

Bibel und Multimedia

Ist religiöse Bildung auch online möglich?

Bible goes Multimedia! Erst knapp zehn Jahre sind vergangen, seitdem die Bibel nicht mehr ausschließlich als gedrucktes Buch vertrieben und gelesen wird sondern ebenso auf dem Bildschirm des Computers, dem Handy-Display oder auch elektronischen Spiele-Konsolen auftaucht. Multimedia eröffnet neue Zugänge zur Bibel in bisher ungekannter Abwechslung und Vielseitigkeit. Da Inhalt und Form aber nur schwer voneinander getrennt werden können, hat dies auch Auswirkungen auf das Verständnis der Bibel und deren Gebrauch. So stellt die starke Veränderungsdynamik von Multimedia die Bibelkultur vor besondere Herausforderungen, die als Chancen entdeckt und zugleich als mögliche Probleme bzw. Gefahren bedacht werden sollten. In diesem Beitrag werde ich die Bandbreite von Bibelprojekten im Netz anhand von fünf Beispielen veranschaulichen und religionspädagogische Perspektiven zur bibeldidaktischen Bildung angesichts von Multimedia skizzieren.¹

1 Multimedia und seine Bedeutung für den Umgang mit der Bibel

Der Einfluss von Multimedia für den Umgang mit der Bibel kann kaum unterschätzt werden. Denn das Internet ist gegenwärtig der zentrale »hot spot«, an dem sich neue gesamtgesellschaftliche Verhaltenscodes herausbilden. Naheliegend ist hier die Prägung bei den »Digital Natives«, die im Gegensatz zu den »Digital Immigrants« bereits in das Internet-Zeitalter hineingeboren worden sind, besonders groß.² Sie sind als SchülerInnen und KonfirmandInnen die wichtigste Zielgruppe bibeldidaktischer Prozesse in Schule und Gemeinde.³

1 Vgl. insgesamt zur Thematik *Stefan Scholz*, *Bibel Didaktik im Zeichen der Neuen Medien. Chancen und Gefahren der digitalen Revolution für den Umgang mit dem Basistext des Christentums* (Ökumenische Religionspädagogik 5), Münster 2012.

2 *John Palfrey / Urs Gasser*, *Generation Internet. Die Digital Natives: Wie sie leben. Was sie denken. Wie sie arbeiten.* Aus dem Amerikanischen von Frank Reinhart und Violeta Topalova, München 2008, 17.

3 Weiter zu den Digital Natives siehe *Ulrich Dittler / Michael Hoyer* (Hg.), *Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive*, München 2008.

Multimedia löst etablierte Medien wie das Buch, aber auch Radio und Fernsehen nicht einfach ab, vielmehr werden diese in ein neues (multi-)mediales Gesamtsystem eingebunden, indem sie zunächst digital imitiert und anschließend virtuell präsentiert werden.⁴ So kann in Multimedia die Buchform, das Blättern, ja sogar das Seitenrascheln dargestellt werden, wie dies etwa bei ebooks der Fall ist. So sehr die Bibel oberflächlich in Multimedia zwar Buch zu sein scheint, so umfassend wird sie hier zu etwas ganz anderem: Die Bibel gerät *dynamisch in Bewegung, sie verflüssigt sich und wird flexibel für Umbauten aller Art*. Umständliche mechanische Verfahren des Zerschneidens und Wiederzusammensetzens entfallen hier ebenso wie erkennbare, d.h. die Veränderungen nachvollziehbare Nahtstellen. Damit droht eine weit schnellere *Auflösung etablierter Bibelidentitäten*, als dies bisher der Fall war. Biblische Teilstücke können nun spielerisch gekürzt und fortgeschrieben oder auch mit weiteren Daten, also Lesestücken vernetzt werden. Darüber hinaus wird die Bibel *multimodal*, d.h. sie realisiert sich nicht nur durch den Modus des Buchstabens, sondern ebenso durch Hörstücke (Audios) und statische oder bewegte Bilder (Photo-Galerien sowie Videos). Damit erlebt die Bibel heute die vielleicht deutlichste mediale Veränderung ihrer bisherigen Geschichte.

2 Die Bibel im Internet: Mehr als nur ein Buch

Ich konzentriere mich nun auf fünf Bibelprojekte im Netz, die zusammen genommen einen Eindruck von der enormen Bandbreite digitaler Bibeln vermitteln können. Sie repräsentieren verschiedene Stadien in der Entwicklung von Multimedia-Bibeln und sollen auf Chancen und Gefahren elektronischer Bibeln aufmerksam machen. *Hans-Jochen Ehlers* Überlegungen stehen zeitlich ganz am Anfang computerbasierter Bibelpräsentationen (2.1); die *BasisBibel* veranschaulicht die gegenwärtige Leistungsfähigkeit aufwendiger Multimedia-Bibeln (2.2); die *Twitter-Bibel* gibt eine Vorstellung davon, mit welcher Geschwindigkeit in Multimedia neue Bibelversionen entstehen können (2.3); die *Volxbibel* zeigt die Veränderungsdynamik von Multimedia im Kontext christlicher Gruppen auf (2.4); während schließlich *The LOLCat Bible* als Beispiel einer noch radikaleren Bibel-Dekonstruktion vorgestellt wird (2.5).

4 Dies wird als Emergenz beschrieben, siehe zum Begriff *Norbert Bolz*, Am Ende der Gutenberg-Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse, München 1993, 155.

2.1 Multimedia der Frühzeit: »Die Bibel im Direktzugriff des Computers«⁵

Bereits 1992 dachte Hans-Jochen Ehlen eine Bibel in Multimedia⁶ an, die damals allerdings weit weniger interaktive Funktionen bereitstellen konnte, als dies mit heutiger Software und auch größerer Rechnerleistung möglich ist. Ehlen wollte die *Vorteile elektronischer Darstellungen* gegenüber Printtexten nutzen und für den (religions-)pädagogisch/didaktischen Bereich fruchtbar machen. Die Chancen von Multimedia für Bildungsprozesse waren also schon damals im Blick: Elektronische Bibeln tragen nach Ehlen vor allem zu *Übersichtlichkeit* bei, da sich verschiedene Bibelübersetzungen etc. nun innerhalb eines einzigen Textsystems aufeinander beziehen lassen und türmende Bücherstapel auf Schreibtischen der Vergangenheit angehören könnten. Auch *themenrelevante Bilder, Landkarten und weitere grafische Darstellungen* plante Ehlen zu integrieren.⁷

2.2 Multimedia professionell: Die BasisBibel

Die *BasisBibel*, herausgegeben von der Deutschen Bibelgesellschaft, stellt nun heute eine hochprofessionelle Realisierung der Bibel in Multimedia dar. Konzeptionell besteht sie aus zwei Komponenten, einer neuen *Bibelübersetzung* und einer elektronisch gestützten *Repräsentationsform*. Sie richtet sich vornehmlich an junge – auch potentielle – BibelleserInnen, die mit computerisierten Formen der Informationsbeschaffung und -verarbeitung eng vertraut sind. Deshalb ist sie auch *multimodal*, umfasst neben Texten ebenso Bilder, denn vielgestaltiges Begleitmaterial mit zahlreichen Zusatzinformationen, beispielsweise in Form von Worterklärungen oder Landkarten soll das Verstehen der Bibel erleichtern. Weiter ist die BasisBibel (eingeschränkt) *interaktiv*: UserInnen können sich nicht nur selbsttätig und beliebig per Links durch die BasisBibel durchklicken, sie können sich auch als Paten registrieren lassen und als Probe-LeserInnen in Diskussionsforen Meinungen sowie gegebenenfalls Verbesserungsvorschläge zu Übersetzungstext und grafischer Gestaltung mitteilen. Darüber hinaus wird Kommunikation auch über externe »soziale Netzwerke (social websites)« wie facebook, twitter, etc. angeboten. Nahe an den Prämissen der Lutherbibel will die BasisBibel theologisch vertrauenswürdig sein (»Treue zum Evangelium«), sich philologisch an

5 Vgl. den Titel zu Ehlen's Projekt: »Die Bibel – ein alter Hypertext im Direktzugriff des Personal Computers«, <http://www.stjuergen-kiel.de/BibelHT.html> [23.11.2011].

6 Bei Ehlen wird statt Multimedia der Ausdruck Hypertext verwendet.

7 Siehe auch die pionierhaften Erwägungen aus dem Jahr 1994 von Robert M. Fowler, *How the Secondary Orality of the Electronic Age Can Awaken Us to the Primary Orality of Antiquity or What Hypertext Can Teach Us About the Bible*, <http://www.helsinki.fi/science/optek/1994/n3/fowler.txt> [24.11.2011].

den originalsprachlichen Vorgaben orientieren (»Treue zum Text«), dabei auch gut verständlich sein und ohne Sondervokabular auskommen (»Treue zum Leser«).⁸ In Verbindung mit Unterrichtsentwürfen wird die bereits fertig gestellte BasisBibel NT explizit für Schule und Gemeinde beworben.⁹

2.3 Geschwindigkeit und Mut zur Kürze: Die Twitterbibel

Während des Evangelischen Kirchentags 2009 in Bremen wurde im Rahmen eines spielerischen Rekordversuches in nur wenigen Tagen der gesamte Bibeltext getwittert.¹⁰ *Twittern* ist eine internetgestützte Kommunikationsform, bei der Kurznachrichten mit maximal 140 Zeichen per Handy, Computer etc. verschickt werden. Die Bibel wurde hierzu in 4000 Abschnitte aufgeteilt, ca. 3000 Menschen haben sich beteiligt und ihre Vorschläge eingereicht. Durch Twittern wird der Text der Bibel erheblich komprimiert. Ich zitiere als Textbeispiel Psalm 23:

»So ist Gott: er schaut nach mir, sorgt, nährt, erfrischt, orientiert, rettet, tröstet, nimmt Angst, verwöhnt. Bei ihm ist Party ohne Ende.«¹¹

Der gesamte Psalter kommt in der gedruckten Ausgabe der Twitter-Bibel gerade einmal mit 19 Seiten aus, während die Lutherbibel je nach Edition bei deutlich dichterem Druckbild hierfür ca. 70 Seiten veranschlagt! Ein Stück Selbstrelativierung findet sich am Ende des getwitterten Bibeltextes. Apk 22,16–21 mit der abschließenden Kanonformel wird wie folgt wiedergegeben:

»Eine letzte Regel: Ihr sollt nichts zur Bibel hinzufügen oder wegnehmen. Was sagt uns das also über diese Twitter-Aktion? Twitter ade!«¹²

2.4 (Mit) den Digital Natives »aufs Maul schauen«: Die Volxbibel

Die Volxbibel entstand im Kontext der Jesus-Freaks, einer evangelikalen Gemeinschaftsbildung, die sehr konservatives christliches Leben und Denken bewusst mit modernen Jugendkulturen, etwa Techno, Punk und Hip Hop verzahnen möchte.¹³ Sie ist als kostenloses, also leicht verfügbares *Open-Source*-Produkt konzeptioniert. Registrierte UserInnen kön-

8 Vgl. insgesamt <http://www.basisbibel.de/was-ist-die-basisbibel/> [23.11.2011].

9 Ein Vorstellungsvideo zur Basisbibel ist zu finden unter <http://www.bibelvideos.de/index.php?id=418> [24.11.2011].

10 Der Text ist online verfügbar auf <http://www.rekordversuch.evangelisch.de> [23.11.2011].

11 Constanze Grimm (Red.), ... und Gott chillte. Die Bibel in Kurznachrichten (Edition Chrismon), Frankfurt a.M. 2009, 146.

12 A.a.O., 332.

13 Klaus Farin, Freaks für Jesus – Die etwas anderen Christen (Archiv der Jugendkulturen), Berlin 2005.

nen jederzeit mittels des *Volxbibel-Wiki* Vorschläge für Umformulierungen machen, welche dann von einem Redaktionsteam eingestellt werden können. *Die Volxbibel ist somit fortwährend in Bewegung.* Ich zitiere den Stand von August 2011 zu Lk 10,17–20, der Rückkehr der ausgesendeten Jünger:

Die siebzig Schüler kommen von ihrer Tour zurück

17 Als seine siebzig Schüler von ihrer Tour wieder zurück waren, erzählten sie total begeistert: »Mann, Jesus, das war echt sehr krass! Sogar die Dämonen haben uns gehorcht, wenn wir deinen Namen ausgesprochen haben!«

18 »Ich weiß«, sagte Jesus. »Als ich für euch gebetet habe, konnte ich den Satan sehen, wie er von euch immer wieder K.O. geschlagen wurde. Er ging wie ein nasser Sack zu Boden.

19 Ich habe euch alle Vollmachten ausgestellt, um den Feind zu besiegen. Ihr seid jetzt in der Lage mit lebensgefährlichen Dingen umzugehen, euch kann nichts mehr passieren. Ich habe euch die Macht über das ganze Heer vom Satan gegeben. Er kann euch nicht mehr ans Bein pinkeln, er kann euch nicht mehr schaden.

20 Trotzdem ist es nicht so wichtig, dass ihr jetzt bösen Geistern befehlen könnt. Freut euch lieber über die Tatsache, dass eure Namen auf der Gästeliste für einen Platz im Himmel bei Gott stehen!«¹⁴

Weiter gibt es verschiedene Foren und Weblogs, auf denen sich die UserInnen zum Umgang mit der Volxbibel und darüber hinaus austauschen können. Die Volxbibel dient also auch der virtuellen Intensivierung von Gemeinschaftsbindung, sie ist *dynamischer Bibeltext und Kommunikationsraum* in einem. Das NT in mehreren Auflagen/Versionen sowie das AT sind ebenso in Printform erhältlich.¹⁵

2.5 Eine Bibel nicht nur für Katzen:

»The LOLCat Bible Translation Project«

Mein letztes Beispiel blickt über den deutschsprachigen Kontext hinaus und stellt die Veränderungsdynamik von Multimedia besonders drastisch vor Augen. Die LOLCat Bible¹⁶ übersetzt die Bibel in den kultartigen *Internetslang LOL* (LOL = laughing out loud). Mit LOLCat identifiziert sich die LOL-Community, wobei es sich meist um Hauskatzenfotos handelt, die mit einem pointierten LOL-Text versehen sind und das engbehütete Milieu einer Hauskatzenästhetik aushebeln.¹⁷ *Hierzu ein Beispiel:*

14 http://wiki.volxbibel.com/Lukas_10 [24.08.2011].

15 Martin Dreyer, Die Volxbibel 3.0 reloaded. Neues Testament. Ein neuer Vertrag zwischen Gott und den Menschen, Witten 2006; ders., Die Volxbibel – Altes Testament, Witten 2010.

16 Weiter: http://www.lolcatbible.com/index.php?title=Main_Page [23.11.2011]. Für den Hinweis auf »The LOLCat Bible« danke ich Michael Sauter.

17 Siehe die Menge verschiedener LOLCat-Darstellungen auf <http://icanhascheezburger.com/> [23.11.2011].



<http://www.smh.com.au/.../2008/04/24/1208743128890.html>
 [23.10.2011, Bild wurde eingestellt am 24.04.2008])

Die LOLCat Bible nun ist als interaktives Netzwerk nach dem Vorbild von Wikipedia organisiert.¹⁸ UserInnen können zu ÜbersetzerInnen werden oder sich auch in Blogs und anderen Foren austauschen. Mit LOLCats als vermeintlichen Protagonisten des biblischen Stoffs und Erstadressaten verändert sich hier God zu *Ceiling Cat*; Blessing zu *Cheezburgrz* oder Angel zu *Birdcat/BirdKat* u.v.m. Die sprachlichen Eigenheiten und vor allem die erhebliche Umformungsdynamik der LOLCat Bible zeige ich anhand der Wiedergabe der Taufe Jesu in Mt 3,13–17:

Happy Cat gets Water Baf!

13 Den Happy Cat caem from Garary, to has water baf from John.

14 But John was all »Ur doin it rong, j00 needz to water baf me«

15 And Happy Cat sayed »STFU and gib to me water baf n00b« and John did.

16 Wen he was gived water baf he gtfo of teh water and, ZOMG, teh ceilinz opened up and Hover Cat caem down liek a duv and landed on him

17 And, ZOMFGWTF, a voice from heven sayed »Hai guise, dis my son, and I tink he teh 1337«. ¹⁹

Der LOL-Slang changiert zwischen (fehlerhaftem) Englisch und Nonsens, Jesus wird zur Happy Cat, der Geist Gottes zur Hover Cat, und die Stimme im Himmel lässt man in etwa sagen: »Na Jungs, dies ist mein Sohn und ich denke, er ist die Elite« (1337 ist Leetspeak, ein originelles Schriftsystem, bei dem Buchstaben durch ähnlich aussehende Zahlen ersetzt werden, hier: 1 = l, 3 = E, 7 = T). Auch die LOLCat Bible hat den Übergang von der Bildschirmexistenz zum Printprodukt geschafft.²⁰

¹⁸ Dies wird bereits durch die grafische Gestaltung der Benutzeroberfläche deutlich.

¹⁹ http://www.lolcatbible.com/index.php?title=Matthew_3 [24.11.2011].

²⁰ Martin Grondin, *Lolcat bible*. In *Teh Beginnin Ceiling Cat Maded Teh Skiez an Da Urfs N Stuffs*, Berkeley 2010.

3 Didaktische Spielräume

Die skizzierten Projekte weisen auf Vielfalt, Chancen, aber auch Gefahren von Multimedia im Blick auf die Bibeldidaktik hin:

- a) Zunächst erscheint die Bibel durch Multimedia *attraktiv(er)* zu werden, besonders für Heranwachsende als den wichtigsten Adressaten bibeldidaktischer Bildung. Gerade dem Image vom ›verstaubten‹ und als altmodisch empfundenen Buch kann so auf der präsentierenden Oberfläche entgegengewirkt werden. Twitterbibel, BasisBibel und VolxBibel verfolgen explizit dies Ziel.
- b) Als weitere Chance von Multimedia lässt sich die *stets aktualisierbare Vernetzung der Bibel mit zusätzlichem »Material«* sehen, seien dies Landkarten, Bilder oder Erklärungen, Videosequenzen etc. Digitale Bibeln können so zu abwechslungsreichen und umfassenden Lernlandschaften mit hohem Informationsgehalt werden. Auf die jeweiligen Verknüpfungen kommt es an und auf das didaktische Geschick der Lehrenden sowie die Motivation der Lernenden!²¹
- c) BasisBibel, Twitter-Bibel, Volxbibel und LOLCat Bible dienen in der *Verschränkung aus Bibeltext und Kommunikationsplattform* dem Bedürfnis der Informationsgesellschaft nach Kommunikation. Die Lernenden werden nicht nur in der Begegnung mit der Bibel, sondern ebenso im Austausch und der Kontaktpflege mit anderen Bibel-UserInnen unterstützt. In der Einübung von Dialogfähigkeit als sozialer Kompetenz können digitale Bibeln also zu wertvollen Lernmitteln werden.
- d) Der Zugang im Internet ist i.d.R. *kostenfrei*, bzw. es werden gestaffelte Gebühren je nach Nutzungsgrad erhoben. Damit sind digitale Bibeln angesichts der Fülle von Anwendungen ein sehr preiswertes Lernmedium.
- e) Die technischen Möglichkeiten, d.h. Textumbauten, up- und downloads sowie chat-Funktionen, gestatten aber schließlich und vor allem eine *(inter-)aktive Einbindung der Lernenden*. In unterschiedlicher Intensität können sie an der Entstehung und »Pflege« der Internet-Bibeln beteiligt sein, so besonders bei Volxbibel und LOLCat Bible. Multimedia fördert allgemeinpädagogische Entwicklungen, die von der Vorstellung direkter Lehrpersonen wegführen und Formen des eigenständigen, dezentralen und weitgehend gleichberechtigten Lernens unterstützen.²² »Lernen« im Kontext von Multi-

21 Vgl. Franz Josef Röll, Pädagogik der Navigation. Selbstgesteuertes Lernen durch Neue Medien, München 2003, 12.

22 Zum Zusammenhang von Multimedia und Lernen siehe Miriam Schäfer und Johanna Lojewski, Internet und Bildungschancen. Die soziale Realität des virtuellen Raums, München 2007 sowie Henning Pätzold, Versprechen und Wirklichkeit virtueller 3D-Umgebungen in Lernprozessen, in: Ulrich Dittler und Michael Hoyer (Hg.), Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Me-

media ist deshalb vor allem ein *selbstgesteuertes bzw. selbstorganisiertes Lernen*. Im Vordergrund steht nicht eine (Bibel-)Didaktik der Vermittlung, sondern eine (Bibel-)Didaktik der Aneignung.²³

Ich komme damit zu den Gefahren und Problemanzeigen:

- f) Multimedia bewirkt aber auch eine *verwirrende Unklarheit*, was die Bibel nun eigentlich ist, wofür sie steht und wo die Grenzen ihrer Veränderbarkeit liegen (sollen). Ist die Bibel, so sie nicht normativ an bestimmte Formen gebunden ist, überhaupt notwendig, theologisch wahr und kirchlich sinnvoll? Ist es hinnehmbar, dass Jesus zur Happy Cat wird, Fäkalausdrücke in aufdringlicher Dichte die Grundstimmung bilden oder ein biblischer Passus einfach auf wenige Zeichen eingedampft wird? Gerade der »Heiligkeits-« Charakter der Bibel erweist sich als widerspenstig gegenüber solchen Umformungen, die nicht nur in den Textbestand eingreifen und die Bibel als ein »Gegenüber«, ein »Anderes« und »Fremdes« gefährden. Auch wird in ästhetischer Hinsicht die Würde der Bibel verletzt.
- g) Die Zusammenschau von Bibel und Multimedia drängt daher immer auch zur *Medienkompetenz*. Dabei sollten Lehrende und Lernende m.E. den Blick aber nicht nur auf die Anwendung von Multimedia richten. Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation des 21. Jahrhunderts ist mehr als nur ein technisches »Know how« und umfasst an dieser Stelle besonders auch *das Bewusstsein für die Veränderung durch bestimmte Medien, d.h. hier: der Bibel durch Multimedia*.²⁴

So fordern die aufgerufenen Bibelprojekte in ihrer Unterschiedlichkeit und teilweisen Provokation geradewegs dazu auf, als gemeinsame Lerngruppe, sei es in Schule oder Gemeinde, nachzudenken und miteinander auszuhandeln, was die Bibel bedeutet, worin die Vorteile einer jeweiligen Version liegen können und welche Nachteile damit verbunden sind. Freilich schließt dies ein Experimentieren anhand konkreter Texte und Themen mit ein und bedarf einer ebenso offenen wie vertraulichen Diskussionskultur. Dies kann insgesamt zu einem kritischen Umgang mit der Bibel beitragen, wobei Lernende die Bibel *wahrnehmenlernen* als einen Text, der immer nur in bestimmten und notwendig zu reflektierenden Formen vorliegt.

dien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive, München 2008, 257–273, besonders 265–268.

23 Mirjam Schambeck *sf*, ReligionslehrerIn sein. Zwischen Eröffnen und Pointieren von Lernprozessen, in: Zeitschrift für Pädagogik und Theologie / Der Evangelische Erzieher 59 (2007), 135–143, 135f.

24 Vgl. Joseph Weizenbaum, Inseln der Vernunft im Cyberstrom? Auswege aus der programmierten Gesellschaft, Freiburg 2006 (Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung 575), 173.

Ich halte fest: Multimedia macht aus der Bibel mehr als nur ein Buch zum Lesen. Die Bibel wird hier zur interaktiven, beweglichen und äußerst abwechslungsreichen *Software*. Sie wird zur erweiterten Bibliothek, zum Unterhaltungsprogramm und zur Kommunikationsplattform in einem. Und ich meine, gerade so kann sie auch als Glaubens- und Lebensbuch wiederentdeckt, neu aufgesucht und aufrichtig wertgeschätzt werden, eben heiliger Text in digitalen Zeiten sein.

Dr. Stefan Scholz ist Privatdozent und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Elitestudiengang »Ethik der Textkulturen« an den Universitäten Augsburg und Erlangen