehr ist nicht möglich, weil andere hinter uns gehen. Was

⁷⁶ Kern, S.213.

uns bleibt, ist einzig und allein, den begonnenen Weg in Demut und Bescheidenheit mit zu vollziehen.

Weiters ist ein Verlust der Orientierung damit verbunden. Wir wissen nicht, wie nahe oder ferne wir dem Zentrum wirklich sind. Gleichzeitig haben wir jedoch die Sicherheit, dass wir nicht verloren gehen, dass wir aufgehoben und geborgen sind in einem Weg, den wir zwar nicht überblicken, der uns jedoch sicher ins Zentrum bringen wird.

Über das Erlebnis im Zentrum und das Labyrinth als Symbol des Überganges wäre noch viel zu schreiben. Ich muss mich jedoch hier auf den spielerischen Aspekt konzentrieren.

Auf der konkreten Ebene ist ein Gang durch das Labyrinth kein Spiel, weil es keine Entscheidungs-Freiheit gewährt. Ein gewisser Spiel-Aspekt käme vielleicht hinzu, wenn gleichzeitig ein großer Ball weitergereicht oder – geworfen würde, wie es von Hermann Kern für den Ostertanz um und im Labyrinth beschrieben wird:

„Die Vorbereitung des Zeremoniells begann mit der Verpflichtung eines neu eingeführten Kanonikers, den Ball zu beschaffen; dieser mußte so groß sein, daß man ihn nicht mit einer Hand halten konnte. (...) Zu Beginn der Feier übergab dieser jüngste Kanoniker den Ball an den Dekan, der daraufhin die Ostersequenz ‚Victimae paschali laudes ...‘ des Wipo von Burgund zu singen begann, mit der Linken den Ball ergriff und dann zum Rhythmus des Liedes in feierlichem Dreischritt tanzte. Gleichzeitig faßten die anderen sich an den Händen und tanzten einen Reigen um das Labyrinth (circa daedalum) (...). Der Dekan reichte oder warf währenddessen den Ball den Teilnehmern des Reigens zu, was darauf schließen läßt, daß er innerhalb des Kreises, also auf dem Labyrinth, sich hin und her bewegte. (...) wahrscheinlich hat er den Ball an der Westseite, beim Eingang ins Labyrinth empfangen. Der Reigen wurde von der Orgel begleitet, und nachdem der Dekan mit Lied und Tanz (saltatio), die anderen mit ihrem Reigen fertig waren, eilte man gemeinsam zum Festmahl.“⁷⁷

In diesem Fall ging oder tanzte allein der Dekan durch das Labyrinth. Es gibt auch andere Belege, die darauf schließen lassen, dass der ganze Konvent hindurch zog.

Vor allem durch den Ball, der gleichzeitig geworfen wird, kommt der Aspekt eines kleinen Bewegungs-Spiels hinzu.

Das eigentliche Spiel ereignet sich jedoch nicht auf der konkreten, sondern auf einer mystischen Ebene. Sozusagen ein Spiel zwischen dem Weg, der lebendig wird, weil ich ihn beschreite, und der mich führt, weil er für mich bereit liegt, um mich in die Mitte zu bringen, wenn ich mich ihm anvertraue.

Und den Aspekt des Tänzerischen dürfen wir nicht vergessen. Es macht einen großen Unterschied, wie ich mich durch das Labyrinth bewege. Ich habe dies einmal mit einer Gruppe probiert. Zunächst sind wir einfach gegangen, dann gelaufen, dann sehr langsam geschritten und zuletzt sind wir im Tanzschritt

⁷⁷ Kern, S.214.

hindurch gezogen. Das Laufen hatte eher den Charakter eines sportlichen Bewegungs-Spiels, mit den vielen schnellen Umkehrpunkten, und vor allem auf den äußeren Bahnen entwickelte sich eine enorme Fliehkraft.

Die tiefsten Erfahrungen ergaben sich jedoch beim gleichzeitigen Singen und Tanzen.

Hugo Rahner hat dies ganz gut getroffen:

„Durch die Sinnenwelt hindurch gelangt der Mensch (...) zur Erkenntnis, daß er sich mit der Welt dann im gleichen Tanzschritt bewegt, wenn es ihm gelungen ist, den Gleichtakt des Körpers mit der Seele herzustellen, oder umgekehrt, wenn die Seele sich ihres Leibes so bedienen kann, daß das Wort und die Geste und der Ton zum Ausdruck des Geistes werden.“⁷⁸

Spielituität: Das gemeinsame Feld von Spiritualität und Playing Arts.

Einige Merkmale von Playing Arts

Es würde hier zu weit führen, das umfangreiche Konzept Playing Arts vorstellen zu wollen. Mittlerweile sind schon zwei Bücher publiziert worden⁷⁹ und eine umfangreiche Website⁸⁰ steht zur Verfügung, sodass es leicht ist, sich bei Interesse weiter zu informieren.

Aber einige Merkmale muss ich darstellen, um den Gesamtzusammenhang verständlich zu machen.

Generell gilt, dass Playing Arts möglichst ausschließlich auf das kreativ-schöpferische Spiel setzt, wie es im englischen Wort ‚playing‘ – als aktive Form – zum Ausdruck kommt. Pädagogisch bedeutet dies, dass der Spielpädagoge nicht dazu da ist, konkrete Spiele vorzugeben und anzuleiten, sondern dass er Rahmenbedingungen schafft, innerhalb derer die Spielenden ihre eigenen Experimente, Entwicklungen, Forschungen und Spiele verfolgen können. Dabei wird der Zufall als das, was einem zufallen will, verstanden und ins Spiel einbezogen. Bei Playing Arts wird der Fehler nicht als etwas Störendes beseitigt, sondern in seiner schöpferischen Dimension wahrgenommen. Jeder Fehler, jeder Zufall kann mich zu neuen Lösungen führen, die ich ansonst nie gefunden hätte. In meinem Tee-Engel-Projekt habe ich einen solchen Zufall ausführlich beschrieben (siehe unten).

Ein weiteres Merkmal, das in unserem Zusammenhang wichtig wird, ist die Konzentration auf den Prozess und nicht auf das Ergebnis. Wichtig ist das

⁷⁸ Rahner, S.61.

⁷⁹ Das Buch „Playing Arts“ ist im Literaturverzeichnis zitiert.

„Playing Arts in der Jugendkulturarbeit“, herausgegeben von Benedikt Sturzenhecker und Christoph Riemer.- Weinheim: Juventa 2005.

⁸⁰ siehe: www.playing-arts.de

Spielen, das Experimentieren, das schöpferisch Tätig sein. Oftmals entstehen dabei interessante Ergebnisse, die durchaus auch als Kunstwerke betrachtet werden können, aber dies wird nicht – wie in der Kunst – zum Ziel des Prozesses erhoben. In der Kunst liegt Ziel und Zweck des Prozesses im Ergebnis, im Werk, in der Theateraufführung, in der Performance. Bei Playing Arts liegt der Sinn und Zweck im Spiel-Prozess selbst, und zwar darin, dass dieser zugleich ein Bildungs-Prozess ist. Dies kommt sehr gut in dem englischen Begriff ‚Arts‘ heraus, das eben nicht ‚Fine Arts‘ ist, die Entsprechung zum deutschen Wort ‚Kunst‘, sondern eher eine geistige Bewusstheit meint, wie es auch in „Arts and Letters“ und „Social Arts“ zum Ausdruck kommt. Deswegen werde ich Spiele und Spiel-Projekte von ihrem Prozess her beschreiben und weniger vom Ergebnis her.

Ähnlichkeiten der spielenden und der spirituellen Lebens-Haltung.

Protest gegen und Befreiung aus zu starren Ordnungen

Das Spiel hat auch eine anarchistische Seite, die gerne als starr empfundene Ordnungen unterwandert. Ich glaube, ich brauche dazu keine Beispiele zu nennen.

Auch der biblische Heilige Geist hat eine Seite, die wie ein befreiender Sturm durch alle menschlichen und allzumenschlichen Ordnungsgebäude bläst. Genau das ist der kreative Aspekt, er macht neu.

Im Anschluss daran kann auch die Spiritualität als schöpferischer Akt aufgefasst werden, jedenfalls als eine Bewegung zur Fülle hin.

Hans-Martin Barth spricht treffend und provokant von Spiritualität als einem „Protestbegriff“:

„Spiritualität ist ein Protestbegriff gegen alle veräußerlichten, als heteronom verstandenen Formen von Religion: Was einen Menschen – in einem transzendentalen, religiösen Sinne – letztlich bewegt, (...) was ihn erfüllt und wofür er lebt, das macht seine Spiritualität aus.“⁸¹

Ein Protest, ein Aufbrechen einer Ordnung wäre natürlich zu wenig, wenn nicht damit eine Neu-Orientierung verbunden wäre. Und diese finden wir im heiligen Ernst.

Der heilige Ernst

Das Spiel verlangt eine Haltung, die auch den spirituellen Weg kennzeichnet:

⁸¹ Barth, S.226.

Es muss mit heiligem Ernst betrieben werden, aber ohne den Ernst der Zwecke. Diese Unterscheidung ist wichtig und löst das oft aufgeworfene Problem des Verhältnisses von Spiel und Ernst. Ganz offensichtlich ist das Spiel eine unernste Tätigkeit. Dennoch, wenn wir z.B. Kinder betrachten, fällt uns der tiefe Ernst auf, mit dem sie ihren Spielen nachgehen. Dieser scheinbare Widerspruch liegt jedoch nicht im Spiel begründet, sondern in der Zweiseitigkeit des Begriffes ‚Ernst‘. Auf der einen Seite steht der Ernst, der aus unserem Lebenszusammenhang, vor allem aus unserer Arbeitssituation erwächst. Wir können dies Arbeits-Ernst nennen oder den Ernst der Zwecke. Er ist dadurch gekennzeichnet, dass er nach dem Zweck unserer Handlungen fragt. Auf der anderen Seite steht der Ernst des Spiels, das heißt ein Ernst, den wir uns in einer freien Entscheidung selbst auferlegen. Dieser heilige Ernst, wie er manchmal genannt wird, reicht so weit als wir in einem Akt der Selbstverpflichtung ein Spiel betreiben. Der heilige Ernst verlangt also von uns, etwas ernst zu nehmen und zu betreiben, was der Ernst der Zwecke als unernst – und damit Zeitverschwendung – ablehnt.

Mit dem gleichen heiligen Ernst müssen der spirituelle Weg und alle religiösen Rituale begangen werden.

Es ist sehr bezeichnend, was passiert, wenn diese beiden Seiten des Ernstes verwechselt und vertauscht werden. Wenn ich nämlich meditiere, um Erleuchtung zu erlangen, und vielleicht auch noch von der Erleuchtung erhoffe, dass sie meine Probleme löst, dann bin ich nach wie vor im Ernst der Zwecke gefangen. Ich meditiere ernsthaft, um etwas zu erlangen. Und je krampfhafter ich das Ziel der Erleuchtung verfolge, desto deutlicher verfehle ich sie im Hier und Jetzt. Dies ist sehr wichtig zu verstehen, damit wir Meditation nicht mit einem Ernst der Zwecke betreiben, und dafür eine Art Lohn erwarten, nämlich eine so genannte Erleuchtung.

Viel treffender ist Meditation als ein Spiel gekennzeichnet. Ich muss mit heiligem Ernst meditieren. Der Sinn liegt in der Meditation selbst, und nicht in einem Ziel, das es zu erreichen gilt. Dann kann ich aus der Zielfixierung erwachen und die Zusammenhänge sehen, wie sie sind, nämlich reine Spiele, denen ich durch mein Denken einen Ernst der Zwecke bloß zuschreibe. Gleichzeitig - und damit begeben sich mich von der Ebene der konkreten Meditation auf die mystische Ebene der Betrachtung des Lebens als Spiel – muss ich dieses Spiel, das mein Leben ist und das ich in der Meditation als solches erkannt habe, mit allem heiligem Ernst betreiben. Ansonst wird die Auffassung des Lebens als ein Spiel zu einem reinen Eskapismus, der alles Negative und Problematische als unernst oder gar unwirklich abtun möchte. Doch die mystische Betrachtung des Lebens als Spiel ist keine Weltflucht, sondern eine Flucht in die Welt. Es gilt, die Spielregeln zwischen Geburt und Tod anzunehmen. Es gilt Verantwortung zu übernehmen für alle Mitspieler und für die Erde insgesamt. Kurz, es gilt dieses Spiel, das unser Leben ist, mit allem heiligen Ernst zu spielen, dessen wir fähig sind, insofern auch den Ernst der Zwecke anzuerkennen; und dennoch gleichzeitig zu wissen, dass all dem

letztlich nicht mehr Bedeutung zukommt als – jetzt metaphorisch gesprochen – dem Spiel „der Lichter und Schatten, das eine Pappel in winddurchfächelter Mondnacht erzeugt“⁸².

Autonomie und Freiheit

In den Kapiteln über das Spiel und über līlā war schon viel von der Freiheit des Spielers und der Autonomie des Schöpfergottes die Rede – oder eigentlich die Schreibe - deswegen kann ich mich hier kurz fassen.

Der Spieler und der Mensch auf seinem spirituellen Weg genießt eine Autonomie und Freiheit, die jedoch nichts mit weltlicher und materieller Unabhängigkeit oder gar mit Anarchie zu tun hat. Die Freiheit besteht darin, sich für dieses Spiel, sich für dieses Leben zu entscheiden, und zwar selbst dann, wenn man schon in diesem Leben steht. Mein Leben war keine Entscheidungsfrage. Ich bin nie gefragt worden, ob ich leben will. Aber mein Leben ist in jedem Moment im Rahmen meiner Möglichkeiten in die Zukunft hin offen. Dabei hat die westliche Demokratie im Zusammenhang mit Wissenschaft und Technik die Zahl der Möglichkeiten, die ein Mensch verwirklichen kann, in vorher ungeahnter Weise vervielfältigt. Der Umkehrschluss, dass lediglich in einem vielfältigen Möglichkeitsraum Autonomie und Freiheit zu leben wäre, ist jedoch ein Trugschluss. Das haben uns die Heiligen und Weisen aller Zeiten durch ihr Leben gezeigt. Autonomie und Freiheit resultieren nicht aus Besitz, aus vielen Möglichkeiten, sondern aus der Freiheit, mit heiligem Ernst sein Lebens-Spiel zu betreiben. Wir sehen diesen gravierenden Unterschied zwischen der bedrückenden Armut der vielen Armen dieser Welt, und der frei gewählten und befreienden Armut mancher klösterlicher Gemeinschaften.

Die Schönheit der Befreiung der Seele/ātman zu einem spirituellen Leben, die sich plötzlich mit dem gesamten Kosmos verbunden fühlt, die in ihrem mystischen Erleben sogar eine Identität mit brahman spürt, wurde in Indien schon sehr früh in einem wunderbaren poetischen Bild ausgedrückt, was Bettina Bäumer in ihr Buch aufnimmt:

„In den älteren Upaniṣaden ist es der berühmte 7.Prapāṭhaka der Chāndogya Up.⁸³, der im höchsten Zustand des Selbst (ātman) von einem Spiel mit dem Selbst spricht:

Daraus folgt für die Seele (ātman):
die Seele ist unten und oben, im Westen und
im Osten, im Süden und im Norden;
die Seele ist diese ganze Welt.
Wer also sieht und denkt und erkennt,

⁸² Hans Scheuerl: „Das Spiel, Band 1, Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen.- Weinheim: Beltz 1990 (11.überarb.Neuausgabe). S.116.

⁸³ Übersetzung von Paul Deussen: Sechzig Upanishads des Veda, Darmstadt (4.Aufl.) 1963.

an der Seele sich freuend, mit ihr spielend (ātmakrīda)
mit ihr sich paarend und ergötzend,
derselbige ist autonom (svarāj), und ihm
ist in allen Welten Freiheit (kāmacāra);“⁸⁴

Das Nicht-Anhaften

Das Nicht-Anhaften, das Nicht-Festhalten-Müssen ist eine grundlegende Notwendigkeit für den homo ludens. Der Spieler muss in ein Spiel eintreten können, und er muss es auch wieder verlassen können. Andernfalls verfängt er sich darin. Wir sehen dies sehr deutlich bei den so genannten Spielsüchtigen. Das Problem besteht für sie eben darin, aus dem Spiel nicht mehr herauszufinden, es nicht mehr lassen zu können.

Das ist genau der gefährliche Punkt bei Einsatz- und Wett-Spielen. Und das Fatale dabei ist, dass sowohl eine Gewinn- als auch eine Pechsträhne den Spieler in einen Sog des Anhaftens zieht. Gewinnt er, so überfällt ihn die Gier nach mehr, und er spielt weiter, bis er alles verloren hat. Verliert er, so glaubt er irrational daran, dass er irgendwann einmal gewinnen muss. Je mehr Schulden er anhäuft, desto stärker glaubt er an die Umkehr, die ihm den Gewinn bringen würde.

Die Einsatz- und Wett-Spiele würden kaum zu Problemen führen – und wären nicht so erfolgreich – wenn die Menschen nicht so leicht dem Anhaften verfallen würden.

Aber auch bei anderen Spielen sehen wir, wie notwendig das Lassen-Können ist: Der Schauspieler muss sich ganz in eine Rolle hinein begeben, und er muss sie auch wieder verlassen können.

Das Spiel ist also eine Herausforderung, etwas in vollem Ernst zu ergreifen und es dennoch gleichzeitig auf eine gewissen Distanz zu halten, um nicht daran anzuhaften, - es bleibt immer ‚nur‘ ein Spiel.

Dieses Nicht-Anhaften, ich möchte auch sagen, dieses Sehen der kleinen Distanz zwischen Nichts-Festhalten und Nichts-Aufgeben⁸⁵ ist ein zentrales Moment der Spiritualität. Es wäre interessant, verschiedene Traditionen daraufhin zu untersuchen.

Ich kann hier lediglich ein Beispiel bringen.

Vor allem der Buddhismus in der Form des Zen hat das Nicht-Anhaften auf den Punkt gebracht, nämlich auf den Punkt: einfach wahrzunehmen, was ist.

Dies klingt einfach, ist jedoch verfänglich, weil unser Gehirn ständig Gedanken, Zusammenhänge und vor allem Begriffe produziert, die die Wahrnehmung filtern und trüben.

⁸⁴ Bäumer, Schöpfung als Spiel, S.16 f.

⁸⁵ Bettina Bäumer schrieb 2001 folgende Widmung in mein Abhinavagupta-Buch: „Gib nichts auf und halte nichts fest - nimm teil an der Freude des Ganzen.“

Deswegen wird in der Zen-Meditation eine radikale Reduzierung der Wahrnehmung vollzogen. Dies soll dem Geist helfen, die Gedanken zu beruhigen, sie loszulassen bis zur vollkommenen Ruhe.

Und an diesem Punkt wird unser westliches zielfixiertes Denken leicht zu einer Falle. Jede krampfhaft Bemühung, nichts zu denken, bleibt dem Denken verhaftet, wie dies Michael von Brück darstellt:

„‘Nicht-Denken‘ ist nicht die Abwesenheit von Gedanken – denn das wäre nur der Gegensatz zu Gedanken und bliebe auf der Ebene der Dualität -, sondern ein Zustand frei von der Dualität von ja und nein, der freie Fluß des Bewußtseinsstromes ohne Bewertungen, die das eine ergreifen, das andere aber verneinen würden.“⁸⁶

Wir können durchaus sagen: die Gedanken spielen zu lassen. Gedanken sind doch etwas Wunderbares. Aber sie sind eben nicht wichtiger als ein Gedankenspiel, wie es ja auch heißt. Und wir können sie spielen lassen und wieder loslassen.

Und nochmals Michael von Brück:

„Es kommt nicht auf eine stumpfe Gedankenleere an, sondern darauf, daß der Übende die Gedanken vorüberziehen läßt, nicht bei ihnen verweilt und sie nicht für Abbilder der Wirklichkeit hält. (...) Begriffe sind zwar hilfreich, um die Vielfalt der Sinneseindrücke zu filtern und zu ordnen, doch sie repräsentieren nicht das ‚was ist‘. Sie erzeugen vielmehr Stereotype und Projektionen, vor allem aber verhindern sie die Offenheit für das Gegenwärtige und spontan Neue in jedem Augenblick (...). Die Zen-Übung nun soll bewirken, daß das Bewußtsein frei werden kann, indem das Aufnehmen und Verarbeiten ständig neuer Sinneseindrücke unterbunden wird. Statt dessen konzentriert sich das Bewußtsein auf sich selbst, d.h. auf einen in ihm selbst wirkenden Strom von achtsamem Gewahrsein. Andernfalls würden neue Sinneseindrücke zu immer neuen Begriffsbildungen führen, und die Begriffe und Gedanken würden dann wiederum ‚verdinglicht‘, sie würden, wie ein Zen-Spruch aus dem Lankavatara-Sutra sagt, für den Mond selbst gehalten, obwohl sie nur der Finger seien, der auf den Mond zeigt. (...) Das Ziel des Zen besteht also im Nicht-Anhaften an Gedanken, Gefühlen, Handlungen. Nicht-Anhaften auch am Zen!“⁸⁷

Der Begriff des Spiels ist deswegen so hilfreich, weil er beide Gegenströmungen in sich vereint: die Ernsthaftigkeit des Sich-Hinein-Begebens und gleichzeitig das Darin-Nicht-Verhaftet-Sein. Würden wir nur loslassen wollen, könnten wir in dieser Welt nicht leben, oder würden sie sogar verachten und denunzieren.

Wir brauchen eben beides, wie Hugo Rahner betont:

„Hingegeben sein an die Dinge, ohne sie je zu verachten in Weltflucht – und dennoch losgelöst sein, weil sie nicht zu ernst genommen werden dürfen.“⁸⁸

⁸⁶ von Brück, S.12.

⁸⁷ von Brück, S.10 f.

⁸⁸ Rahner, S.31.

Genau daraus entspringt der Humor, der vielleicht die hilfreichste Charaktereigenschaft eines spirituell Suchenden ist. Deswegen ist das, was Heinrich Lützeler in seinem Buch über den Humor schreibt, auch für Spiritualität und Spiel zutreffend:

„Es ist noch eine andere Form der Loslösung von der Wirklichkeit möglich: daß der Mensch mit der Wirklichkeit spielt.“⁸⁹

Parallelen des spielenden Prozesses und des spirituellen Weges.

Dieses Kapitel geht von den Forschungen Viktor Turners aus, der in seinem Buch mit dem programmatischen Titel „Vom Ritual zum Theater“ die erstaunliche Parallele von kreativen Prozessen und Übergangsritualen herausgearbeitet hat. Dies hat Gerhard Marcel Martin in seinem Artikel „Playing Arts und Spiritualität“ aufgegriffen. Ich werde mich hier ganz auf seine Ausführungen stützen.

Gerhard Marcel Martin stellt zunächst klar, warum ein Dialog zwischen Spiritualität und Playing Arts überhaupt möglich ist:

„‘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 (...) ‚Playing Arts‘ ist darum möglich, weil beide, Religion und Playing Arts, eine ästhetische Praxis haben, besser: eine ästhetische Praxis *sind*.“⁹⁰

Betrachten wir zunächst die Verlaufsform der Riten. Victor Turner greift die Theorie von Arnold van Gennep auf, der bei Übergangsriten drei Phasen unterscheidet: 1. Trennung, 2. Schwelle bzw. Umwandlung, 3. Angliederung. Die drei Phasen charakterisiert Victor Turner so:

„Die erste Phase, die Trennungsphase, grenzt klar den sakralen Raum und die sakrale Zeit ab.“⁹¹

Die Initianden werden aus ihrem gewohnten Umfeld herausgerissen und in eine neue Umgebung gestellt. In dieser neuen Umgebung vollzieht sich die zweite Phase:

„Auf der Höhe des Übergangs treibt man die Initianden so weit wie möglich in Richtung auf Uniformität, strukturelle Unsichtbarkeit und Anonymität. Als Kompensation erhalten die Initianden dafür eine besondere Form der Freiheit, die 'heilige Macht' der Sanftmütigen. (...) Liminalität kann eine komplexe Episodensequenz im sakralen Raum und der sakralen Zeit, aber auch subversive und spielerische Ereignisse umfassen. (...) In der Liminalität 'spielen' die

⁸⁹ Lützeler, S.30.

⁹⁰ Martin, S.179.

⁹¹ Turner, S.34.

Menschen mit den Elementen des Vertrauten und verfremden sie. Und aus den unvorhergesehenen Kombinationen vertrauter Elemente entsteht Neues.“⁹²

Bei der genaueren Charakterisierung dieser Phase kommt Victor Turner dezidiert auf Spiele zu sprechen:

„In ‚tribalen‘ Kulturen gibt es nämlich vor allem in den liminalen Perioden von Initiationsriten (...) zweifellos ‚ludische‘ Aspekte. Diese spielerischen Aspekte schließen Scherzbeziehungen, Sakralspiele wie die Ballspiele der alten Maya und modernen Cherokee, Rätsel, Scheinordale, heiliges Narrentum und Clownerie, Trickstergeschichten, die man in Schwellenzeiten und an Schwellenorten, in rituellen Kontexten oder außerhalb erzählt, und eine Unmenge anderer Formen ein.“⁹³

Über die dritte Phase, den Wiedereinstieg in die Ordnung, aber jetzt auf einer anderen Stufe, schreibt Turner:

„Die Angliederung umfaßt symbolische Phänomene und Handlungen, die die Rückkehr der rituellen Subjekte in die Gesellschaft und zu ihren neuen, relativ stabilen und genau definierten Positionen darstellen.“⁹⁴

Uns interessiert hier vor allem die Schwellenzeit. Diese charakterisiert Turner mit einem genialen, nicht übersetzbaren Ausdruck als „between and betwixt“. Der Initiand ist zwischen den Welten. Aus der ihm bisher vertrauten Welt ist er herausgerissen und in die neue Welt noch nicht aufgenommen worden. Er ist dazwischen. Diese Zwischen-Welt kennen wir auch in kreativen Prozessen. Die alte Ordnung ist nicht mehr gültig, etwas Neues, Unbestimmtes hat zu gären begonnen. Aber noch ist kein neues Werk hervorgebracht. Das ist die schöpferische Phase, die mitunter schwer auszuhalten ist.

Von dieser Phase sagt Gerhard Marcel Martin:

„Diese Zwischensituation, das ‚between and betwixt‘ ist nach meiner Vorstellung ein zentrales Gebiet von Playing Arts.“⁹⁵

„Dieses between and betwixt, dieser Spielort von Playing Arts ist, wenn man diesem Ansatz folgt, der Bereich, wo das Alte vergangen und das Neue noch nicht hervorgetreten ist. Es ist der Ort des Stirb und Werde, genau mitten dazwischen, der Ort des Geburts- und des Todesschreis. Es ist der Ort, wo noch nichts und nichts mehr wirklich, dafür aber alles - wirklich alles! - möglich ist, ein Ort der Auflösung, aber auch der freien anarchischen Rekombinierbarkeit, darum ein Ort (auch) des Grotesken, der Fratzen, der Ungeheuer und des Ungeheuren - bis zu den Grenzen, daß auch an den letzten Bildschichten so gekratzt wird, daß Menschen noch einmal in den Bereich hinter den Bildern kommen, in Bereiche der Gestaltlosigkeit so, daß es wirklich entweder hoch meditativ oder sehr ungemütlich oder beides zugleich wird.“⁹⁶

Nach dieser Charakterisierung geht er auf die theologische Deutung ein:

⁹² Turner, S.38-40.

⁹³ Turner, S.47 f.

⁹⁴ Turner, S.35.

⁹⁵ Martin, S. 183.

⁹⁶ Martin, S. 186.

„Und ich bekenne, daß mich selbst, gerade als Theologe, dieser Ort zutiefst beschäftigt und daß ich ihn auch theologisch zu verstehen versuche als den Ort der radikalen Möglichkeit, in klassischer Tradition ausgedrückt: als den Ort *Gottes* / Gott als dieser Ort. Es ist jedenfalls, was Liturgie und Inszenierung von Lebenswegen anbelangt, (auch) der Ort der rituellen liturgischen Nacktheit und der Ort religiösen und profanen Lachens.“⁹⁷

Spielituität: eigene Entwicklungen und Erfahrungen.

Das Gestaltungs-Spiel, wie es in der Form von Playing Arts entwickelt wurde, ist ein schöpferischer kreativer Prozess, der jedoch nicht auf ein Kunstwerk abzielt, sondern den Prozess selbst als existentielle Lebens-Bewegung in den Mittelpunkt stellt.

Seit Beginn des Lehrganges habe ich damit experimentiert, inwiefern spielen/to play einen spirituellen Prozess begleiten kann. Damit habe ich mich aber noch nicht zufrieden gegeben. Ich wollte wissen, inwiefern das Spielen im Sinne von Playing Arts, wenn es sich dezidiert mit spirituellen Themen beschäftigt, selbst ein spiritueller Weg werden kann. In der Folge werde ich einige meiner Projekte vorstellen und anschließend meine persönliche Erfahrung damit beschreiben.

Zusammen mit den Abbildungen ergibt dies, so glaube ich, ein nachvollziehbares Bild dessen, was ich gespielt habe und was dieses Spiel für meinen spirituellen Weg bedeutete.

In meiner Wahrnehmung und in meinem Erleben waren das Spielen im Sinne von Playing Arts und mein spiritueller Prozess über weite Strecken identisch. Natürlich meine ich hier mit Spielen nicht ein allgemeines Spielen, sondern ein Spielen mit spirituellen Themen und ein Spielen damit, was mir zu diesem Thema „zufällig“ unterkam. In den Begriffen von Playing Arts ausgedrückt würde ich sagen: Mein Thema war Spiritualität und ich verfolgte die Spur meines spirituellen Weges. Dabei sind einige Projekte entstanden, die ich unten vorstellen werde.

Wenn ich nun sage, dass dieses Spielen in meinem Erleben ein spiritueller Prozess war, dann will ich dies nicht als Argument gegen einen Übungs-Weg der Meditation oder des Gebets verstanden wissen, sondern als Ergänzung dazu. Für einen Musiker - um ein leicht verständliches Beispiel zu nehmen – ist es unmittelbar einsichtig, dass Spielen und Üben keinen gegenseitigen Ausschluss darstellen, sondern einander bedingen. Ohne Üben werde ich nie souverän auf meinem Instrument spielen können; und ohne gelegentlich zu Spielen, hat das Üben keinen Sinn.

In dieser Weise möchte ich den kreativ spielenden und den spirituellen Prozess verstanden wissen. Sie können getrennt, aber auch in ihrer Abwechslung betrachtet werden. Und zuletzt können wir auf den Bereich schauen, wo

⁹⁷ Martin, S. 187.

spielender und spiritueller Prozess identisch werden. Das Spiel und das Üben werden gleichsam zu einem spielenden Üben oder zu einem übenden Spielen. Auf unser Thema übertragen: Das Spielen im Sinne von Playing Arts wird zu einem spirituellen Prozess. Und diesen Ort der Identität, oder anders ausgedrückt, diese Phasen, die beides ineinander fließen lassen, möchte ich durch die Wortschöpfung „Spielituität“ ausdrücken. Ich möchte also in der Folge nicht meinen spirituellen Prozess beschreiben, sondern Ausschnitte aus meinen spielituituellen Prozess deutlich machen.

Mein Wohnungs-Altar, mein spielituitueller Spielplatz

Beschreibung

Gleich zu Beginn des Universitätslehrganges hatte ich die Idee und das Bedürfnis, in meiner Wohnung einen Ort zu schaffen, der meinem spirituellen Weg gewidmet sein sollte. Das erste Bild, das ich im Kopf hatte, war der so genannte Herrgottswinkel, wie er noch in vielen Bauernhäusern zu finden ist. Aber eine Ecke des Raumes schien mir für meine Bedürfnisse nicht passend. Ich wollte einen Tisch, auf dem ich lesen und schreiben kann. Im Keller hatte ich noch eine schwarze Schreibtischplatte, diese holte ich herauf in die Wohnung. Wohin damit? Es war mir sofort klar, das Thema Spiritualität sollte in den nächsten Jahren einen zentralen Platz in meinem Leben einnehmen, es kam also nur ein zentraler Platz in meiner Wohnung in Frage. Und ich stellte die Tischplatte direkt unter das mittlere Fenster meines Wohnzimmers. Sie steht damit auf dem einen Ende der Längsachse meiner Wohnung, dessen anderes Ende die Eingangstür ist. Wenn ich meine Wohnung betrete, schaue ich direkt auf den Altar. Das war und ist bis heute ein stimmiger Ort.

Unzufrieden war ich damals noch mit der üblichen Schreibtischhöhe. Zufällig fand ich am Sperrmüll, der vor meinem Haus zur Abholung bereit lag, viereckige Holzkästchen, die ich aufpolierte und unter die Schreibtischplatte stellte. Damit war die Platte nur noch etwa einen halben Meter über dem Boden, die optimale Höhe um davor auf meinem Schemel zu knien. Mit dieser Lösung war ich sehr zufrieden.

In der Folge beschäftigte ich mich gleichsam mit der Einrichtung dieses Ortes. Inspiriert wurde ich dabei von dem Buch über Altäre⁹⁸, das ich von meiner Lebensgefährtin zu Weihnachten geschenkt bekommen hatte. Dieses Buch gab mir Mut, über die Vorstellung der Leere und Schlichtheit, wie sie für katholische Altäre kennzeichnend sind, hinaus zu gehen, und eigene Lösungen zu suchen. Vor allem wollte ich entstehen lassen, was kommen würde. Der Altar sollte für

⁹⁸ Jean-Hubert Martin (Hrsg.): Altäre, Kunst zum Niederknien.- Ostfildern: Cantz 2001.



Wohnungs-Altar: Zu Beginn des Lehrganges habe ich bewusst mitten im Wohnzimmer einen Altar, wie ich es für mich nenne, aufgestellt. Seitdem hat dieser Altar sehr unterschiedliche Phasen durchlebt, aber alle waren für meinen spirituellen Weg bedeutsam. Das untere Bild zeigt den Altar am Mai 2004, am Höhepunkt des Projektes „Goldene Aussichten“. Für mich war dies Ausdruck meiner Begegnung mit dem kaschmirischen Shivaismus. Das obere Bild zeigt den Altar in einer ruhigeren Phase im März 2005 nach der Studienreise zu den südindischen Tempeln. Den tibetischen Tanka und den Shiva-Nataraja habe ich von dieser Reise mitgenommen.

mich zu einem spielituellen Spielplatz werden, wo ich sowohl lesend als auch kreativ schöpferisch tätig werden konnte.

Erfahrung

Manchmal stand ich lediglich im Zimmer vor dem Altar und betrachtete diesen Ort. Manchmal habe ich diesen Blick auch photographiert.

„Das ist also der derzeitige Zustand deines spirituellen Weges“, so sagte ich mir. Zu Beginn meines Weges waren wenige Gegenstände zu sehen, alles war schön übersichtlich angeordnet, eine Ordnung, wie es sich für einen Altar gehört. Ich hatte damals noch die Vorstellung, Gebet und Meditation müssten brav und leise in ordentlicher Haltung vollzogen werden. Fast fühlte ich mich beobachtet, ob ich mich auch ordentlich benehme.

Doch die Kreativität brach sich Bahn, zuerst noch zögerlich, dann immer ungehemmter.

Und doch wurde es zu keinem beliebigen Atelier-Ort. Mir war das Nachspüren wichtig, ob mein Tun tatsächlich an diesem Ort stimmig ist oder nicht. Alles, was ich am Altar experimentierte und spielte, hing in irgendeiner Weise mit dem Thema Spiritualität zusammen. Als ich mich einfach einmal hinsetzte, um einen wissenschaftlichen Aufsatz zu schreiben, fiel mir nichts ein und ich fühlte mich unwohl. Ich wechselte auf meinen Schreibtisch und achtete seit dem darauf, was ich am Altar tun wollte.

Lange Zeit wollte ich ein Ritual entwickeln, das mich einmal täglich an den Altar bringen sollte. Aber alle derartigen Versuche hatten nach einigen Tagen ihre Kraft und Inspiration verloren, und sie setzten sich langfristig nicht durch. Zu manchen Zeiten blieb der Altar eine Woche und länger unbenutzt. Ich hatte auch den Eindruck, seine bloße Existenz bildete in meinem Leben ein spirituelles Gravitationszentrum, um das ich ohnehin – zumindest wenn ich zuhause war – kreiste.

Immer wieder fühlte ich mich durch den Satz bekräftigt:

„Einen Altar schaffen, das heißt, ein Netzwerk, ein symbolisches Bezugssystem herzustellen, das sich der gewohnten Logik entzieht.“⁹⁹

Wenn ich meinen Altar so betrachtete, dann zeigte er klar die Bezüge meines persönlichen spirituellen Netzwerkes.

Am Höhepunkt meines Spielens zum Thema „Goldene Aussichten“ sah der Altar aus, als wäre eben eine kreative Bombe explodiert. Die Abbildung gibt davon einen guten Eindruck.

Zu anderen Zeiten klärte sich dieses Bild wieder. Nach der Studienreise zu den südindischen Tempeln zogen ein tibetischer Tanka als Altarbild und eine Figur des Shiva-Nataraja ein. Das ist der derzeitige Zustand.

⁹⁹ Peltier, S.18.

Mein spielituelles Kurs-Buch.

Beschreibung

Schon in der Ausschreibung des Universitätslehrganges wurde zum Anlegen eines Kursbuches aufgefordert, das wie eine Art Tagebuch oder Spurenbuch den persönlichen spirituellen Prozess begleiten soll und am Ende eine Entwicklung deutlich und nachvollziehbar machen kann. Diese Idee schien mir sinnvoll, und begeisterte mich sofort. Im Schreibwarengeschäft suchte ich nach einem geeigneten Buch. Ein herkömmliches Tagebuch schien mir nicht geeignet, weil ich auch Texte und Bilder, die mir unterkommen würden, einkleben wollte. Außerdem musste das Papier etwas stärker sein, um auch gut zeichnen zu können. Schließlich kaufte ich gleich zwei Skizzenbücher. Für mich ist es hilfreich, gleich zwei Bücher zu haben, dann habe ich weniger Hemmungen auch einmal zu schmieren.

Die Spielregel lautet: Alles, was mir im Zusammenhang mit Spiritualität einfällt, und alles Material, das mir zu diesem Thema zufällt, hineinzuschreiben und hineinzukleben.

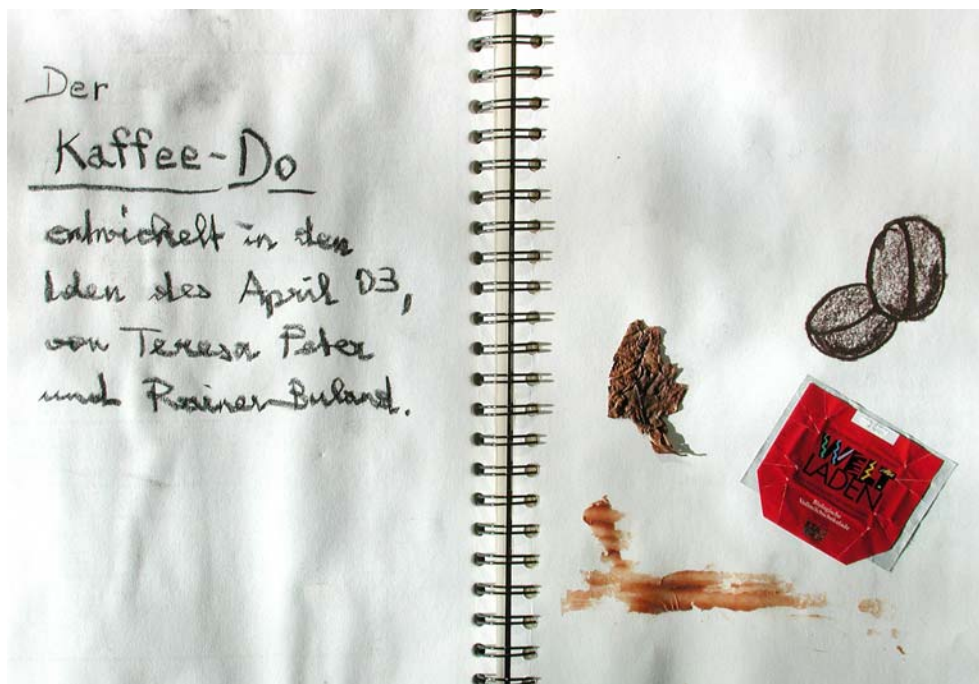
Ich hatte das Buch auf jedem Seminar mit. Auch zuhause hatte ich es immer wieder in Verwendung, aber ausschließlich auf meinem Wohnungs-Altar.

Erfahrung

Die für mich erstaunliche Erfahrung war, wie schnell sich zeigte, dass Spiritualität etwas ganz anderes ist als die stillsitzende Frömmigkeit, die ich bisher damit assoziiert hatte. Und immer wieder kamen sehr kritische und auch sehr heikle Fragen hoch. Vor allem die Fragen nach Spiritualität und Körperlichkeit beschäftigten mich einige Zeit, dann wieder mehr der Zusammenhang von Spiritualität und ekstatischen Erfahrungen. Manche Seiten wurden auch nur schön und heiter.

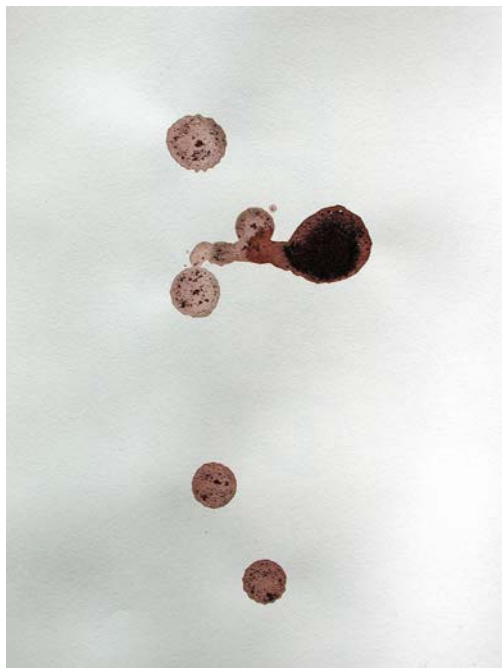
Wichtig war für mich, möglichst unmittelbar und unzensiert zu schreiben und zu zeichnen. Und wichtig war mir auch, eher Fragen zu stellen als Antworten zu liefern. Letztlich sind zwei Bücher entstanden, die sehr persönlich meinen Prozess spiegeln. Im nachträglichen Durchblättern bin ich erstaunt, wie genau ich mich durch die einzelnen Spuren wieder an den Zusammenhang erinnern kann, in dem diese entstanden sind. Es sind gleichsam Erinnerungsknoten. Wegen des sehr persönlichen Inhalts, der auch nicht weiter bearbeitet wurde, bleibt dieses Buch für andere Menschen unverständlich.

Eine Spur durchzieht beide Bücher: der Wein-Weg. Als wir bei einem der ersten Seminare beim Abendessen beisammen saßen – eine Gelegenheit, die oftmals die interessantesten Gespräche hervorbringt – kam das Gespräch auf das

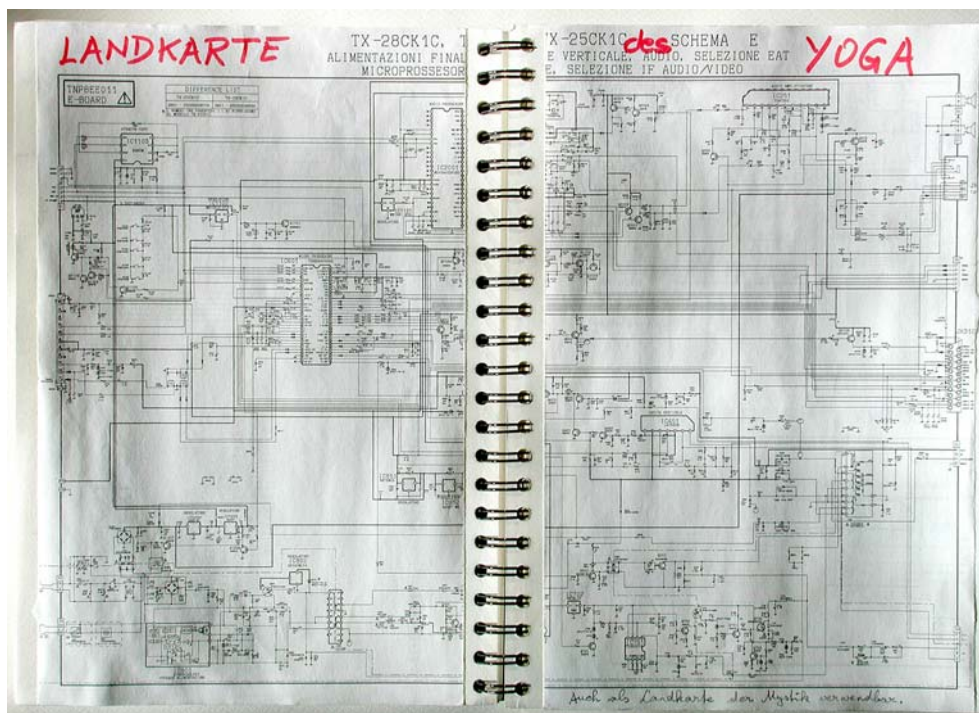
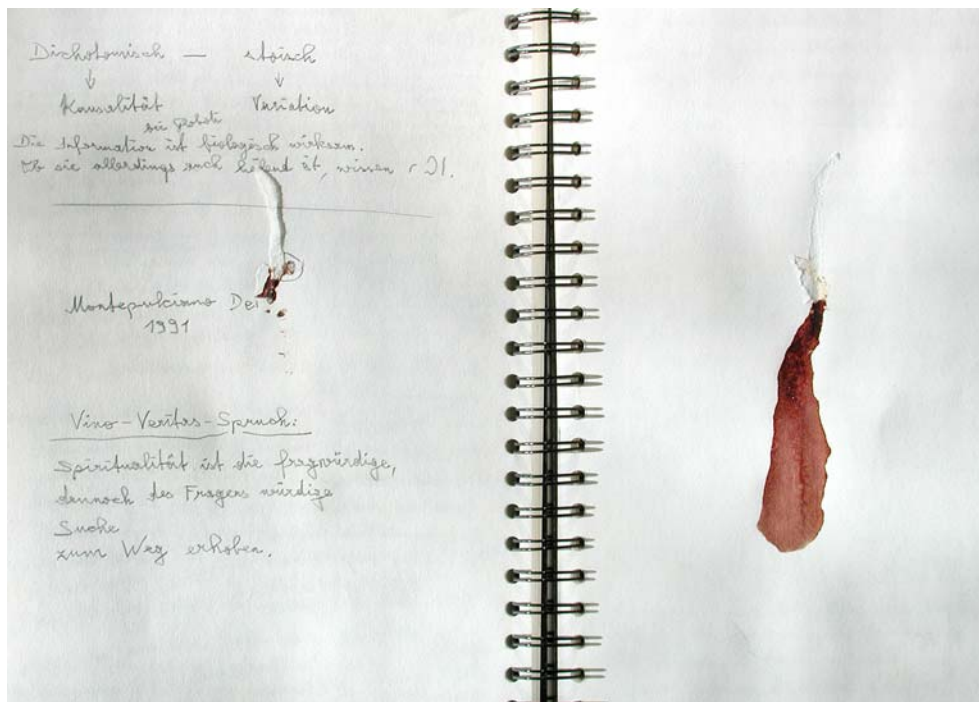


Mein spielituelles Kursbuch: Während des ganzen Kurses hatte ich jeweils ein Skizzenbuch dabei. Auch zwischen den einzelnen Seminaren nahm ich es immer wieder zur Hand, um Ideen hineinzuschreiben, Bilder einzukleben, etwas zu zeichnen usw. Dies geschah ausschließlich auf meinem Wohnungs-Altar.

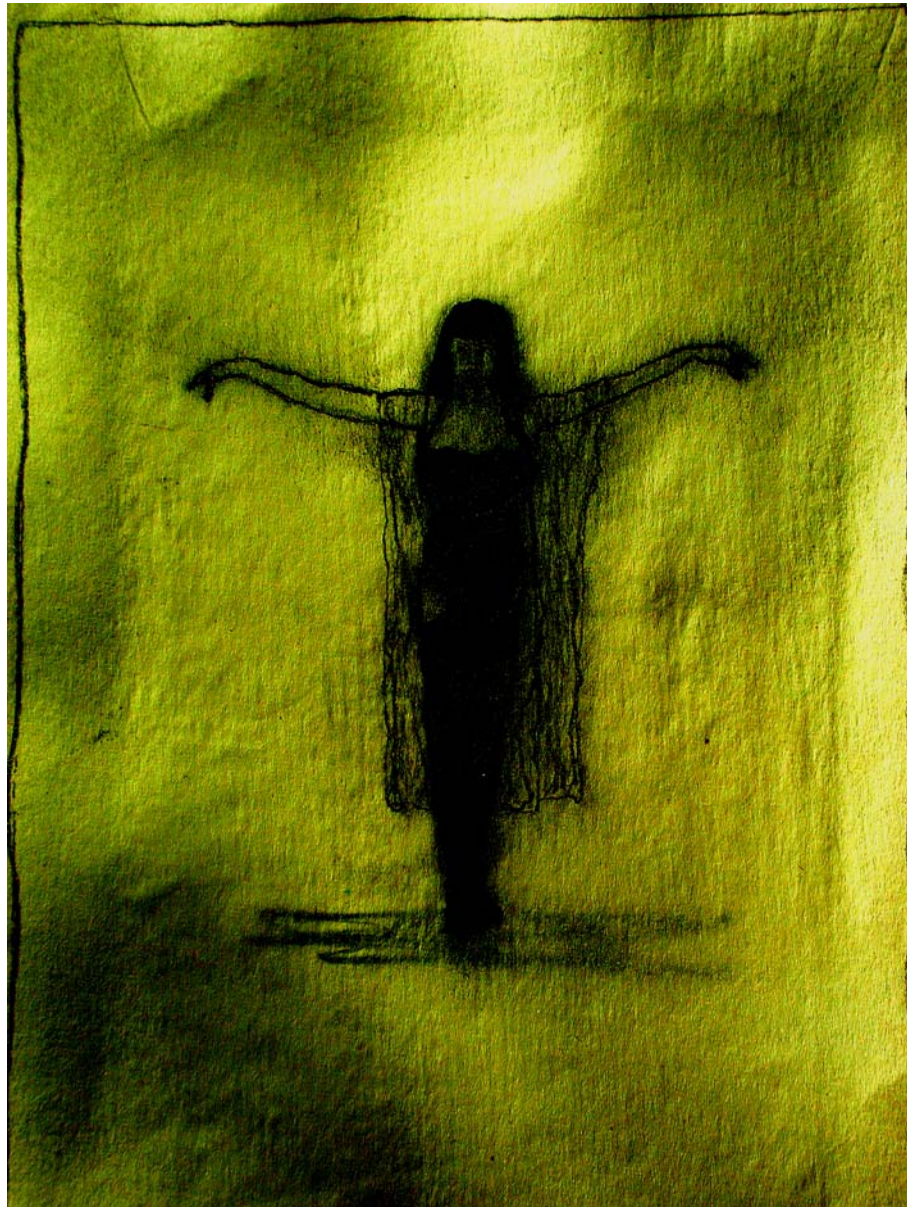
Der Kaffee-Do ist bei einem Seminar in der Pause entstanden. Meine Kollegin Teresa Peter und ich haben überlegt, inwiefern eine Meditation in einem Zen-Do durch einen Kaffeehaus-Besuch ersetzt werden kann. In beiden Fällen wird durch das Sitzen in Stille eine Annäherung an das reine Sein erstrebt. So haben wir den Kaffee-Do entworfen. – Das untere Bild zeigt die grundlegenden Harmonien der Orgelimprovisation, die ich in einer Meditation geschenkt bekam und skizziert habe, ohne die Klänge vorher zu hören.



Mein spielituelles Kursbuch: Spuren vom Wein-Weg. Immer wieder machte ich von dem Wein, den ich gerade genossen habe, eine Spur ins Kursbuch. Dazu schrieb ich jeweils auf die gegenüberliegende Seite die genauen Angaben zum Wein und einen so genannten vino-veritas-Spruch wie: „Wachsen im Geiste bedeutet reifen im Sterben.“ Oder: „Spiritualität ist die fragwürdige, dennoch des Fragens würdige Suche zum Weg erhoben.“
In dem Bild rechts oben habe ich den in der Flasche zurückgebliebenen Weinstein aufgeklebt.



Mein spielituelles Kursbuch: Die obere Doppelseite zeigt ein Beispiel aus dem Wein-Weg, mit seiner Gegenüberstellung von Wein-Spuren auf der rechten und dem sogenannten vino-veritas-Spruch auf der linken Seite. – Die untere Doppelseite versinnbildlicht die unübersehbar komplexen geschichtlichen Zusammenhänge des Yoga.



**„Die Liebe Gottes wurde unter uns dadurch offenbart, daß Gott seine
einzige Tochter in die Welt gesandt hat, damit wir durch sie leben.“
(1. Joh. 4,9)**

Eine provozierende Seite aus dem spielituellen Kursbuch. Auch die Provokation ist ein wichtiger Aspekt des Spiels. In diesem Fall handelt es sich um eine doppelte Herausforderung: erstens eine feministische durch die Veränderung des Bibelzitats; und zweitens eine gleichsam wieder chauvinistische, indem dies auch in einem echt männlichen Blick dargestellt wird. Die dritte und letzte Umkehrung dessen geschieht beim Lesen dieser Zeilen, die die Provokation der Darstellung umkehren zu einem Bewusstseins-Prozess. (Zeichnung und elektronische Überarbeitung des davon gemachten Photos: Rainer Buland)

Weintrinken. Wegen der häufigen Wortähnlichkeiten zwischen den Bereichen Spiritualität und alkoholhaltigen Getränken (geistlich/geistig, Spiritualität/Spirituosen) ist dies nichts Besonderes. Aber das Gespräch ging über den Wortwitz hinaus, und Karl Baier erwähnte, dass auch der Weingenuss, bewusst vollzogen, ein spiritueller Prozess sein kann, ein Wein-Weg. Dies blieb mir in Erinnerung. Als ich das nächste Mal zuhause einen Wein trank, ließ ich die letzten Tropfen aus der Flasche auf das nächste Blatt im Skizzenbuch tropfen. Dabei folgte ich einer spontanen Eingebung und dachte nicht, dass dabei irgendetwas Interessantes herauskommen könnte. Als am nächsten Tag der Weinfleck getrocknet war, zeigten sich zu meiner großen Überraschung wunderbare Farben und vor allem Strukturen. Die kleinen Kristalle des Weinsteins wurden sichtbar und glitzerten auf der Oberfläche. Als ich das nächste Mal den Wein einer anderen Sorte trank, wiederholte ich das Spiel. Zu meinem Erstaunen war der Fleck von einer ganz anderen Farbigkeit und keinerlei Weinstein war zu sehen. Durch die Fülle der verschiedenartigen Formen und Farben wurde der Wein-Weg für mich zu einem Beispiel der unbegrenzten Vielfalt im Einfachen, das sich normalerweise der Wahrnehmung entzieht.

Tee-Engel.

Beschreibung

Was hat das Heißwassergetränk mit Engeln zu tun ? Alles entstand durch einen Zufall.

Anfang Dezember 2003 stellte ich meine gefüllte gläserne Teekanne auf den Elektroherd und drehte ihn auf Stufe 1. Daraufhin vergaß ich den Tee vollständig und ging einkaufen. Als ich zurückkehrte, war das Teewasser verdunstet und der Tee als bräunliche Masse in das Glas eingebrannt. Ich war wütend auf mich. Wenn meine Vergesslichkeit mit dem Alter noch zunimmt, - nicht auszudenken, wohin dies führen wird. Und würde ich je das Eingebrannte aus der Kanne herausbekommen? Bevor ich ans Abwaschen ging, hielt ich die Kanne gegen das Licht und blickte hindurch: Wunderschöne Bernsteinfarben von Dunkelgold bis Kirchenbankbraun leuchteten in einem großen Rund. Begeistert holte ich meine Kamera und photographierte durch die Kanne, während ich sie gegen die Sonne hielt. Mit jeder kleinen Drehung zeigten sich andere Farben. Am Ende hatte ich einen ganzen Dia-Film verschossen. Als ich den nächsten Film einlegte, kam mir die Frage in den Sinn, was wohl herauskäme, wenn ich über diese Farbspiele eine zweite Belichtung photographieren würde. Ich knipste noch zwei Filme und markierte sie genau, sodass ich sie wieder in die Kamera einlegen würde können.



Die Tee-Engel sind durch einen Zufall entstanden und wurden in einer Doppelbelichtung zu Weihnachten 2003 photographiert. Dieses Playing Arts Projekt habe ich in der Kapelle von St. Virgil präsentiert und zur Dia-Schau auf dem Orgelpositiv improvisiert. (Photos: Rainer Buland)

So lagen die Filme erst einmal in der Schublade, und der Tee ließ sich sehr leicht aus der Kanne entfernen.

Nach dem Seminar mit Marius Begzos über ostkirchliche Spiritualität habe ich mich mit Ikonenmalerei und in der Folge dessen mit Engeln beschäftigt.¹⁰⁰ Als nun Weihnachten näher kam, nahm die Engel-Dichte in ganz erstaunlicher Weise zu. Nun ist dies in der Adventszeit keine Besonderheit, aber es war doch auffällig, und ich begann, mich dafür zu interessieren.

Und irgendwie kam mir die Idee, Engel zu photographieren und zwar als Doppelbelichtung. Wann würde dies je gelingen, wenn nicht zur Weihnachtszeit?

Am Heiligen Abend, nach den Familienbesuchen hatte ich Zeit für mich und die Engel. Ich holte die Kamera, legte den Tee-Film ein und suchte in meiner Wohnung nach Engeln. Erstaunlich, wie viele Engel im Keller, in den Stauräumen, in den diversen Schubladen und in den Bücherregalen wohnten! Und mit improvisierten Beleuchtungen zwischen Kerzen und Stehleuchten photographierte ich Engelfiguren und Engelbilder. An diesem heiligen Abend verschoss ich einen ganzen Film.

Am nächsten Tag zog ich mit Kamera und Stativ durch Salzburg und lichtete alle Engel ab, die mir unterkamen; es waren erstaunlich viele, auf und in Kirchen – davon gibt es in Salzburg viele –, in Schaufenstern und auf Plakaten.

–
Als ich die entwickelten Filme nach Weihnachten abholte, war ich sehr gespannt: Ist auf den Dias überhaupt irgendetwas zu erkennen? Sind sie völlig überbelichtet? Oder sind sie ganz schwarz? Das Endergebnis war ja dem Zufall überlassen.

Als ich sie das erste Mal sah, war ich tief berührt. In den Farbwolken, die von großer Leuchtkraft waren, zeigten sich mehr oder weniger deutlich Engel in allen möglichen Gestalten.

Ich präsentierte die Dias in der Kapelle von St. Virgil meinen Kolleginnen und Kollegen vom Lehrgang, wobei ich gleichzeitig auf dem Orgelpositiv improvisierte.

Erfahrung

Dieses Projekt wurde zu einer wichtigen Erfahrung, weil es für mich ein gültiger Ausdruck meiner Sicht von Engeln ist. Metaphorisch könnte ich sagen, Engel sind ein Spiel zwischen mir und Gott. Und sie zeigten sich zu dieser ganz besonderen Zeit. Nicht vorher und auch nachher nicht mehr. Das war nämlich erstaunlich: Nach Weihnachten hatte ich noch einen Film mit den Erstbelichtungen übrig. So photographierte ich Mitte Jänner nochmals einen ganzen Film mit Engeln. Obwohl ich rein technisch gesehen alles gleich gemacht habe wie zu Weihnachten (dieselben Belichtungszeiten, ähnliche

¹⁰⁰ Mahmoud Zibawi: „Die Ikone. Bedeutung und Geschichte.“- Düsseldorf: Patmos 2003. (Originalausgabe: „Icône. Senso e storia.“- Milano: Jaca 1993.)

Motive, dieselbe Beleuchtung) war das Ergebnis mehr als ernüchternd. Auf keinem einzigen Dia war ein Engel zu sehen. Natürlich waren mehr oder weniger deutlich Figuren mit Flügeln zu sehen, aber das gesamte Bild war entweder überbelichtet, sodass alles matt aussah, oder es war zwar richtig belichtet, aber das Ergebnis sah aus wie eine schlechte Photographie mit Flecken. Ich musste alle 36 Dias wegwerfen.

Wenn ich dieses Projekt im Rückblick betrachte, muss ich sagen: Die Stimmung zu Weihnachten, nicht generell, aber zu diesem bestimmten Weihnachten im Jahre 2003, war von einer Dichte und Intensität, die ich beschreiben möchte als ein Gefühl der Anwesenheit. Wie die Anwesenheit eines geliebten Menschen das Licht in einem Raum verändern kann. Genauer müsste ich natürlich davon schreiben, wie die Anwesenheit eines geliebten Menschen die Wahrnehmung des Lichtes verändern kann. Das Licht wird strahlender.

Was aber das Unglaubliche in meiner Erfahrung war: Nicht nur meine Wahrnehmung hat sich so verändert als wären Engel anwesend, sondern auch die durch meine Wahrnehmung nicht zu täuschende Kamera zeigte bei objektiv gleichen Bedingungen gänzlich verschiedene Ergebnisse.

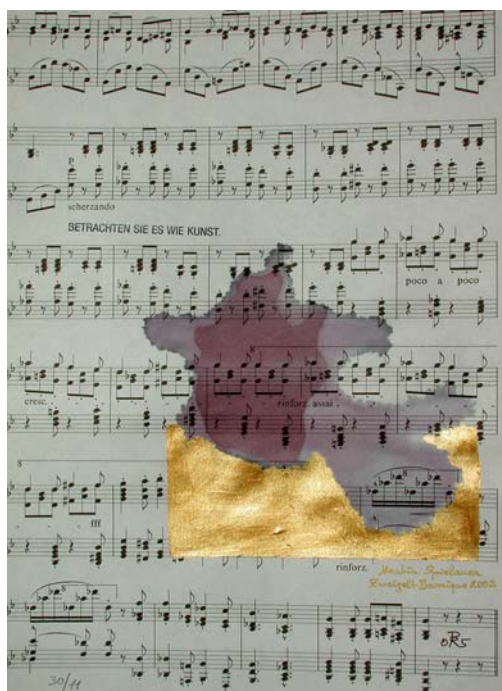
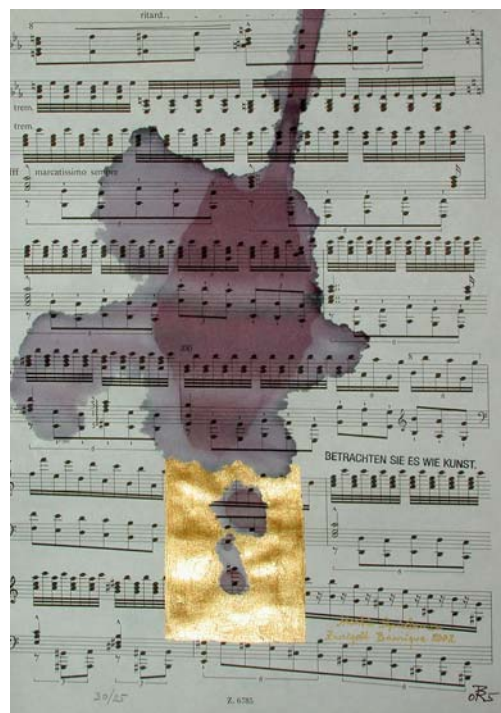
Dies ist kein objektiver Beweis für die Existenz von Engeln. Aber es ist doch ein Hinweis dafür, wie durch das Offensein eines Menschen für die Transzendenz ein Spiel losgehen kann, das eine Atmosphäre von solcher Intensität schafft, dass sie auch auf einem Bild zu sehen ist.

Dies ist nichts Unbekanntes. Damit sind wir eigentlich wieder bei der Ikonenmalerei. Dabei ist die Haltung des Malers von entscheidender Bedeutung. Er muss sich durch Meditation, Gebet und oft auch durch Fasten vorbereiten, einstimmen, bevor er zum Pinsel greifen kann. Wir können ohne Weiteres behaupten, der Akt des Malens ist für den Ikonenmaler ein Gebet. Dabei tritt der individuelle Ausdruck in der Formgebung zurück. Die Formen sind innerhalb der Tradition genau vorgeschrieben. Die Individualität zeigt sich in den kleinen Variationen innerhalb der traditionellen Formgebung. Die Intensität der fertigen Ikone ist dann direkt proportional zur konzentrierten und kontemplativen Zeit, die der Maler zum Malen aufgewendet hat. Insofern hat die Ansicht Berechtigung, die ostkirchlichen Ikonen würden Bilder jenes transzendenten Raumes zeigen, den wir Himmel nennen.

Zusammenfassung meines spirituellen Prozesses

Beschreibung

Vor dem Abschluss-Seminar des Lehrganges wollte ich ein Blatt Papier gestalten, das meinen spirituellen Prozess zusammenfassend darstellen und gleichzeitig vervielfältigbar sein sollte. Ich wollte nämlich allen meinen Kolleginnen und Kollegen ein Blatt zur Erinnerung zukommen lassen. Eine



Zusammenfassung meines spirituellen Prozesses: Die Klaviernoten von Franz Liszt schildern musikalisch eine Pilgerfahrt. Der Rotwein, ein Zweigelt 2002, hat mich die ganze Zeit des Universitätslehrganges begleitet. Die Gold-Acryl-Farbe stellt für mich die tragende Erkenntnis dar, in allen Dingen ein transzendentes Aufleuchten erkennen zu können. - Für jede Kollegin und jeden Kollegen des Lehrganges habe ich ein Blatt hergestellt, ein Ausdruck meines Dankes für die bereichernde Weggefährtschaft.



Zusammenfassung meines spirituellen Prozesses: Dieses Projekt habe ich am Samstag, den 19. Februar 2005, in der St. Johannis-Kirche am Imberg in Salzburg realisiert. Die Noten stammen von Franz Liszt und beschreiben musikalisch eine Pilgerreise. Darauf breitet sich Rotwein aus, Zweigelt, und Gold-Acryl-Farbe. Die Hängung in der Kirche war für mich ein Dankgebet für die große Chance in meinem Leben, diesen Lehrgang besucht haben zu dürfen.

Kopie schien mir zu technisch. Ich wollte die Blätter selbst herstellen. Ich suchte nach geeignetem Papier. Schließlich fand ich ein Notenheft, Klavierstücke von Franz Liszt, die musikalisch eine Pilgerreise beschreiben. Dies schien mir sehr passend. Ich schnitt das Heft auseinander und legte 30 Blätter am Boden auf. Natürlich mussten Spuren des Wein-Weges aufs Papier. Abends schüttete ich Wein über die Blätter und ließ sie über Nacht trocknen. Erst am Morgen stellte ich fest, dass ich irgendetwas hätte unterlegen sollen. Der Wein war natürlich auf den Boden durchgesickert. Jetzt habe ich Erinnerungen an dieses Projekt am Boden. Auch schön.

Dann fasste ich die Weinflecken auf den Notenblättern mit goldener Acrylfarbe ein. Auch das Gold begleitete mich all die Jahre.

Als die Blätter fertig waren, wollte ich sie noch in ihrer Gesamtheit photographieren. Wenn irgendwie möglich, sollte dies in einer Kirche geschehen. An einem Samstag bei herrlichem Wetter packte ich die Blätter zusammen und ging in die St.Johannis-Kirche in Salzburg. Diese ist mein Lieblings-Kirchlein, sie liegt etwas abseits des Touristenstroms. Dort hängte ich die Notenblätter an das Kirchengitter und photographierte sie. Die Abbildungen zeigen zwei Photos von dieser Aktion.

Damit war für mich dieses Projekt abgeschlossen.

Erfahrung

Ich war erstaunt, wie leicht und gleichsam natürlich dieses Projekt entstanden war, und wie stimmig ich auch heute noch das Ergebnis empfinde.

Dies ist die Zusammenfassung meines spirituellen Prozesses und ein gültiger Ausdruck dessen, was ich unter Spielituität verstehe.

Mehr kann ich in Worten nicht ausdrücken und muss die Abbildungen sprechen lassen.

Mehr muss auch nicht gesagt werden. Möge das Spiel, das unser Leben ist, gelingen!

Verwendete Literatur:

AMALADASS, Anand: Introduction to Aesthetics.- Chennai: Satya Nilayam Publications 2000.

BARTH, Hans-Martin: „Das Herz ist nicht einsam.“ Die Bedeutung der Spiritualität für den interreligiösen Dialog.- in: Constanze Thierfelder, Dietrich Hannes Eibach (Hrsg.): Resonanzen. Schwingungsräume Praktischer Theologie.- Stuttgart: Kohlhammer 2002. S.225-239.

BÄUMER, Bettina: Schöpfung als Spiel. Der Begriff līlā im Hinduismus, seine philosophische und theologische Deutung.- (veröffentlichte Dissertation, München 1967) München: UNI-Druck 1969.

BÄUMER, Bettina: Abhinavagupta, Wege ins Licht. Texte des tantrischen Shivaismus aus Kaschmir.- Zürich: Benziger 1992.

BÄUMER, Bettina: Trika. Grundthemen des kaschmirischen Śivaismus.- Innsbruck: Tyrolia 2003. (Darin vor allem der Aufsatz: „‘Das Spiel der drei Welten‘: Līlā im Trika-System“, eine von Ernst Furlinger gemachte Übersetzung des englischen Aufsatzes „The Play of the Three Worlds: The Trika Concept of Līlā.“ in William Sax (Hrsg.) The Gods at Play.)

BRÜCK, Michael von: ZEN, Geschichte und Praxis.- München: Beck 2004.

CARMAN, John B.: Some Concluding Reflections.- in: William Sax (Hrsg.): The Gods at Play. Līlā in South Asia.- New York: Oxford University Press 1995. S.225-230.

COLLOZA, G.A.: Psychologie und Pädagogik des Kinderspiels, (aus dem Italienischen übersetzt von Chr.Ufer).- Altenburg: Bonde 1900.

ELIADE, Mircea: Geschichte der religiösen Ideen, Band I.- Freiburg: Herder 1990 (6.Aufl.) (Originalausgabe: Paris 1970). S.227 f.

FINK, Eugen: Spiel als Weltsymbol.- Stuttgart: Kohlhammer 1960.

GUARDINI, Romano: Vom Geist der Liturgie.- Freiburg: Herder 1957 (vor allem das Kapitel „Liturgie als Spiel“).

HEIN, Norvin: Līlā.- in: William Sax (Hrsg.): The Gods at Play. Līlā in South Asia.- New York: Oxford University Press 1995. S.13-20.

HUIZINGA, Johan: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.- Reinbeck: Rowohlt 1987 (Originalausgabe 1938).

JÜNGER, Friedrich Georg: Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung.- Frankfurt a.M.: Klostermann 1953.

KAMPER, Robert: Spiel und Transzendenz. Eine Untersuchung über den Transzendenzbezug des Phänomens Spiel. – Dissertation der Universität Wien, 1994.

KERÉNYI, Karl: Antike Religion.- Werke in Einzelausgaben. Stuttgart: Klett-Cotta 1995 (Erstmals erschienen München: Langen Müller 1971).

KERN, Hermann: Labyrinth. Erscheinungsformen und Deutungen, 5000 Jahre Gegenwart eines Urbilds.- München: Prestel 1982 (4.Aufl. 1999).

KLIE, Thomas: Stichwort „Spiel“, Kapitel „VI.Praktisch-theologisch“ in: Religion in Geschichte und Gegenwart. Handwörterbuch für Theologie und Religionswissenschaft.- Tübingen: Mohr 2004 (4.neu bearb.Aufl.), Spalte 1576 f.

KORAN - Der Koran. Das heilige Buch des Islam.- Aus dem Arabischen von Max Henning. Überarbeitet und hrsgg. von Murad Wilfried Hofmann.- München: Hugendubel 2003.

LEXIKON DER INDISCHEN MYTHOLOGIE von Jan Knappert.- Weyarn: Seehamer 1997.

LÜTZELER, Heinrich: Über den Humor.- Zürich: Verlag der Arche 1966.

MARTIN, Gerhard Marcel: Playing Arts und Spiritualität. Ästhetische und religiöse Lebens- und Denkbewegungen im Dialog.- in: Playing Arts, hrsgg. von Christoph Riemer und Benedikt Sturzenhecker.- Gelnhausen: Triga 2002. S.179-198.

MUSIL, Robert: Der Mann ohne Eigenschaften.- Hamburg: Rowohlt 1974 (1.Ausgabe 1952).

PELTIER, Philippe: altäre – versuch einer einföhrung.- in: Jean-Hubert Martin (Hrsg.): Altäre, Kunst zum Niederknien.- Ostfildern: Cantz 2001. S.16-21.

PLAYING ARTS, hrsgg. von Christoph Riemer und Benedikt Sturzenhecker.- Gelnhausen: Triga 2002.

RAHNER, Hugo: Der spielende Mensch.- Einsiedeln: Johannes Verlag 1983 (9.Aufl.), erstmals erschienen 1952.

SAX, William: Who's Who in the Pandav Līlā? – in: William Sax (Hrsg.): The Gods at Play. Līlā in South Asia.- New York: Oxford University Press 1995. S.131-155.

SPIELTEUFFEL - Eustachius Schildo: Spielteuffel. Ein gemein Außschreiben von der Spieler Bruderschaft (...).Frankfurt a.M.: H.Weygand und G. Raben

1562 (Reprint in: Bauer, Günther (Hrsg.): Homo ludens – der spielende Mensch, Band III.- München: Katznbichler 1993. S.247 ff.)

TURNER, Victor: Vom Ritual zum Theater.- Frankfurt 1989

WATERSTONE, Richard: Indien. Götter und Kosmos, Karma und Erleuchtung, Meditation und Yoga.- Köln: Taschen 2001. S.172.

Vita:

Rainer Buland: geboren 1962 in Linz und im Sternzeichen der Waage.
Matura am erzbischöflichen Privatgymnasium Borromäum in Salzburg.
Studium der Musikwissenschaft, Publizistik und Philosophie in Salzburg und Wien.

Promotion im Fach historische Musikwissenschaft an der Universität Wien.
Bibliothekar an der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Mozarteum Salzburg.

Seit Sommer 1990 als erster Mitarbeiter am Aufbau des Instituts für Spielforschung und Spielpädagogik beteiligt.

Seit 1.Oktober 2000 Assistenz-Professor an der Abteilung für Musikwissenschaft und fächerübergreifende Studien der Universität Mozarteum Salzburg, Institut für Spielforschung.

Publikationsliste und weitere Informationen unter
www.Rainer-Buland.at