

pop.religion: lebensstil – kultur – theologie

RESEARCH

Julian Sengelmann

Das Videodrama

Ein religionspädagogisches Filmprojekt
im interdisziplinären Dialog

MOREMEDIA



Springer VS

pop.religion: lebensstil – kultur – theologie

Reihe herausgegeben von

Frank Thomas Brinkmann, Justus-Liebig-Universität Gießen, Gießen,
Deutschland

Andreas Engelschalk, Alexander-von-Humboldt-Schule, Aßlar, Deutschland

Gotthard Fermor, Pädagogisch-Theologisches Institut, Evangelical Church in
Rhineland, Bonn, Deutschland

Hans-Martin Gutmann, FB Evangelische Theologie, Universität Hamburg,
Hamburg, Deutschland

Inge Kirsner, Evangelische Hochschulpfarramt Tübingen, Tübingen,
Baden-Württemberg, Deutschland

Ilona Nord, LS Evangelische Theologie, Universität Würzburg, Würzburg,
Deutschland

Harald Schroeter-Wittke, Institut Evangelische Theologie, Universität Paderborn,
Paderborn, Deutschland

Die Reihe *pop.religion* stellt eine Plattform für popkulturtheoretische und pop-theologische Diskurse dar. Sie verfolgt das Ziel, gegenwärtige Debatten zu POP und Popkultur aus theologischer sowie religions- und kulturwissenschaftlicher Forschungsperspektive zu bereichern und bietet entsprechenden Einzelstudien, Tagungsbänden, Festschriften, Aufsatzsammlungen und Literaturberichten ein angemessenes Forum.

Weitere Bände in der Reihe <http://www.springer.com/series/13867>

Julian Sengelmann

Das Videodrama

Ein religionspädagogisches
Filmprojekt im interdisziplinären
Dialog

Julian Sengelmann
Hamburg, Deutschland

Dissertation Universität Paderborn, 2020

ISSN 2569-880X ISSN 2569-8818 (electronic)
pop.religion: lebensstil – kultur – theologie
ISBN 978-3-658-33321-8 ISBN 978-3-658-33322-5 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-33322-5>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en), exklusiv lizenziert durch Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2021

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung/Lektorat: Stefanie Eggert

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Vorwort

Die vorliegende Arbeit wurde im Sommersemester 2020 vom Institut für Evangelische Theologie der Universität Paderborn als Dissertationsschrift angenommen.¹ Die Entstehung dieser Arbeit war nur möglich durch Begleitung, Anregungen, Gespräche, Zuspruch und klugen Rat vieler Menschen, denen ich für ihren jeweiligen Anteil an dieser Stelle herzlich danken möchte.

Zu allererst möchte ich meinem Doktorvater, Prof. (em.) Dr. Hans-Martin Gutmann danken. Diese Arbeit verhandelt ein religionspädagogisches Projekt, das Videodrama, das er im Ursprung erdacht hat und in das ich wesentlich später über viele Jahre in ganz unterschiedlichen Funktionen eintauchen durfte: zunächst als Schauspielcoach, dann als Lehrbeauftragter und zuletzt als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Praktische Theologie der Universität Hamburg. Prof. Gutmann hat diese Arbeit kontinuierlich begleitet und mit seiner ihm ganz eigenen Mischung aus gelassener Freiheit und freundschaftlichem Nachfragen unterstützt. Vor allem aber hat er mich mitgenommen: In seine Art Theologie und bevorzugt Praktische Theologie zu denken, zu treiben und zu leben. Das gilt auch für seinen Habitus Praxis und Theorie vor allem von der praktischen Seite aus zu (er-)leben und daraufhin Theorien immer wieder zu hinterfragen. Und er hat mich dazu ermutigt, seine Vision des Videodramas in Frage zu stellen und mir Raum für Neuerungen gelassen. Dadurch hat er mich begleitend und mit mehr als nur wohlwollendem Interesse dazu angeregt, meine eigenen Forschungsschwerpunkte und Fragen herauszubilden und diesen auf den Grund zu gehen. Dafür kann ich nicht genug danken.

Daran schließt sich der Dank an alle Mitarbeitenden des Instituts für Praktische Theologie der Universität Hamburg an – natürlich vor allem denen, mit denen ich

¹Für die Publikation wurden geringfügige Änderungen am Manuskript vorgenommen.

in meiner Zeit dort arbeiten durfte. Namentlich sind das vor allem das Kernteam dieser Zeit: Dr. Miriam Löhr, Swantje Luthe, Christian Gründer, Simon Eckhardt und Sabine Sharma. Aber auch allen Teilnehmenden des Doktorandenkolloquiums gilt mein herzlicher Dank für all die gemeinsamen abendlichen Stunden. Die vielen guten Gedanken und Gespräche, die warmen Worte der Ermutigung und die noch wärmeren Worte für (thematische) Begrenzungen haben mich und diese Arbeit entscheidend begleitet.

Herzlich möchte ich auch Prof. (em.) Dr. Peter Cornehl danken für seine vielen konstruktiven Rückfragen. Ich denke sehr an Prof. (em.) Dr. Wolfgang Grünberg, der mir bis zu seinem Tod immer wieder interessiert, kritisch und zugewandt kluge Fragen gestellt hat – auch zu dieser Arbeit.

Dass das Videodrama in der hier verhandelten Gestalt überhaupt so stattfinden konnte, liegt zu einem wesentlichen Teil an meinem Freund und Kollegen Simon Eckhardt, der die letzten Videodramaseminare zu gleichen Teilen mitgestaltet hat. Ohne seinen Input, seine Organisation, sein technisches Know-how und seine Fähigkeit Gruppen zu leiten, wäre diese Form des Videodramas so nicht möglich gewesen. Und ohne die gemeinsamen Gespräche und lebendigen Diskussionen – auch im Trio mit Hans-Martin Gutmann – wäre ich vermutlich auf einige meiner Thesen nicht gekommen. Von Herzen danke!

In diesem Zusammenhang möchte ich auch den Menschen danken, die als fachfremde, professionelle Medienschaffende dieses Projekt mitgestaltet und aufgewertet haben: Katharina Mirow, Franziska Claaßen und Yannick Fauth. Der interdisziplinäre Horizont dieser Arbeit ist zu großen Teilen geprägt von ihrem Beitrag zu den vergangenen Videodramen und den vielen neuen und professionellen Perspektiven, die sie mir im Gespräch ermöglicht haben.

Prof. Dr. Harald Schroeter-Wittke verdanke ich nicht nur, dass diese Arbeit letztlich in Paderborn ihre finale Gestalt gefunden hat, sondern auch viele tiefe Einblicke in die Diskussion um das weite Feld der performativen Religionsdidaktik und Überlegungen zu Performanz und Ästhetik. Der besondere Zugang zu seiner Kernaussage des „Aufs-Spiel-Setzens“ religionspädagogischer und theologischer Arbeit hat einen wichtigen Einfluss auf diese Arbeit gehabt. Zudem bin ich mehr als dankbar für die sehr ausgeglichene Mischung aus Zuspruch und wohlwollendem Anspruch und die außergewöhnliche Organisation aller Prozesse, die mit so einer Dissertation einhergehen. Vielen Dank!

Prof. Dr. Kristin Merle vom Institut für Praktische Theologie der Universität Hamburg danke ich für die vielen Gespräche, die klugen und kritischen Anfragen und das sehr wohlwollende Ringen um die beste Lösung für genau diese Arbeit. Ihr besonderer Blick auf das Videodrama, als jemand, die selbst nie daran teilgenommen hat, konnte dieses Forschungsprojekt bereichern und ohne die vielen

Anmerkungen an dem Manuskript wäre diese Arbeit mit Sicherheit so nicht zu ihrer Endgestalt gekommen. Danke!

Meiner Kollegin Dr. Anne Wehrmann aus der Hauptkirche St. Katharinen in Hamburg gebührt ein mindestens doppelter Dank. Zum einen hat sie die finale und intensivste Phase dieser Dissertation seelsorgerlich begleitet, indem sie sich unendlich geduldig meine Zweifel auf allen Ebenen dieses Projekts angehört hat. Zum anderen konnte sie mir, dadurch dass sie mir mit ihrer Arbeit im besten Sinne ungefähr acht Monate voraus war, ihre eigenen Erfahrungen von Abgabe, Redaktion, Kommunikation, aber auch inhaltlicher Schärfung zur Verfügung stellen. Und das hat sie wirklich mehr als großzügig getan. 1000 Dank!

Danken möchte ich auch Prof. Dr. Marion Keuchen und Prof. Dr. Martin Leutzsch, die beide in diesem besonderen Coronajahr viel Aufwand auf sich genommen haben, um die Disputation zu diesem Projekt möglich zu machen und diese wertschätzend und nur binnenräumlich, nicht aber atmosphärisch distanziert zu gestalten.

Dass meine Arbeit nun in dieser Reihe, *pop.religion: lebensstil – kultur – theologie*, beim Springer Verlag VS erscheinen kann, verdanke ich den Herausgebenden der Reihe und den Mitgliedern von *pop.religion e. V. | Theologische Gesellschaft für POP-, Kultur- und Religionserforschung*. Namentlich sind das neben meinem Doktorvater und Prof. Schroeter-Wittke noch Prof. Dr. Inge Kirchner, Prof. Dr. Ilona Nord, Andreas Engelschalk, Prof. Dr. Gotthard Fermor und Prof. Dr. Frank Thomas Brinkmann. Letzterem gilt mein besonderer Dank für die zugewandte und sehr selbstverständliche Betreuung bei der Transformation dieser Arbeit hin zur Veröffentlichung. Vielen Dank dafür!

Diese Arbeit ist über viele Jahre entstanden. In dieser Zeit haben viele Menschen, mit denen ich mein Leben teile, immer wieder gefragt, ermutigt und nachgehakt – Freundinnen und Freunde und allem voran meine große Familie. Danken möchte ich meinen Geschwistern Katja, David und Sophia. Ein besonderer Dank gilt meinen Eltern: Meinem verstorbenen Vater, dem „eigentlichen Doktor Sengelmann“, der die Entstehung dieser Arbeit immer sehr aufmerksam und mit einem gewissen Wohlwollen begleitet hat. Und natürlich meiner Mutter Maria, ohne die das gesamte Projekt schlicht und ergreifend nicht möglich gewesen wäre – und das auf sehr vielen Ebenen.

Der größte Dank gebührt aber mit Abstand meiner Frau Maxi und unserer Tochter Leni. Den Anteil, den vor allem Maxi an dieser langwierigen Arbeit hat, kann ich an dieser Stelle nur vage andeuten. Und genug danken für ihre Zeit,

Geduld, Liebe und Zuversicht und auch ihre Hoffnung, dass dieses Projekt irgendwann mal ein Ende hat, kann ich eh nicht. Jedes Buch, das ich schreibe, widme ich den beiden. Und dieses erst recht!

Hamburg
im Januar 2021

Julian Sengelmann

Zusammenfassung

Die voranschreitende Digitalisierung verändert Alltags- und Kommunikationsstrukturen rapide. Der Umgang mit digitalen Medien ist genauso selbstverständlich geworden wie die Inszenierung der eigenen Person in sozialen Netzwerken – zumindest für Jugendliche und junge Erwachsene. Theologisches Nachdenken und Forschen muss sich mit diesen Phänomenen auseinandersetzen, weil sie essenzielle Bestandteile von Lebenswelten geworden sind. Vor allem die Praktische Theologie und die Religionspädagogik stehen vor der Aufgabe, diese medialen und digitalen Zusammenhänge, Lebens- und Sinndeutungsformen wissenschaftstheoretisch zu durchdringen, zu analysieren und in Forschung und Lehre zu implementieren.

Diese Arbeit nimmt diesen Dreischritt anhand der wissenschaftstheoretischen Analyse und Aufarbeitung eines praktisch-theologischen Filmseminars vor, des Videodramas. Sie äußert sich damit exemplarisch zu religionspädagogischen Forschungen in einer zunehmend mediatisierten Welt und erforscht – wiederum exemplarisch – den Zusammenhang von Theologie, Medienwissenschaft und Musikwissenschaft im Kontext praktisch-theologischer Arbeit. Sie stellt sich zuletzt der Frage, wie Theologie in den sich verändernden digitalen Zusammenhängen gelehrt werden kann.

Für diese Forschungsfelder bietet die Auseinandersetzung mit dem Videodrama wichtige Anregungen. Das Videodrama ist ein interdisziplinäres religionspädagogisches Konzept, dessen Ziel es ist, im universitären Kontext mit Studierenden im Raum eines biblischen Textes eine eigene Gestalt in Form eines fertigen Films zu erschaffen.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit diesem bisher noch nicht wissenschaftlich durchdrungenen praktisch-theologischen Konzept. Zu diesem Zweck untersucht sie unter anderem ein Fallbeispiel eines Videodramaprozesses. Dieses ist im

Rahmen eines Blockseminars entstanden. Insgesamt zwanzig Studierende – größtenteils Theolog*innen – haben gemeinsam einen Film, einen dazugehörigen Soundtrack und ein Making-of produziert. Geleitet wurde dieses Videodrama von Prof. Dr. Hans-Martin Gutmann, zu diesem Zeitpunkt noch Institutsleiter der Praktischen Theologie in Hamburg, Julian Sengelmann, damals wissenschaftlicher Mitarbeiter und Autor dieser Arbeit, und Simon Eckhardt, Student. Als externe Referent*innen waren drei medienmachende Menschen dazu eingeladen worden: ein Produzent und Filmemacher für Kameraarbeiten und Produktion, eine gelernte Maskenbildnerin und eine Filmemacherin aus Hamburg, die das Making-of verantworten sollte.

Mit Fragen und Untersuchungen zu diesem Videodrama beschäftigt sich diese Arbeit. Sie ist insofern Pilotprojekt, als das Videodrama selbst ein Pilotprojekt ist. Obwohl Hans-Martin Gutmann die initiale Idee zur ersten Form dieses Seminars schon vor vierzig Jahren hatte und seitdem immer wieder Videodramaprozesse in unterschiedlichen Kontexten angeboten hat, gibt es bisher keine wissenschaftlich umfassende Aufarbeitung dieses Projekts. Sie ist auch ein Pilotprojekt, weil sie sich mit einer filmischen Arbeit beschäftigt, die in einem Gruppenprozess entstanden ist: Diese Arbeit analysiert Prozess, Gestalt, wissenschaftstheoretische Aspekte eines Videodramas und die Verortung in einem weiteren religionspädagogischen Kontext.

Sie gliedert sich wie folgt:

In einem ersten Kapitel wird das Konzept des Videodramas detailliert beschrieben, erläutert und untersucht. Hierin wird analysiert, wie ein Videodramaprozess gegliedert ist (1.1.). Zudem wird die Genese des Videodramas erforscht und aufgearbeitet, welche Einflüsse in die Konzeption eingegangen sind (1.2.). Anschließend werden der biografische Zugang des Verfassers zu dem Projekt, die daraus entstehende Perspektive auf die Bearbeitung (1.3.), die Fragestellungen dieser Arbeit (1.4.) und die Methoden (1.5.) ausführlich dargestellt und erläutert. Im Anschluss wird das Videodrama in seiner heutigen Gestalt – an dieser Stelle noch überblickshaft – in den Kontext aktueller religionspädagogischer Überlegungen gestellt (1.6.).

In Kapitel 2 kommen die wissenschaftstheoretischen Zugänge in den Blick, die für ein Videodrama relevant sind. Gutmann hat in seinen theoretischen Überlegungen zu dem Konzept nur grundlegende Thesen aufgestellt, einige wissenschaftstheoretische Überlegungen angestellt und daraus relevante Vorgaben für die praktische Umsetzung abgeleitet. Diese Überlegungen beinhalten auch Analysen unterschiedlicher Methoden, Traditionen und Versatzstücke, aus denen sich das Videodrama speist. In diesem Teil der Arbeit setze ich mich kritisch mit ihnen

auseinander und prüfe sie (2.1.) und erweitere das Theoriekonstrukt um neue Perspektiven und wissenschaftliche Diskurse (2.2). Das betrifft theologische Topoi ebenso wie pädagogische Konzepte und Ideen sowie Fragmente aus Film- und Drehbuchtheorie. Auch wird hier der biografische Bezug, den ich als Theologe und Medienmacher gleichermaßen zu diesem Projekt habe, kenntlich gemacht.

In einem dritten, deskriptiven Kapitel wird ein gesamter Videodramaprozess exemplarisch erläutert und ins Gespräch gebracht mit einer Methode der teilnehmenden Beobachtung.

Im vierten Kapitel werden die bis zu diesem Punkt erarbeiteten Thesen und Erkenntnisse in den aktuellen religionspädagogischen Kontext eingebunden (4.1.). Hier werden drei verschiedene religionspädagogische Konzepte und Perspektiven auf ihre Relevanz für eine Theorie des Videodramas hin geprüft: Performanzorientierte Religionspädagogik (4.2.), konstruktivistische Perspektiven (4.3.) und medienpädagogische Perspektiven (4.4.).

Auf diesen Überlegungen basiert der abschließende Ausblick, der zuvor herausgearbeitete Chancen und Herausforderungen des Videodramas gewichtet und auswertet.

Vorspann

„Am schmutzigen Strand der dänischen Westküste liegt ein Mann im Sand. Der Wind pfeift, die Gischt legt sich auf seine durchnässte Jacke. Er ist bewusstlos. Sand in den Haaren. Nur langsam kommt er wieder zu sich. Er richtet sich Stück für Stück auf, guckt durch den Nebel aufs Meer und versucht sich zu erinnern, was vorher wohl passiert sein mochte. Nur bruchstückhaft kehren langsam Fetzen seiner Erinnerung zurück.“ Schnitt.

„Ich meine das doch überhaupt nicht böse, aber da ist jemand, der immer als ‚Sohn Gottes‘ bezeichnet wird, und das muss man doch mal prüfen, versteht ihr?“, sagt der Teufel mit Nachdruck, Ernsthaftigkeit und einem Anflug von Resignation den nachfragenden Studierenden, als sie gemeinsam in einer großen Villa im Inland sitzen. Sie nicken mit dem Kopf und denken nach.“ Schnitt.

„Ein vierstimmiger Gesang tönt durch die große Halle einer Villa aus Wellblech. Gitarren, Klarinette, Klavierimprovisation. Es entstehen ein Musikvideo und ein Lied, das der Titelsong eines selbstgemachten Films werden wird.“ Schnitt.

„Sprich wie du sprichst!“, tönt es immer wieder, während 20 Studierende im Kreis durcheinanderlaufen und versuchen ihre eigene, authentische Haltung und den Sitz ihrer Stimme zu finden.“ Schnitt.

„Da wurde Jesus vom Geist in die Wüste geführt, damit er von dem Teufel versucht würde. Und da er vierzig Tage und vierzig Nächte gefastet hatte, hungerte ihn. Und der Versucher trat zu ihm und sprach: Bist du Gottes Sohn, so sprich, dass diese Steine Brot werden.“ Schnitt.

„Zwei junge Männer überfallen eine Bank. Sie wissen sich nicht anders zu helfen. Sie brauchen das Geld.“ Schnitt.

„Diese Geschichte hat doch etwas mit unserem Leben zu tun. Was sind denn die Versuchungen, die wir heute haben? Und wie können wir das so schreiben, dass

es eine spannende Erzählung ist, der Menschen gerne zuhören und zugucken?“ ‘ Schnitt.

‘Ein ausverkauftes Hamburger Kino. Fünf Tage später.’ Schnitt.

‘Am schmutzigen Strand der dänischen Westküste liegt ein Mann im Sand. Der Wind pfeift, die Gischt legt sich auf seine durchnässte Jacke. Er ist bewusstlos.’ Der Vorhang schließt sich. Applaus. Schnitt.

Um den gesamten Film zu sehen, bitte diesen QR-Code scannen:



Inhaltsverzeichnis

1	Das Videodrama	1
1.1	Das Videodrama: Projektbeschreibung	1
1.2	Genese des Videodramas	11
1.3	Biografischer Zugang und Sitz im Leben	17
1.4	Forschungsfragen	19
1.5	Forschungsmethoden	20
1.6	Einbettung in aktuelle religionspädagogische Diskurse	31
2	Wissenschaftstheoretische Zugänge	33
2.1	Religionspädagogische Traditionen	33
2.1.1	Bibliodramatische Zugänge	33
2.1.1.1	Konzeptioneller Hintergrund des Bibliodramas	33
2.1.1.2	Psychodrama, Axiodrama, Bibliodrama	36
2.1.1.3	Bibliodrama und Exegese	39
2.1.1.4	Leitung und Gruppenprozess	40
2.1.2	Bibliologische Zugänge	43
2.1.2.1	Konzeptioneller Hintergrund des Bibliologs	43
2.1.2.2	Bibliolog als Gruppenprozess	46
2.1.2.3	Die Leitung im Bibliolog	47
2.1.2.4	Bibliolog und die Haltung gegenüber biblischen Texten	52
2.1.3	Symbolanalytische und symbolkritische Wahrnehmung popkultureller Werke	54
2.1.4	Ästhetische Wahrnehmung	65
2.1.5	Begehung	74

2.1.6	Gestalt	77
2.2	Ästhetische und kreative Zugänge	81
2.2.1	Flow	81
2.2.2	Körperarbeit, Leiblichkeit und der Körper als Bühne	90
2.2.2.1	Peter Brooks Theatertheorie	90
2.2.2.2	Gerhard Marcel Martins Deutung der Brook'schen Theorie	93
2.2.2.3	Silke Leonhard und der Körper als Lernort	96
2.2.2.4	Verkörperung als Paradigma theologischer Anthropologie	99
2.2.3	Schauspieltheorie	109
2.2.4	Filmtheorie	116
2.2.5	Filmmusik	121
2.2.6	Drehbuchtheorie	126
3	Praktische Perspektive: Fallbeispiel eines Videodramas	135
3.1	Fallbeispiel des Videodramas „Vom Springen, Stranden, Scheinen, Gehen“ zu Mt 4, 1–11	135
3.1.1	Vorbemerkungen	136
3.1.2	Vorbereitung und Inkubation	137
3.1.3	Illumination	145
3.1.4	Verifikation	146
3.1.4.1	Die Drehvorbereitung	146
3.1.4.2	Der Dreh	155
3.1.4.3	Die Postproduktion	158
4	Religionspädagogische Elemente des Videodramas	161
4.1	Religionspädagogische Standortbestimmung	162
4.1.1	Vorüberlegungen	162
4.1.2	Umdenken religionspädagogischer Formate	163
4.1.3	Pluralität als Herausforderung religionspädagogischer Arbeit	164
4.1.4	Die neue Funktion von Subjektivität	167
4.1.5	Neue Zugänge zu alten Traditionen	170
4.2	Performanzorientierte Religionspädagogik	172
4.2.1	Vorbemerkungen	172
4.2.2	Konzeptionelle Grundsätze in der aktuellen religionspädagogischen Debatte	180
4.2.3	Exkurs: Paradoxien performativer Pädagogikansätze	188
4.2.4	Perspektiven für eine Theorie des Videodramas	192

4.3	Konstruktivistische Perspektiven	196
4.3.1	Vorbemerkungen	196
4.3.2	Konzeptionelle Grundsätze in der aktuellen Debatte	202
4.3.3	Perspektiven für eine Theorie des Videodramas	209
4.4	Religionspädagogik in einer mediatisierten Welt	211
4.4.1	Vorbemerkungen	211
4.4.1.1	Medienpädagogik	211
4.4.1.2	Mediendidaktik	212
4.4.2	Konzeptionelle Grundsätze in der aktuellen Debatte	217
4.4.3	Perspektiven für eine Theorie des Videodrama	225
5	Fazit: Chancen und Grenzen einer Theorie des Videodramas – ein Ausblick	229
	Literatur	239



Das Videodrama

1

Im folgenden Kapitel werden das Videodrama und die Fragestellung dieser Arbeit vorgestellt und erläutert. Diese Darstellung umfasst eine Beschreibung des Konzepts, das Hans-Martin Gutmann anfänglich entworfen hat, zeichnet zudem aber deutlich die Veränderungen und Entwicklungen nach, die sich im Laufe der Beschäftigung des Verfassers mit diesem Feld ergeben haben. Das Videodrama wird nach der Darstellung der Konzeption – an dieser Stelle zunächst in aller Kürze – in die aktuelle religionspädagogische Debatte eingeordnet, die es in einem späteren Kapitel ausführlich darzustellen gilt. Auch wird in diesem Kapitel der biografische Zugang des Verfassers zu diesem Projekt beleuchtet und dessen persönliche Identifikation damit thematisiert. Die Fragestellung, Forschungshypothese und Methode werden etabliert. Abschließend wird aller Ausführlichkeit das verhandelt, was der Verfasser selbst als das ‚Vokabular des Videodramas‘ bezeichnet: eine Vielzahl an Elementen aus und Perspektiven auf unterschiedliche religionspädagogische Traditionen, Methoden und Konzepte auf der einen und auf kreative und ästhetische Theorien und Ansätze auf der anderen Seite.

1.1 Das Videodrama: Projektbeschreibung

Das Videodrama ist ein kreativer Zugang zu biblischen Geschichten. Darin wird auf der Grundlage eines biblischen Textes mit einer Gruppe ein Film gedreht, der abschließend vor Freund*innen und Familie in einem Kino präsentiert wird. Alles, was dafür nötig ist, wird von den Teilnehmenden und Leitenden selbst produziert, sodass auf allen Ebenen des Projekts Erfahrungen gemacht werden können, die Impulse für eigenes Arbeiten in kirchlichen Feldern aller Art geben können.

Das Videodrama ist ein ästhetischer Prozess, der im Raum eines biblischen Textes stattfindet. Zwischen dem Text und Gedanken, Wünschen, Sozialisation, Biografie, Fantasien, kulturellen Erfahrungen, individueller Frömmigkeit und durch Fernseh- und Filmkonsum geprägten Seherwartungen der Teilnehmenden soll ein Wechselspiel eröffnet werden, das körperorientiert ist und möglichst viele Sinne kreativ miteinbezieht. Der biblische Text gibt den Raum vor, in dem sich das Geschehen bewegt. Das kann heißen, dass durch die Textauswahl schon Atmosphäre und Gestalt des späteren Films gelenkt werden insofern, als in dem Wechselspiel zwischen Text und Teilnehmenden die zentrale Bewegung, der leitende Konflikt, die thematische Fokussierung des jeweiligen Textes aufgenommen wird und in einer neuen Erzählbewegung eine neue Gestalt findet. Der Prozess des Videodramas kommt mit der Fertigstellung eines etwa 20-minütigen Films und mit dem gemeinsamen Ansehen des erarbeiteten Produktes an sein Ende.

Der Prozess, der fertige Film und der gemeinsame Abschluss, also die Präsentation, bilden zusammen die „gute Gestalt“¹, auf die der gesamte Prozess zuläuft. Trotzdem – und da liegt eine erste Frage in der Konzeption des Projekts – ist der letzte Schritt, nämlich die Vorstellung des Films für und mit Außenstehenden, ein ambivalentes Unterfangen: Die Intensität des Prozesses bis hin zur fertigen [guten] Gestalt ist für Zuschauende nicht in der Art wahrnehmbar, wie sie es für die Teilnehmenden selbst ist. Das kann zur Folge haben, dass Außenstehende die gefundene Gestalt auf Basis ihrer persönlichen Sehgewohnheiten und ihres ästhetischen Empfindens für misslungen / unzureichend halten, weil sie es aus dem Kontext gesamten Projekts gerissen betrachten.

„Die Vorstellung eines fertig gestellten Videodramas *für andere* beinhaltet immer das Risiko, dass die Intensität im Zusammenhang zwischen Gestaltungsprozess und gefundener Gestalt nicht mehr wahrnehmbar ist, anders gesagt, dass ‚von außen‘ das entstandene Produkt oft nicht so überzeugend erlebt wird wie für die unmittelbar Beteiligten. Hier liegt jedoch nicht eine Schwäche, sondern ein Hinweis auf die besondere Gestalt-Problematik des Videodramas.“²

¹Der Begriff bezieht sich auf Überlegungen, um die es in einem späteren Kapitel noch im Detail gehen wird. Vgl. dazu Bizer, Christoph, Die Gesellschaft auf dem Dachboden und von einem biblischen Kobold. Ein religionspädagogischer Versuch zur Gestaltpädagogik, in: Biehl, Peter (Hrsg. u. a.), Jahrbuch der Religionspädagogik 7, Neukirchen-Vluyn 1991, S. 161–178.

²Faber, Caroline/Gutmann, Hans-Martin/Lemaire, Eva/Reinfeld, Philipp, Kobajabok: Genesis 32, 23–33 auf den Leib geschrieben, in: Ebach, Jürgen/Gutmann, Hans-Martin/Frettlöh, Magdalene L./Weinreich, Michael, Dies ist mein Leib – Leibliches, Leibeigenes und Leibhaftiges bei Gott und den Menschen, Gütersloh 2006, S. 265.; Hervorh. im Orig.

Das Videodrama speist sich aus unterschiedlichen Traditionen, Ansätzen und religionspädagogischen Überlegungen. Dabei fließen durchaus fachfremde, also nicht praktisch-theologische oder religionspädagogische Aspekte in die Konzeption ein. Für den religionspädagogischen Teil benennt Gutmann zunächst drei Themengebiete: die Bibliodrama-Arbeit, das, was er selbst unter dem Stichwort „symboldidaktischer Unterricht über populäre Kultur“³ zusammenfasst, und ein religionspädagogisches Konzept ästhetischer Wahrnehmung.

Um all diese Felder wird es im Verlauf dieser Arbeit en detail gehen. Zur Orientierung seien sie an dieser Stelle kurz umrissen.

Das Bibliodrama-Konzept, wie es beispielsweise von Samuel Leuchli, Natalie Warns oder Gerhard Marcel Martin vertreten wird,⁴ wurde ursprünglich für außerschulische Bildungs- und Therapiearbeit entwickelt und hat sich aus unterschiedlichen Dimensionen und Methoden des Sozio- und Psychodramas gespeist.⁵

Bibliodramatische Theorien und Prozesse sind in den letzten Jahren in unterschiedlichen Arbeitskontexten stark differenziert worden. Es gibt mittlerweile vielfältige Ansätze, Schulen und Traditionen. Für das Videodrama sind vor allem die folgenden Aspekte bibliodramatischer Arbeit wichtig geworden:

- Der biblische Text ist vorgegeben. Er wird nicht von der Gruppe ausgesucht, sondern dieser von den Leitenden vorgegeben.
- Im (Resonanz-)Raum dieses Textes wird ein kreativer, körperorientierter, intersubjektiver und interaktiver sowie auf die Gefühle, Wahrnehmungen und Einstellungen der Einzelnen bezogener Prozess eröffnet.
- Es gilt ein mehrperspektivischer Zugang in der Erarbeitung des biblischen Textes.
- Die gemeinsame Arbeit bedient sich auch körperorientierter Methoden, wie Standbildern, Atemübungen, Körpermeditationen, Sprech-, Stimm- und Schauspielübungen.
- Dazu kommt eine starke Theaterorientierung und Schwerpunktlegung auf einen Gestaltfindungsprozess sowie eine generelle Prozessorientierung.
- Inwieweit sich das Videodrama mit diesen Grundlagen vom Bibliodrama unterscheidet, gilt es in späteren Kapiteln dieser Arbeit zu erarbeiten.

³Ebd.

⁴Vgl. vor allem in dieser Konzeption des Videodramas Martin, Gerhard Marcel, Sachbuch Bibliodrama. Praxis und Theorie (2. Auflage), Stuttgart 2001.

⁵Vgl. Moreno, Jacob Levy, The Concept of the Role. A Bridge between Sociology and Psychiatry. Sociologica Milano, S. 161.

Eine zweite religionspädagogische Tradition, aus der sich das Videodrama speist, ist die symbolanalytische und -kritische Wahrnehmung populärkultureller Werke. Lag das Forschungsinteresse der Praktischen Theologie anfänglich vornehmlich auf der Untersuchung und Deutung von Kinofilmen, wie in den letzten zwanzig Jahren beispielsweise von Inge Kirsner, Harald Schröter-Wittke, Michael Wermke, Hans-Martin Gutmann und etlichen anderen Mitgliedern des Arbeitskreises populäre Kultur und Religion⁶ in verschiedenen Veröffentlichungen vorgestellt worden ist,⁷ hat sich das Spektrum auch durch sukzessive Veränderungen medialer Ausspielwege und Erzeugnisse erweitert. Das liegt zunächst an der technischen Entwicklung von Breitbandinternet und Smartphones, aber auch an den dadurch entstehenden Möglichkeiten zu Konsum und Kreation eigener medialer Erzeugnisse.

Die Auseinandersetzung mit populärer Kultur und ihren Schauplätzen – exemplarisch sind vor allem Kino, Fußballstadion, Internet, lineares Fernsehen und Second Screen zu nennen – ist mittlerweile auch im Kontext der Debatte einer religionspädagogischen Neuausrichtung angekommen: Glaube, Religion, Spiritualität – alles zusammengefasst als kategorial indifferentes Gefühl in einer Lebenswirklichkeit, über die Menschen mitunter schwer Auskunft geben können – sind in einer spätmodernen Gesellschaft nicht nur in ihrer institutionalisierten, kirchlichen Gestalt für Menschen von Bedeutung. Wie noch zu erläutern ist, wird Religion zunehmend in ihrer Funktion auf die Frage nach Nutzen und Nutzbarkeit für die je eigene Subjektivität betrachtet. Das gilt nicht nur für individuelle Sinndeutungsfragen, sondern auch für eine Form der Suche nach Überschreitung und Ekstase, für Ausdruck von tiefer Trauer und Glücksmomenten. Die traditionellen ‚Leistungen‘ von institutionell gebundenen Religionsangeboten werden heute auch an anderen Orten als in klassischen kirchlichen Angeboten gesucht und gefunden.

Auf der anderen Seite lässt sich immer wieder erkennen und abbilden, dass populärkulturelle Werke wie z. B. Hollywood-Blockbuster, Popsongs oder Serien

⁶Ehemals „AK Pop“, heute „Pop.Religion“, www.pop.religion.de.

⁷Vgl. z. B. Kirsner, Inge/Wermke, Michael, Religion im Kino, Religionspädagogisches Arbeiten mit Filmen, Jena 2005, sowie Gutmann, Hans-Martin, Der Herr der Heerscharen, die Prinzessin der Herzen und der König der Löwen – Religion lehren zwischen Kirche, Schule und populärer Kultur, Gütersloh 1998, und weitere Veröffentlichungen zum Resümee der Arbeit des AK Pop/Pop.Religion auf www.akpop.de und in: Brinkmann, Frank Thomas (Hrsg.), Pop goes my heart, Religions- und popkulturelle Gespräche im 21. Jahrhundert. Religion und Popkultur: Wenn Jesus aussieht wie Lady Gaga und Madonna tatsächlich Madonna ist, Berlin 2016.

tradierte Erzählungen, Figuren, Symboltraditionen und -welten der großen Religionen für ihre eigenen Inszenierungen und Gestaltungen nutzen. Sie sind oft – bewusst oder unbewusst – durchsetzt mit religiösen Traditionen, Topoi und Bildern. In unserem Kulturkreis sind es vor allem Bilder der jüdisch-christlichen Erzähltradition. „Filme und Songs sind voller Opfer und Hingabe, voller Himmel und Paradies, voll von Erlösung und Rettung vor dem Bösen, voll von Schuld und Vergebung, Entrinnen und Vergehen, voll von Hoffnung auf ein – auch im Angesicht des realen Bösen – gelingendes Leben.“⁸

Der Bezug auf jüdisch-christliche Motive, Gestalten und Erzähltradition ist aber nicht der einzige Berührungspunkt. Mehr als nur auf der kognitiven Ebene werden auch Phänomene von Raum- und Zeiterfahrungen wichtig sowie ein besonderes Augenmerk auf Körperarbeit und -gewissheit.

„Es ist die Erfahrung des gefühlten, mit Energien geladenen Raumes – und nicht des abstrakten und entleerten Raums, wie er in den alltäglichen Interaktionen von Arbeit und Verkehr vorherrschend ist. Es ist die Erfahrung des erfüllten Augenblicks und nicht der abstrakt-linearen Zeitkette, die das Alltägliche strukturiert. Es ist die Inszenierung und Erfahrung des aufgeregten oder gerade entspannten, des geschmückten und intensiv wahrgenommenen Körpers.“⁹

Diese Form der Auseinandersetzung – also das Rückbefragen von Filmen, Musik etc. auf ihren vermeintlich religiösen Inhalt – ist in den letzten 25 Jahren in praktisch-theologischen Forschungsarbeiten zum Standard avanciert. Die Richtung dieser Auseinandersetzung wird im Videodrama – und das ist das Novum – umgekehrt. Während in Unterrichtskontexten die Entschlüsselung und nachträgliche Deutung einer Opfer-Erzählung, wie in *Titanic*, oder die Suche nach der biblischen Erzählvorlage methodisch im Vordergrund steht¹⁰, entsteht in einem Videodramaprozess auf Grundlage der Auseinandersetzung mit dem biblischen Text und der gemeinsamen Wahrnehmung einer Lesart einer zentralen Erzählbewegung, eines Konflikts und der zentralen Figuren eine neue Filmerzählung. Diese wiederum speist sich auch aus Lebenswelt, Biografie, Frömmigkeit, kultureller Prägung, Vorlieben etc. der Teilnehmenden.

⁸Gutmann, Hans-Martin, Kobajabok: Genesis 32, 23–33 auf den Leib geschrieben, S. 267.

⁹Ebd.

¹⁰So z. B. Joh 15, 13: „niemand hat größere Liebe denn die, dass er sein Leben lässt für seine Freunde ...“

Eine dritte Tradition, aus der sich das Videodrama speist, lässt sich mit dem Stichwort der ästhetischen Wahrnehmung skizzieren.¹¹ Ästhetische Wahrnehmung beschäftigt sich in diesem Kontext und Konzept vor allem mit der Frage, wie etwas gemacht oder komponiert ist. Sie basiert in Grundzügen auf einer Auseinandersetzung mit dem Begriff der ästhetischen Urteilskraft, wie ihn Immanuel Kant geprägt hat.¹² Der ästhetischen Wahrnehmung dient grundsätzlich Kants Unterscheidung von ästhetischer Urteilskraft zum reinen Vernunfturteil, in dem eine Unterordnung des sinnlich Wahrgenommenen unter einen Begriff möglich ist. Das ästhetische Urteil setzt sich aus einem nie abgeschlossenen Hin und Her zwischen sinnlicher Wahrnehmung und begrifflichem Urteil zusammen.

Für das Videodrama bedeutet eine an ästhetischer Wahrnehmung orientierte Arbeitsweise, genau dieses Wechselspiel, also das Hin und Her zwischen sinnlicher Wahrnehmung und begrifflichem Urteil verständlich zu machen und kreativ zu nutzen. Ein wesentlicher Baustein des Prozesses ist das Zusammenführen möglichst vieler verschiedener sinnlicher Wahrnehmungen und Gefühle wie: Was habe ich gesehen? Was habe ich gerochen? Was habe ich gehört? Welche Gefühle sind mir gekommen? etc. mit begrifflichen Urteilen wie ‚Das ist schön; dieser Film funktioniert; dieser Song ist ein Hit‘. Es geht darum herauszufinden, auf welche Art und Weise Sinneseindrücke und/oder Urteile durch den jeweiligen ästhetischen Gegenstand hervorgerufen werden. Oder einfacher gesagt: Wie ‚funktioniert‘ die ästhetische Urteilsbildung, wie kann ich das selber nutzbar machen? Diese Differenzierungskriterien und Denkgebäude sind in der aktuellen technischen und medialen Landschaft unbedingt notwendig. Denn es besteht ein solches Überangebot an medialen Erzeugnissen, dass es gerade für Jugendliche und junge Erwachsene wichtig wird, sich in diesem „Grundrauschen“ nicht „aufsaugen [zu] lassen, sondern eine Wahrnehmungshaltung ein[z]uüben [zu] lernen, die darauf aufmerksam macht, welche ästhetischen Mittel eingesetzt werden, um bestimmte Gefühle, Sinneseindrücke und Urteile zu erzeugen. Ästhetische Wahrnehmung befähigt zur Kritik.“¹³

¹¹Das Stichwort der ästhetischen Wahrnehmung ist in der pädagogischen Debatte vor allem von Klaus Mollenhauer erörtert worden. Vgl. dazu vor allem Mollenhauer, Klaus, *Vergessene Zusammenhänge. Über Kultur und Erziehung*, Weinheim 1983. Im religionspädagogischen Kontext ist die Orientierung auf ästhetische Wahrnehmung vor allem von Peter Biehl angestoßen worden. Vgl. dazu vor allem Biehl, Peter, *Religionspädagogik und Ästhetik*, JRP 5, 1988, S. 3–44. In der neueren Debatte vgl. vor allem Martin, Gerhard Marcel, *Predigt und Liturgie ästhetisch. Wahrnehmung – Kunst – Lebenskunst*, Stuttgart 2003.

¹²Kant diskutiert das Problem des ästhetischen Urteils in der *Kritik der Urteilskraft*, 1. Teil, 1790.

¹³Gutmann, Hans-Martin, Kobajabok: Genesis 32, 23–33 auf den Leib geschrieben, S. 269.

Bibliodramatische Arbeit, Symbolkritik und -didaktik und ästhetische Wahrnehmung sind religionspädagogische Elemente, die es bereits gibt und die im Videodrama aufgenommen, umgenutzt und weiterentwickelt werden. Allerdings werden auch neue, für religionspädagogische Überlegungen gewinnbringende und neue ästhetische Perspektiven miteinbezogen. Zunächst sind die religionspädagogischen Zugänge unter den Stichworten Begehung und Gestalt benannt.

Den Begriff der Begehung hat wegweisend Christoph Bizer in die praktisch-theologische und religionspädagogische Debatte eingebracht. Seine Überlegungen fußen auf seiner Überzeugung, dass evangelische Religion mehr sein muss als Gefühl. Sie braucht Lebenskontext und Partizipation.

„Evangelische Religion ist mehr und Anderes als Innerlichkeit, Stimmung, Selbstreflexion. Sie verdünnt sich zu einer ätherischen Unwirklichkeit, wenn sie nicht als Lebensvollzug da ist, und vor allem, religionspädagogisch gewendet, wenn sie sich nicht der Partizipation von Menschen und insbesondere von Kindern und Jugendlichen so öffnet, dass diese sich in sie einleben können.“¹⁴

Nach Bizer ist ein sinnvoller pädagogischer Zugang zu Religion nicht zuerst ein kognitiver, sondern ein erfahrender. Religion soll in ihrer öffentlich inszenierten Form aufgesucht werden. Für Bizers These gilt das Beispiel eines klassischen kirchlichen Sonntagsgottesdienstes und dessen Liturgie. Letztere wird als Blaupause einer Form verstanden, die begehbar ist. In Bizers Beispiel sind es vor allem Jugendliche, die sich in diese Form hineinbegeben, sie sich anschauen, erforschen, modifizieren und dann zu eigen machen.

„Wer eine Form ausprägt, spielt damit. Der errichtet nach Spielregeln, über deren Angemessenheit der künstlerische Prozess allein entscheidet, eine von der vorfindlichen, unterschiedenen Welt[...] Die Verantwortung liegt [...] nicht in (frommen) Intentionen oder gläubigen Setzungen der Spielenden, sondern darin, dass sie sich auf die saubere und rechte Ausübung eben des Spielens beschränken“¹⁵.

Begehung ist mehr als ein metaphorischer Begriff: Sie rechnet vielmehr damit, dass Orte begangen werden und sich Körper in Bewegung setzen müssen. Der Aspekt der körperlichen Begehung ist für die Studierenden im Videodramaprozess selbstverständlich. Für das Medium Film, das am Ende des Videodramas entstehen soll, hat der Begriff der Begehung eine besondere Dimension: Es gilt,

¹⁴Ebd.

¹⁵Bizer, Christoph, Die Schule hier – Die Bibel dort. Gestaltpädagogische Elemente in der Religionspädagogik. Ein Vortrag, in: Forum Religion 4, Freiburg 1993, S. 3–8.

Gesten, Formen und räumliche Inszenierungen zu finden, welche die Zuschauenden, die sitzend konsumieren, zum Teil einer Begehung machen. Begehen heißt in diesem Fall vor allem Dinge zeigen. Der gesamte Prozess wird nur ‚funktionieren‘ können, wenn eine – subjektiv – gelungene Gestalt für Produzierende und Konsumierende gefunden wird.

Der Gestaltbegriff schließt sich in Gutmanns Referenzen an den Begriff der Begehung an und folgt aus diesem. Er wurde ebenfalls von Christoph Bizer in praktisch-theologische und insbesondere religionspädagogische Diskurse eingebracht. Bizer überlegte, wie sich Ansätze und Methoden aus gestaltpsychologischen und -pädagogischen Konzepten auf religionspädagogische Fragestellungen hin wirksam machen lassen. Sein Forschungsinteresse galt in diesem Kontext vor allem der Arbeit mit biblischen Texten. Seine These geht von seiner Erfahrung aus, dass ein Thema anders im Hier und Jetzt zum Klingen gebracht werden kann, also eine andere Resonanz erzeugt, wenn Menschen dazu eine Gestalt ausprägen können. In seiner Erfahrung ist der Raum- und Zeitbezug konstitutiv. Der Gestaltbegriff erhält in dieser Perspektive demnach eine erweiterte Funktion.

„Was an historischen, exegetischen oder systematischen Informationen in der Auseinandersetzung mit einem biblischen Text herausgefunden werden kann, wird unter dem Blickwinkel der Gestalt gelingenden Falls zum Feld, das der Figur den Hintergrund, die Tiefe geben kann, die für die Beteiligten hier und jetzt relevant ist. Im Gestaltprozess ist es keinesfalls so, dass etwas vorfindlich Richtiges so zur Wirklichkeit und Wirkung gebracht wird. In der Gestalt wird nicht das Äußerliche, das Uneigentliche gesehen, sondern das Wesentliche.“¹⁶

Im Unterrichtskontext bedeutet das, dass ein Gestaltfindungsprozess so lange wiederholt und probiert wird, bis eine ‚gute Gestalt‘ gefunden ist. Mit dieser kommt der Prozess zu seinem Ende. Für einen Prozess wie den des Videodramas birgt das eine gewisse Ambivalenz: Die ‚gute Gestalt‘ ist der Film, an dem, einmal fertig aus allen Komponenten zusammengefügt, nichts mehr geändert werden kann. Das Konzept der ‚guten Gestalt‘ beinhaltet ursprünglich, dass mit dem Finden der Gestalt weitere Fragen obsolet werden: „Wie habe ich mich gefühlt? Was habe ich gemeint? Was habe ich sagen wollen? All diese Fragen sind in den Prozess bereits eingegangen, der schließlich in der guten Gestalt an sein Ende gekommen ist.“¹⁷ Unterscheiden muss man an dieser Stelle nun zwischen diesen Fragen, die dann in der Gruppe nicht mehr nötig sind, weil im Prozess in Gänze diskutiert, und den Fragen, die danach vom Publikum gestellt werden können und auf die es

¹⁶Gutmann, Hans-Martin, Kobajabok: Genesis 32, 23–33 auf den Leib geschrieben, S. 271.

¹⁷Ebd.

zu antworten gilt. Trotz der ‚guten Gestalt‘, die gefunden wurde, arbeiten Prozess und Gestalt möglicherweise noch weiter in Kopf und Herzen der Teilnehmenden.

Begehung und Gestalt sind Elemente, die explizit aus einem praktisch-theologischen und religionspädagogischen Forschungskontext stammen. Gutmann nutzt für das Videodrama zusätzlich explizit fachfremde Zugänge. Diese kommen wiederum aus unterschiedlichen Fachrichtungen und sind nicht klar einzuordnen: Einerseits handelt es sich um Analysen zu Phänomenen, die Gutmann versucht für den Prozess nutzbar zu machen. Andererseits werden für das Videodrama Theorien aus kreativen Forschungsfeldern genutzt. Diese unterschiedlichen Elemente werden in dieser Arbeit zusammengefasst unter der Überschrift ‚Ästhetische und kreative Zugänge‘.

Darunter fällt zunächst ein Phänomen, das Gutmann für seinen Prozess nutzbar macht: das Flow-Konzept, wie es von dem ungarisch-amerikanischen Psychologieprofessor Mihály Csíkszentmihályi geprägt wurde.¹⁸ Flow ist weder Methode noch Technik, sondern eher ein Zustand oder eine Erfahrung, in die Menschen geraten, die sich – unabhängig von Kontext oder Beruf – mit vollem Engagement in eine Handlung hineinbegeben. Besonders deutlich sicht- und analysierbar ist dieser Zustand bei Hochleistungssportlern*innen, Schauspieler*innen und Musiker*innen. Er ist aber auch in religiösen Ritualen wahrnehmbar. Flow zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass sich die klassisch differenzierten Abläufe von Tun und Reflexion überschneiden. Man geht vollkommen im Tun auf. Jede Form von Reflexion über die Handlung beendet sofort den Flow. Das Aufgehen in einer Handlung wird dadurch ermöglicht, dass technische Voraussetzungen und körperliches Vermögen im Einklang sind und beherrscht werden.

„Solche Erfahrungen und Techniken können unmittelbar pädagogisch, auch religionspädagogisch, wichtig werden. Denn Menschen, die als Erziehende ästhetische und religiöse Prozesse von Heranwachsenden begleiten, können Flow in gewissem Ausmaß induzieren. Sie können Bedingungen bereitstellen, die das Ereignis von Flow befördern, und sie können andere abstellen, die sein Zustandekommen verhindern können – wenn sie wissen, was in diesen Situationen geschieht, und sich Methodenkompetenz darin aneignen.“¹⁹

¹⁸Vgl. neben diversen anderen Veröffentlichungen initial: Csíkszentmihályi, Mihály, Flow – Das Geheimnis des Glücks (15. Auflage), Stuttgart 2010. Csíkszentmihályis Gesprächsbeitrag ist vor allem über die ritualtheoretischen Untersuchungen von Victor Turner in der deutschsprachigen praktischen Theologie wirksam geworden. Vgl. dazu vor allem Turner, Victor, Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels, Frankfurt 1989.

¹⁹Gutmann, Hans-Martin, Kobajabok: Genesis 32, 23–33 auf den Leib geschrieben, S. 271.

Sich in einem Flow-Zustand zu befinden bezeichnet Csíkszentmihályi als Glückszustand. Für den religionspädagogischen Diskurs ist dieses Konzept gewinnbringend, weil es verdeutlicht, wie wichtig in kreativen Situationen das Verhältnis von Anspruch, Zuspruch, Methodenkompetenz und Begleitung ist. In der Begleitung solcher Prozesse und Situationen ist ein besonderes Augenmerk auf das aktuelle Drinnen- oder Draußen-Sein der Lernenden im Flow zu legen.

„Im Videodrama werden diese Gedanken insofern wichtig, als die Reflexionen und die Kritik, die im Prozess der ästhetischen Wahrnehmung nötig und gefordert sind, die jeweiligen Prozesse des Spielens und Filmens in ihrem Vollzug nicht stören dürfen. Wer schauspielert, wer filmt, ist ‚in der Situation drin‘, er ist ‚mit sich und den Abläufen identifiziert‘.“²⁰

Jede Form von Unterbrechung des Prozesses unterbricht auch den Flow. Diese Erkenntnis wird für einen Videodramaprozess besonders wichtig werden, weil Drehprozesse mit ihren langen Vorlauf- und Vorbereitungszeiten immer hektisch sind, wenn es endlich zum Dreh kommt. Der Zusammenhang von Flow und Videodrama wird – wie alle vorigen Skizzen – in kommenden Kapiteln ausführlich verhandelt werden.

Als ein weiteres Feld des Videodramas versteht Gutmann auch die Auseinandersetzung mit den Stichworten ‚Leiblichkeit‘ und ‚Körperarbeit‘. Darunter versteht er eine zunächst vage Untersuchung des Begriffs ‚Körper‘ im Kontext der Theaterwissenschaft und -theorie. Im Speziellen nutzt Gutmann Ansätze des Theaterwissenschaftlers und Regisseurs Peter Brook und dessen zum Standardwerk avanciertes Buch *Der leere Raum*²¹.

Das letzte Themenfeld, aus dem sich Gutmann bedient, ist das der Literaturwissenschaften. Für das Videodrama werden unterschiedliche Narrationsmodelle nutzbar gemacht, vor allem das des Drehbuchautors und Narrationsforschers Christopher Vogler und dessen Interpretation der Abhandlungen von Joseph Campbells Theorie zum Monomythos.

Mit diesen Stichworten enden Gutmanns kurze Erläuterungen zu seiner Konzeption.

²⁰Ebd.

²¹Brook, Peter, *Der leere Raum*, Hamburg 1969.