



Zentrum für Historische Mediologie

## Medialität Historische Perspektiven

Newsletter Nr. 20 / 2020



## Inhalt

- 3 **Doesn't this feel real to you?**  
Re-Enactment und Erfahrung historischer Differenz  
*Jan Friedrich Missfelder*
- 10 **Monument und Sediment**  
Dingpolitik und Bildregimes im Oberammergauer Passionsspiel  
*Jan Mohr, Julia Stenzel*
- 25 **Tagungsbericht**
- 26 **Publikationen**
- 26 **medioscope – Blog**
- 27 **Veranstaltungen**
- > [www.zhm.uzh.ch](http://www.zhm.uzh.ch)



Universität  
Zürich<sup>UZH</sup>

**Herausgeber** Zentrum für Historische Mediologie  
Universität Zürich, Schönberggasse 2, 8001 Zürich  
Telefon: + 41 44 634 51 16, E-Mail: [zhm@ds.uzh.ch](mailto:zhm@ds.uzh.ch)

**Gestaltung** Simone Torelli, Zürich  
**Abbonemente** Der Newsletter kann abonniert werden unter [zhm@ds.uzh.ch](mailto:zhm@ds.uzh.ch)

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck von Artikeln nur mit Genehmigung der Redaktion.

## Doesn't this feel real to you?

### Re-Enactment und die Erfahrung historischer Differenz

Jan-Friedrich Missfelder

#### *The bloody angle*

In der fünften Folge der zweiten Staffel der US-amerikanischen Fernsehserie «House of Cards» besucht Vizepräsident Francis Underwood seinen Wahlkreis im Bundesstaat South Carolina. Die lokalen Honoratioren führen ihn während des Besuchs unter anderem in einen Wald, in dem ein grossangelegtes Re-Enactment des amerikanischen Bürgerkriegs stattfindet. Underwood samt Entourage in dunklen Anzügen bewegen sich als Zuschauer durch ein nachgestelltes konföderiertes Lager. Nach einer kurzen Einführung in die Szenerie des Schlachtfelds haben die Re-Enactors eine Überraschung für ihren Gast parat: *Mr. Vice-President, may I introduce you to your great-great-grandfather, Mr. Augustus Elijah Underwood.* Underwood zeigt sich zunächst irritiert, weil seines Wissens niemand seiner Vorfahren im Bürgerkrieg gekämpft habe, die Re-Enactment-Gruppe beharrt jedoch auf der Identität der Person und auf der Authentizität der Szene: *We did our research.* Underwood lässt sich schliesslich nicht nur den genauen Ort zeigen, an dem sein Vorfahre starb (*It happened here, at the bloody angle.*), sondern auch dessen Todesumstände schildern. Hier kippt die Erzählung aus dem Modus der Historiographie ins geisterhaft Autobiographische. ›Augustus Underwood‹ erzählt von seinem Todeskampf mit einem Nordstaatsoldat, bezeugt seinen tödlichen Schmerz und steht so mit seinem eigenen Körper für eine 150 Jahre alte körperliche Erfahrung ein. Der sichtlich beeindruckte Underwood kehrt am selben Abend noch einmal in das Lager zurück. Nachdem er nicht nur seine Leibwächter weggeschickt, sondern auch dafür gesorgt hat, dass keine Scheinwerfer und Taschenlampen die vermeintlich authentische Lagerfeuerbeleuchtung verfälschen, besucht er seinen ›Vorfahren‹ vor dessen Zelt. ›Augustus‹ spielt dort auf seiner Fiddle und

unterbricht sein Spiel nur ungern, als sich der Vizepräsident allein nähert. Der nachfolgende Dialog treibt das Spiel von Identifikation und Authentifikation, das schon die vorhergehende Szene strukturiert hatte (*I died here in this battle.*), auf die Spitze: *What's your name? - When I'm here I'm Augustus Underwood. - What's your real name? - Doesn't this feel real to you?*

#### **Kleine Epistemologie des Re-Enactment**

Diese Szene liefert eine Epistemologie des historischen Re-Enactments in nuce.<sup>1</sup> Die komplexe Verschränkung von Zeit, Raum und Körpern, die historische Re-Enactment-Praktiken auszeichnet, wird in den kurzen Dialogen zwischen Francis und ›Augustus‹ Underwood und der sie umgebenden Szenerie subtil reflektiert. Zunächst zeichnen sich Re-Enactments durch unhintergehbare Performativität und Theatralität aus.<sup>2</sup> Das zeigt sich schon in der raumzeitlichen Begrenzung ihrer Referenzräume und -zeiten. Ein spezifischer historischer Moment und ein spezifischer historischer Ort setzen den Rahmen für die Inszenierung. Re-Enactment und Theaterszenarien sind damit strukturverwandt und können – wie etwa im Fall des Schweizer Theaterregisseurs Milo Rau – auch ineinander übersetzt werden.<sup>3</sup> Als theatrale Formen inszenieren sie schon auf der Oberfläche verschiedene Differenzen. Re-Enactments sind immer publikumsorientiert und zwar selbst dann, wenn sie abseits einer zuschauenden und zuhörenden Öffentlichkeit stattfinden. Auch wenn gerade kein amerikanischer Vizepräsident die Authentizität der historischen Inszenierung bewundert und beglaubigt, können Re-Enactors ihre Rollen füreinander spielen, sich gegenseitig beobachten und bewerten. Der inhärenten Theatralität entspricht ein komplexes Spiel von Identität und Identifikation. Francis Under-

woods Frage nach dem wirklichen Namen des Augustus-Re-Enactors wird von diesem mit einem Hinweis auf die zeitliche und räumliche Situiertheit seiner gewählten Rolle unterlaufen. Es ist, so ›Augustus‹ implizit, durchaus denkbar, nicht nur mit den Toten zu sprechen, sondern diesen zumindest auf Zeit real (*Doesn't that feel real to you?*) zu verkörpern. Zugleich bleibt auch hier ein Bewusstsein für die Differenz zwischen historischem und aktuellem Körper erhalten. So befragt Francis seinen Ahnen nach dem historischen Realitätsgehalt des Fiddle-Spiels: *Did Augustus play?* Der Re-Enactor antwortet mit einer historisch und grammatikalisch geradezu abgründigen Volte: *I'd like to think I did.* Hier werden Identifikation und historische Distanz so ineinander gefaltet, dass die Authentizität der Szene behauptet und deren Unmöglichkeit zugleich reflektiert wird.

Hinzu kommt eine Differenzmarkierung auf der Zeitebene. Gerade durch die Präsenz von Publikum wird der Unterschied zwischen der Realzeit der Performance und der Zeit der repräsentierten Epoche zugleich überspielt und als solcher ausgestellt. Dies wird auch in ›House of Cards‹ überdeutlich. Als Francis Underwood spätabends zum *bloody angle* zurückkehrt, um noch einmal allein mit seinem Ahnen zu sprechen, weist er seine Entourage an, die mitgebrachten Scheinwerfer und Taschenlampen zu löschen. Underwood taucht so gleichsam selbst in die allein durch zahllose Lagerfeuer erleuchtete Szenerie des Heerlagers ein. Der Übergang zwischen künstlichem und natürlichem Licht im Film markiert einen Zeitsprung hinein in den Erfahrungsraum einer ›dunkleren‹ Vormoderne, in dem Dialoge mit den Toten möglich werden. Verstärkt wird dieser Effekt durch die akustische Markierung der Vergangenheit durch ›Augustus‹ Spiel auf der Fiddle. Der historische Erfahrungsraum des Sezessionskrieges wird multisensoriell vermittelt und als Differenz zur Gegenwart sinnlich evoziert. Schon bei der ersten Begegnung der beiden Underwoods wird die Betonung des Sensorischen als dem privilegierten Medium historischer Erfahrung überdeutlich. ›Augustus‹ übersetzt in der Schilderung seines Todeskampfes mit dem Yankee-Soldaten taktile, olfaktorische und sogar gustatorische Wahrnehmungen direkt in Sprache, um sie für Francis verfügbar zu machen. Re-Enactments,

so wird hier deutlich, adressieren den Körper als Medium der historischen Erfahrung und zielen damit auf die Sinne.<sup>4</sup> Dabei involvieren sie nicht nur den Körper des Re-Enactors selbst, sondern auch – und das ist entscheidend – diejenigen von Zuschauerinnen und Zuschauern. Beide befinden sich gemeinsam in einem zeitlich im doppelten Sinne geteilten Raum, in dem Geschichte gerade durch die Differenz körperlich-sensorischer Erfahrungen fühlbar gemacht werden soll.<sup>5</sup>

Diese Funktion ist abhängig von einer gewissen Ethik der Lokalisierung, durch welche die Authentizität der historischen Erfahrung verbürgt wird. *It was right here, at the bloody angle?*, hakt Francis Underwood nach und lenkt so die Aufmerksamkeit auf die Differenz zwischen dem aktuellen (meist eher unspektakulären) räumlichen Setting des Re-Enactments und seiner historischen, gleichwohl stets imaginären Imprägnierung. Zugleich sorgt die Konzentration auf historiographisch definierte sowie räumlich und zeitlich begrenzte Erfahrungsräume wie etwa Schlachten (Waterloo, Gettysburg, Jena und Auerstädt, *the bloody angle*) als ereignishaft Referenzpunkte für eine weitere Differenzmarkierung.<sup>6</sup> Re-Enactment-Räume stehen stets in Relation und Spannung zu der sie umgebenden Umwelt, sie können von aussen betrachtet und, wie im Fall von Francis Underwood oder jedem beliebigen Publikum eines Mittelaltermarktes, von aussen betreten und auch wieder verlassen werden.

#### Differenz erfahrung am Körper

Zusammengenommen wird deutlich, dass historische Re-Enactments in ihrer epistemischen Struktur komplexer sind als Werbeslogans wie ›Living history as Time Machine‹ suggerieren. Ebenso wenig zielen Polemiken wie jene des australischen Historikers Greg Denning, Re-Enactors würden *the past as the present in a funny dress*<sup>7</sup> halluzinieren, auf den Kern der Sache. Vielmehr zeigt sich, dass es bei Re-Enactments weniger um den Versuch geht, eine vergangene Lebenswelt in Gänze heraufzubeschwören, als vielmehr darum, temporale Differenzmarkierungen für historische Erfahrungen fruchtbar zu machen. Re-Enactments arbeiten dabei meist im Modus der Metonymie. Einzelne zeitlich, räumlich und

situativ begrenzte Handlungen und Erfahrungen sollen für das Ganze einer historischen Epoche einstehen und diese (re-)präsentifizieren. Eine entscheidende Rolle kommt dabei der körperlichen und damit sensorischen Interaktion mit historischen Objekten zu. Diese wirken zugleich auf die Körper zurück, formieren diese, ermöglichen und begrenzen körperliche Handlungen und Bewegungen und verorten diese damit in einer spezifischen Zeitordnung. Besonders auffällig wird dies hinsichtlich der Rolle von Kleidung als Aktant im historischen Re-Enactment. So argumentiert die australische Historikerin Katherine Johnson auf Grundlage eines Selbstversuchs, dass durch das Nähen, Anlegen und Tragen von Kleidern der Regency-Epoche das Körpergefühl von Jane Austen und ihren Zeitgenossinnen zwar nicht als solches reproduziert werden kann. Gleichwohl lässt sich, so Johnson, eine *experiential relation to past bodies* etablieren, welche die zeitliche Verortung des eigenen Körpers reflektiert und erfahrbar macht: *My shoulders, accustomed to hunching over a computer, schreibt Johnson, are forced to mimic the metal rods of my undergarments, straight and strong. My core muscles feel tense with the effort of sucking my stomach in, flinching away from the corset's constrictive grasp. Stomach in, shoulders back, fabric and steel combine to sculpt my body into a supposedly more feminine form.*<sup>8</sup> Historische Erfahrung im Re-Enactment wird hier als Interaktion von zeitgenössischen Körpern und historischen Objekten konzipiert. Noch deutlicher als in Johnsons Korsett-Erfahrung wird dieses Muster etwa in den Bewegungsexperimenten, die der Schweizer Mediävist Daniel Jaquet in spätmittelalterlichen Rüstungen durchgeführt hat.<sup>9</sup> Hier geht es um ein historisches Körperwissen, das ohne die genaueste Rekonstruktion des in Frage stehenden Objekts, der Rüstung, nicht zu machen wäre. Zugleich entsteht dieses Wissen erst im Prozess der experimentellen Cyborgisierung. Auch hier geht es weniger um eine Reproduktion bestimmter historischer Fähigkeiten und sensorischer Erlebnisse als vielmehr um die Produktion einer Differenz erfahrung, die im begrenzten Rahmen des experimentellen Settings besonders deutlich hervortritt.

Historische Re-Enactments wie jenes am *bloody angle* in South Carolina spielen in der zeitgenössischen Geschichtskultur insbesondere

in Grossbritannien, den USA und Australien, aber auch in Deutschland und der Schweiz eine bedeutende Rolle. Sie dienen als Freizeitbeschäftigung, als kommerzielle Inszenierung auf Mittelaltermärkten oder als Elemente von interaktiver Museumsdidaktik.<sup>10</sup> Dabei zielen sie auf die Evokation spezifisch historischer Erfahrung beim Publikum ebenso wie bei den Teilnehmerinnen und Teilnehmern selbst. Das Verhältnis der Re-Enactment-Szene zur professionalisierten Geschichtswissenschaft ist dabei ambivalent. Re-Enactments nutzen einerseits geschichtswissenschaftlich produziertes Wissen über die Vergangenheit für ihre eigenen Praktiken, erheben aber darüber hinaus oftmals den Anspruch, selbst spezifisches Wissen über die Geschichte hervorzubringen. Diese Doppelstruktur zeigt sich schon bei relativ einfachen Formen des Re-Enactments, aber auch in komplexen Inszenierungen wie jener am *bloody angle*. Vor allem im teils kommerziell betriebenen, teils als sehr zeit- und kapitalintensives Hobby betriebenen Re-Enactment etwa auf Mittelaltermärkten wird häufig eine bewusste Distanz zur akademischen Welt inszeniert und zugleich die eigene geschichtskulturelle Praxis als eigenständige, dazu komplementäre historische Forschungsleistung begriffen.<sup>11</sup> Gleiches gilt auch für komplexe Nachstellungen historischer Situationen wie etwa Schlachten. Dabei wird vor allem der materiellen Kultur eine herausragende heuristische Funktion zugeschrieben. Materialauthentizität in der Herstellung wie im Umgang mit rekonstruierten Objekten verspricht ein hohes kulturelles (und soziales) Kapital in der Szene. Es gilt, seine Gewandung nicht nur aus historisch verbürgten Materialien selbst zu schneiden, sondern dabei mühsam angeeignete historische Techniken anzuwenden und dafür womöglich ebenfalls selbst hergestelltes Werkzeug aus wiederum historisch verbürgten Rohmaterialien zu gebrauchen. Dem implizierten genealogischen Regress sind allenfalls praktische Grenzen gesetzt, die epistemologische Wertschätzung des Materials bleibt aber zentral.

Francis Underwoods leicht herablassende Reaktion, die Darsteller in historischer Gewandung nähmen sich und ihr Hobby ein wenig zu ernst, findet durchaus ihr reales Echo in Äusserungen professioneller Historiker und Historikerinnen, die Re-Enactment-Praktiken ein eigenes heuris-

tisches Potential zur Generierung historischen Wissens absprechen. Das gilt vielfach selbst für Formen von experimenteller Archäologie, die relativ akademienah operieren, wie etwa die minutiösen Rekonstruktionen des römischen Legionärslebens durch den Althistoriker Marcus Junkelmann und sein Team oder die Wiederholung von James Cooks Entdeckungsreise von Djakarta nach Australien im Jahre 2001 unter Beteiligung zahlreicher professioneller Historikerinnen und Historiker.<sup>12</sup>

### Präsenz und Differenz

Die Herstellung historischen Wissens ist gleichwohl nur eine Dimension von Re-Enactment als Teil zeitgenössischer Geschichtskultur – und womöglich nicht einmal die entscheidende. Vielmehr liegt das Begehren des Re-Enactments weniger im Wissen als in der Produktion von historischer Erfahrung als solcher. Vermittelt wird historische Erfahrung im Rahmen einer spezifischen Zeitstruktur, in der Vergangenheit in die Gegenwart hinein präsentifiziert wird. Die Betonung von erfahrbarer Präsenz (der Vergangenheit) gegenüber akademisch gewonnenem Wissen um die Geschichte reproduziert dabei bis zu einem gewissen Grade Hans Ulrich Gumbrechts Unterscheidung zwischen Sinnkulturen und Präsenzkulturen. Für Gumbrecht selbst zeigt sich das kulturelle Begehren nach Präsenz gerade im Umgang mit der Vergangenheit in besonders prägnanter Form: *Durch den Wunsch nach Präsenz werden wir dazu bewogen, auf die Sinnfrage zu verzichten und uns statt dessen auszumalen, wie wir uns theoretisch und körperlich zu bestimmten Gegenständen verhalten hätten, wenn wir in ihrer historischen Alltagswelt auf sie gestossen werden.*<sup>13</sup> In Gumbrechts Modell einer Präsenzkultur wirken Imagination (*uns auszumalen*), Reflexion und Performanz (*theoretisch und körperlich*) zusammen, um in der Konfrontation mit Elementen einer vergangenen materiellen Kultur (*Gegenstände in ihrer historischen Alltagswelt*) spezifische Praktiken (*wie wir uns verhalten hätten*) hervorzubringen, welche die Präsenz der Vergangenheit ermöglichen. Interaktion mit der Vergangenheit garantiert für Gumbrecht dabei nicht weniger als ein Transzendieren der *conditio humana* selbst: ein nekromantisches Begeh-

ren, das über den «Wunsch, mit den Toten zu sprechen» (Stephen Greenblatt) hinausreicht. Allen historischen oder im weiteren Sinne geschichtskulturellen Praktiken liegt letztlich der Wunsch zugrunde, *die Grenze unserer Geburt in Richtung Vergangenheit zu überwinden.*<sup>14</sup> Die Präsenz der Vergangenheit im einem emphatischen Sinne kann also durch spezifische objektinduzierte Epiphanien möglich (gemacht) werden. Gumbrechts Versuch, den Kontakt mit historischen Objekten für seine allgemeine Präsenztheorie fruchtbar zu machen, schliesst (in seinem Fall unwissentlich) an Reflexionen über sensorisch vermittelte historische Erfahrung an, die der niederländische Historiker Johan Huizinga schon in den 1920er Jahren formuliert hatte. Huizinga entwickelt das Konzept der *historische sensatie* als ein Moment genuinen Erlebens des Historischen, das durch *ein plötzliches Hindurchstossen des Geistes* in die Vergangenheit möglich wird. Historische Erfahrungen können für Huizinga durch vielfältige Kontakte mit Objekten aus der Vergangenheit entstehen: *Dieser Kontakt mit der Vergangenheit, den eine unbedingte Überzeugung der Echtheit, Wahrheit begleitet, kann ausgelöst werden durch eine Zeile aus einer Urkunde oder Chronik, durch einen Stich, ein paar Klänge aus einem alten Lied. Es ist nicht ein Element, das der Verfasser durch bestimmte Worte in sein Werk legt. Es liegt hinter und nicht in dem Geschichtsbuch.*<sup>15</sup> Huizinga kontrastiert also den direkten Kontakt mit der Vergangenheit, welcher durch historische Objekte ausgelöst wird, mit der historiographischen Praxis (*Geschichtsbuch*) und situiert diesen damit ebenfalls *diesseits der Hermeneutik*. Während für Gumbrecht aber epiphanische Momente durch die mehr oder weniger bewusste Suche nach Präsenzphänomenen reproduzierbar zu sein scheinen, ist *historische sensatie* nach Huizinga keineswegs planbar, sondern bleibt ein Emergenzphänomen. Genau hier setzt der niederländische Geschichtsphilosoph Frank Ankersmit mit seiner Theorie der *sublime historical experience* an: *Sensation is momentary and has little or no duration; it is abrupt and cannot be predicted. It is accompanied by a sense of anxiety and of alienation: the direct experience or sensation of reality provokes a loss of the naturalness of even the most trivial objects. This explains why sensation is so enigmatic and why*

*the right words seem to fail us for describing its content: experience here precedes language and the whole complex web of associations that are embedded in language. [...] Sensation effects a fissure in the temporal order so that the past and the present are momentarily united in a way that is familiar to us in the experience of 'déjà vu'.*<sup>16</sup> Für Ankersmit entsteht im Moment der historischen Erfahrung ein Riss in der etablierten temporalen Ordnung, der aber gerade keine nekromantische Immersion in die Vergangenheit in ihrer Ganzheit ermöglicht. Mehr noch: Der Herauslösung des Subjekts der Erfahrung aus seiner zeitlichen Ordnungsposition entspricht nach Ankersmit eine Dissoziation auf der Ebene des historischen Objekts. *Most trivial objects* können durchaus als Trigger historischer Erfahrungen dienen, wenn sie ihrer *naturalness* entkleidet, also dekontextualisiert werden. Im Gegensatz zu Gumbrecht, dessen epiphanische Utopie im Umgang mit historischen Objekten in deren eigener lebensweltlicher Umgebung begründet war, besteht für Ankersmit die Bedingung der Möglichkeit historischer Erfahrung gerade in der Differenz dazu. Dem entspricht ein gewisses *talent of dissociation* auf der Ebene des Erfahrenden, das Talent, *being able to momentarily discard from yourself all that you think to be essential to you and to your identity.*<sup>17</sup> Es geht Ankersmit also weder um historische Nekromantie mit ihrem immer schon aporetischen Holismusanspruch, noch um historische Erkenntnis im Modus der Historiographie, sondern um ein Drittes, für das eine doppelte Dissoziation notwendig ist. Worin dieses Dritte besteht, macht Ankersmit im Anschluss an die russisch-amerikanische Slawistin und Kulturtheoretikerin Svetlana Boym deutlich. Boym analysiert Konzept und Begriff der Nostalgie als affektives Engagement mit der Vergangenheit und unterscheidet dabei zwischen einer restaurativen und einer reflexiven Form: *Restorative nostalgia [...] attempts a transhistorical reconstruction of the lost home. Reflective nostalgia thrives on [...] the longing itself and delays the homecoming, wistfully, ironically, desperately...*<sup>18</sup> Ankersmit kommentiert: *The difference between these two models of nostalgic experience is that restorative nostalgia promises or aims for an actual return to the past as it truly was, for a 're-enactment of the past', as Collingwood would*

*put it. [...] Reflective nostalgia [...] leaves the distance intact between past and present. Even more, it feeds on the distance. [...] For Boym, reflective nostalgia is, basically, not an experience of the past itself (on which restorative nostalgia pins its hopes) but of the experience of the distance, between past and present. It is an experience of the river separating past and present and not of what can be found on the past's bank of that river.*<sup>19</sup> Die komplexen Differenzmarkierungen und Dissoziationen, die in geschichtskulturellen Praktiken des Re-Enactments am Werk sind, lassen sich demnach mit Huizinga, Boym und Ankersmit als Absagen an Zeitreise-Phantasmen und immersive Geschichtsgefühllichkeit deuten. Im Gegenteil: Als genuin historische Erfahrung wird weniger die körperliche und sensorisch vermittelte Präsenz einer vergangenen Epoche greifbar als vielmehr Historizität selbst als Erfahrung von Distanz und Differenz.

### Some liberties

Francis Underwood begegnet dem Darsteller seines Ahnen ›Augustus‹ in der fünften Folge der fünften Staffel von ›House of Cards‹ noch einmal, diesmal in Zivil. Gemeinsam bewundern sie im Weissen Haus ein Bürgerkriegsdiorama, das der inzwischen zum Präsidenten Ernannte in seiner Freizeit hergestellt hatte. Francis kommt noch einmal auf ihre erste Begegnung am bloody angle zu sprechen und fragt den Re-Enactor, woher er eigentlich so detailgenau gewusst habe, was ›Augustus‹ in den letzten Minuten seines Lebens gefühlt habe. *I hope you forgive me*, lautet die Antwort. *I was meeting Vice-President Francis Underwood. And I thought he deserved a good story. – Wait a minute. You made all that up? – I took some liberties.* Diese Volte verweist auf ein weiteres epistemologisches Problem des Re-Enactments. Selbst wenn historische Erfahrungen im Re-Enactment als Differenzenerfahrungen zu machen sind, so bleibt die Schwierigkeit bestehen, sie intersubjektiv zu vermitteln. Die oben angedeutete theatrale Struktur von Re-Enactments macht deutlich, dass Erfahrungen von Historizität für ein Publikum – sei es ein amerikanischer Vizepräsident oder eine Schweizer Kleinfamilie auf dem Mittelaltermarkt – nur aus zweiter Hand zu haben sind.<sup>20</sup> Sie beruht auf Imagination und

Narration, auf einer ›good story‹, welche alle verdienen, die ihre Körper nicht den Zumutungen des Re-Enactments aussetzen mögen. Hier liegt die Aporie des Re-Enactments und die Chance der Historiographie zur Produktion eigener Formen von historischer Differenz. Die historischen Erfahrungen, die Geschichtsschreibung im Medium des Wortes zu vermitteln vermag, mögen anders gelagert sein als jene des Körpers und der Sinne. Ob sie ihnen gegenüber aber defizitär bleiben müssen, ist dabei jedoch keineswegs klar.

- 1 Vgl. generell zum historischen Re-Enactment als geschichtskultureller Praxis: Vanessa Agnew, Jonathan Lamb and Juliane Tomann (eds.): *The Routledge Handbook of Reenactment Studies. Key Terms in the Field*. London 2019; Iain McCalman, Paul A. Pickering (Hg.): *Historical Re-Enactment. From Realism to the Affective Turn*. London 2010; zu den geschichtstheoretischen Implikationen vgl. vor allem Vanessa Agnew: *History's Affective Turn. Historical Reenactment and its Work in the Present*, in: *Rethinking History* 11 (2007), pp. 299–312; Alexander Cook: *The Use and Abuse of Historical Reenactment. Thoughts on Recent Trends in Public History*, in: *Criticism* 46 (2004), pp. 487–496 und Katherine Johnson: *Performing Pasts for Present Purposes. Reenactment as Embodied, Performative History*, in: David Dean, Yana Meerzon and Kathryn Prince (eds.): *History, Memory, Performance*. Houndmills/Basingstoke 2015, pp. 36–52.
- 2 Vgl. Maria Muhle: *History will repeat itself. Für eine (Medien-)Philosophie des Reenactments*, in: Lorenz Engell u.a. (Hg.): *Körper des Denkens. Neue Positionen der Medienphilosophie*. München 2013, S. 113–134; Erika Fischer-Lichte: *Die Wiederholung als Ereignis. Reenactment als Aneignung von Geschichte*, in: Ulf Otto, Jens Roselt (Hg.): *Theater als Zeitmaschine. Zur performativen Praxis des Reenactments. Theater- und kulturwissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld 2012, S. 13–52; Ulf Otto, Re: *Enactment. Geschichtstheater in Zeiten der Geschichtslosigkeit*, in: *ibidem*, S. 229–254; Rebecca Schneider: *Performing Remains. Art and War in Times of Theatrical Reenactment*. London 2011.
- 3 Vgl. zu Milo Rau-Materialien in Rolf Bossart (Hg.): *Die Enthüllung des Realen. Milo Rau und das Internationale Institute of Political Murder*. Berlin 2013.
- 4 Vgl. Stefanie Samida: *Aneignung von Vergangenheit durch körperliches Erleben?*, in: Sabine Moller, Matthias Bauer (Hg.): *Kulturelle Aneignung von Vergangenheit (Literatur in Wissenschaft und Unterricht 46)*. Würzburg 2013, S. 105–121; Jan-Friedrich Missfelder: *Ganzkörpergeschichte. Sinne, Sinn und Sinnlichkeit für eine Historische Anthropologie*, in: *Internationales Archiv für die Sozialgeschichte der Literatur* 39 (2014), S. 457–475.

- 5 Insofern besteht eine Differenz zwischen Re-Enactmentpraktiken in der modernen Geschichtskultur und dem ursprünglich durch den britischen Geschichtsphilosophen R.G. Collingwood geprägten Begriff des Re-Enactments als »Nach-denken«.
- 6 Vgl. Leigh Clemons: *Present Enacting Pasts. The Functions of Battle Reenacting in Historical Representation*, in: Scott Magelssen, Rhona Justice-Malloy (Hg.): *Enacting History*. Tuscaloosa 2011, S. 10–21.
- 7 Greg Denning: *Mr. Bligh's Bad Language. Passion, Power and Theatre on the Bounty*. Cambridge 1992, S. 4.
- 8 Katherine M. Johnson: *Rethinking (re)doing. Historical re-enactment and/as Historiography*, in: *Rethinking History* 19 (2015), S. 193–206, hier S. 199f.
- 9 Vgl. Daniel Jaquet u.a.: *Range of Motion and Energy Cost of Locomotion of the Late Medieval Armoured Fighter. A Proof of Concept of Confronting the Medieval Technical Literature with Modern Movement Analysis*, in: *Historical Methods* 49 (2016), pp. 169–186; Daniel Jaquet, Vincent Deluz: *Moving in Late Medieval Harness. Exploration of a Lost Embodied Knowledge*, in: *Journal of Embodied Research* 1 (2018), DOI:<http://doi.org/10.16995/jer.7>.
- 10 Vgl. Wolfgang Hochbruck: *Geschichtstheater: Formen der Living History. Eine Typologie*. Bielefeld 2013; Stephen J. Hunt: *Acting the Part. ‚Living History‘ as a Serious Leisure Pursuit*, in: *Leisure Studies* 23 (2004), pp. 387–403.
- 11 Vgl. Sven Kommer: *Von ‚Braveheart‘ zur Archivarbeit. Die Wissenskultur der Mittelalterszene als performative Selbstermächtigung*, in: Sarah Willner u.a. (Hg.): *Doing History. Performative Praktiken in der Geschichtskultur*. Münster/New York 2016, S. 211–229; Sven Kommer: *Mittelaltermärkte zwischen Kommerz und Historie*, in: Thomas Martin Buck, Nicola Baruch (Hg.): *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*. Münster u.a. 2011, S. 183–200.
- 12 Vgl. Marcus Junkelmann: *Die Legionen des Augustus*, 15. überarb. Aufl. München 2015; dazu Stefanie Samida: *Per pedes in die Germania magna oder Zurück in die Vergangenheit? Kulturwissenschaftliche Annäherungen an eine performative Praktik*, in: *Doing History (Anm. 11)*, S. 44–62; Vanessa Agnew: *History's Pure Serene. On Reenacting Cook's First Voyage, September 2001*, in: Judith Schlehe u.a. (Hg.): *Staging the Past. Themed Environments in Transcultural Perspectives*. Bielefeld 2010, pp. 205–218; Iain McCalman: *Little Ship of Horrors. Reenacting Extreme History*, in: *Criticism* 46 (2004), S. 477–486.
- 13 Hans-Ulrich Gumbrecht: *Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz*. Frankfurt/Main 2004, S. 146.
- 14 *Ibidem*, S. 144.
- 15 Johan Huizinga: *Aufgaben der Kulturgeschichte*, in: Johan Huizinga: *Wege zur Kulturgeschichte*. München 1930, S. 7–77, hier S. 50f; zu Huizingas Theorie der Kulturgeschichte allgemein Christoph Strupp: Johan

Huizinga. *Geschichtswissenschaft als Kulturgeschichte*. Göttingen 2000.

- 16 Frank Ankersmit: *Sublime Historical Experience*. Stanford 2005, S. 132; vgl. zu Huizingas Konzept der »sublime historical experience« Jonathan Menezes: *Aftermaths of the Dawn of Experience. On the Impact of Ankersmit's Sublime Historical Experience*, in: *Rethinking History* 22 (2018), pp. 44–64; allgemein Herman Paul, Adriaan von Veldhuizen: *A Retrieval of Historicism. Frank Andersmit's Philosophy of History and Politics*, in: *History & Theory* 57 (2018), pp. 33–55.
- 17 *Ibidem*, p. 227.
- 18 Svetlana Boym: *The Future of Nostalgia*. New York 2001, p. XVIII.
- 19 Frank Ankersmit: *Meaning, Truth, and Reference in Historical Representation*. Ithaca/New York 2012, p. 185.
- 20 Vgl. hierzu weiterführend Jan-Friedrich Missfelder: *On Necromantic History (and Music)*, in: *Basler Beiträge zur Historischen Musikpraxis* 2020, im Druck.



## Monument und Sediment

### Dingpolitik und Bildregimes im Oberammergauer Passionsspiel

Jan Mohr und Julia Stenzel

#### Reenactment – die Dinge und ihre Bilder

›Reenactment‹ ist eine reichlich unscharfe Größe. Als heuristische Kategorie hat sie ihren Ort in erster Linie in der Theorie- und Modellbildung von Geschichts-, Medien-, Tanz-, Theater- und Kunstwissenschaft, aber auch in der Medienwissenschaft. Entsprechend orientieren sich Versuche zur begrifflichen Konkretisierung zum einen an historiographischen Paradigmen, zum anderen an solchen, die sich in den Wissenschaften vom Performativen verorten lassen. In den letzten Jahren finden sich unter anderem in der Theater- und Tanzwissenschaft vermehrt Versuche, die Herausforderung, vor der eine historische Aufführungswissenschaft steht, über die Frage nach dem Körper als Archivmedium und dem Reenactment als Methode der Archivierung neu anzugehen. Konzepte von Reenactment sind entsprechend geknüpft an mediale Verfahren und historiographische Modellbildungen und lassen sich auf außerwissenschaftliche Praxen wie Historien-Hobbyismus, juristische Praxen bei Gericht, theatrale Praxen oder schon Formen des Alltagserzählens beziehen, in denen sie jeweils vor dem Horizont deutlich voneinander zu unterscheidender Wissensformen zu stehen kommen.

Der Versuch einer Gliederung der mit ›Reenactment‹ rubrizierten Phänomene und Praxen in ein performance-theoretisches und ein historiographisches Paradigma kann freilich allenfalls eine heuristische Fiktion sein. Wohl am deutlichsten zeigen das theatralitätshistoriographische Zugriffe auf außerkünstlerische Formen des Wiederaufführens oder des emphatischen Wiederholens historischer Öffentlichkeiten.

Gerade an der für jede Vorstellung von Reenactment zentralen Kategorie der Zeit wird deutlich, wie wenig trennscharf sich zwischen Konzepten, die sich am korporealen Nachstellen historischer Geschehnisse abarbeiten, und

solchen, die von Fragen nach der Ephemierität und Unwiederholbarkeit von Performance ausgehen, unterscheiden lässt. Produktiver scheint daher die Frage nach den Voraussetzungen der mit Reenactmentbegriffen verbundenen Zeitkonzepte. Insbesondere das Moment der Produktion und der Ko-Präsenz heterogener Zeitschichten und -ordnungen wäre ins Zentrum einer Heuristik zu stellen, die die heterogene Vielfalt der mit Reenactment rubrizierten Phänomene und Praxen erfasst und gliedert. Wenn es plausibel ist, dass das für Reenactments gleich welchen Zuschnitts charakteristische Zeitmodell eine Distanz zum historischen Referenzpunkt bestätigt und sie zugleich auflöst,<sup>1</sup> dann wäre ein solches zugleich wohl am ehesten in der Rekonstruktion der Heterogenität von einander überlagernden, mit einander interferierenden, konfligierenden, konkurrierenden oder auch unabgestimmt nebeneinander stehenden Zeitmodellen zu beschreiben. Vielversprechend erscheint deshalb ein Ansatz, der einem am ZHM durchgeführten Workshop (10.5.2019) zugrunde lag: Reenactment wurde als eine Kategorie gefasst, die in erster Linie durch Praxen der Verkopplung von Heterogenem und ihrer Plausibilisierung bestimmt ist. In einem solchen Sinne lässt sich die Praxis des Passion-Spielens in ihren ›modernen‹ Transformationen geradezu exemplarisch als Reenactment rekonstruieren. Wir suchen den Zugang zu einer solchen Rekonstruktion über die Dinge. Unseren Ansatz erproben wir an einem Reenactment, das in zehnjährlicher Wiederholung auf eine Heterogenität historischer Bezugspunkte und die eigene Wiederholungstradition selbst Bezug nimmt: am heute weltbekanntesten Oberammergauer Passionsspiel.

Dabei gehen wir mit jüngeren dingtheoretischen Ansätzen davon aus, dass die Handlungsmacht der Dinge sich weder aus einer stummen,

erratischen Materialität ergibt, noch aus der Geschwätzigkeit der Sache, die sich in diskursiven Über- und Fortschreibungen auflöst. Stattdessen versuchen wir die Eigenart dinglicher ›agency‹ in einer doppelten Widerständigkeit zu beschreiben, die sich aus der Dinglichkeit des Diskurses einerseits, der Diskursivität des Dings andererseits ergibt. Hier sehen wir die besondere Chance für einen Ansatz, der sich von den Debatten um einen New Materialism oder einen neuen Realismus her verstehen will.

Dies im Hintergrund versuchen wir, die Hybridität und Heterogenität der Oberammergauer Dinge von zwei Seiten aus zu fassen. Wir haben dazu ein asymmetrisches Begriffspaar gebildet, das sich allerdings zu beiden Hälften aus einer archäologischen Metaphorik in der diskursanalytischen Begriffsfindung bei Foucault rekrutiert. Monument ist das – alte, wiederverwendete, im Reenactment erneut aktivierte und vergesellschaftete – Ding, insofern es in seiner erratischen Evidenzhaftigkeit von sich behauptet: Ich bin wichtig gewesen. Von dieser Wichtigkeit zeugen heute noch meine schiere Existenz und der Umstand, dass ich wiederverwendet, gebraucht werde. Zugleich ist das Ding ein Sediment, das sich ablagert auf dem Schreibtisch, in der Asservatenkammer, im Archiv, wo es Prozesse alltäglicher Handlungen und Kommunikationen dokumentiert, aber darin nicht einfach aufgeht, ein Rest, den man nicht loswird. Wenn die Reenactments des hier vorläufig so genannten historiographischen Paradigmas eine Kopräsenz mit (oder sogar: in) dem historischen Ereignis versprechen, dann müssten historische Dinge in besonderem Maße privilegiert sein, ein solches Versprechen einzulösen.

Tradition und Kontinuität des Oberammergauer Passionsspiels jedenfalls manifestieren sich nicht zuletzt in dessen Dingen. Während die verschiedenen historischen und zeitgenössischen Fassungen der Spieltexte etwa religions- und religiositätsgeschichtliche oder ideen- und mentalitätshistorische Transformationen oder auch den Wandel historischer Theatralitäts- und Textualitätskonzepte in den knapp 400 Jahren der Aufführungsgeschichte nachzuvollziehen erlauben, eröffnen erst die Dinge einen Zugang zu den ›Einkerbungen‹ im Raum von Wiederholung und Differenz (Deleuze/Guattari), den jede Aktualisierung der Spieltradi-

on in Oberammergau unweigerlich schafft. Die Dinge der Passion, szenographische Elemente ebenso wie deren Fort- und Weiterleben in der Alltagsgeschichte und in alltäglichen Praxen des Dorfs, zeugen von Identität und Differenz in der Wiederholung, weil in älterer Zeit die medialen Möglichkeiten einer Aufzeichnung und Speicherung knapp waren und in jüngerer Vergangenheit die Gemeinde ein Bildmonopol durch Filmverbot und kalkulierte Bilderfreigabe zu wahren wusste. In medialer und medialitätshistorischer Perspektive ist ›Oberammergau‹ (das Passionsspiel und sein Setting im Dorf und bayerischen Alpenvorland, seine Bewohner und auch seine Besucher) von einem Zusammen von Bildregimes und andererseits von Dingpolitik bestimmt. Beides bedingt sich gegenseitig.

Bildregimes, das bedeutet einerseits die strikte Kontrolle und kontrollierte Freigabe von Bildern und Mitschnitten von Proben und Aufführungen, eine Verknappung des Bildangebots, die den Besuch des Passionsspiels selbst zum unersetzlichen und uneinholbaren Erlebnis macht. Das bedeutet andererseits die Schaffung von Anreizen durch ein üppiges Angebot aus Archivalien: historische Fotografien, Werbeplakate, Filmmaterial und weitere mediale Formate mit dokumentarischer Anmutung, die ein kompensatorisches Narrativ schaffen und in einer paradoxen Ökonomie durch Überflutung auf den Mangel, die Abwesenheit des eigentlich begehrten medialen Objekts (die Aufzeichnung einer Aufführung) hinweisen und diesen Mangel nur verschärfen – gegenüber etwa 2017 ist die Homepage des Passionsspiels um ein Vielfaches informierender, aber auch bildmächtiger geworden. Was man vor drei Jahren noch im Gemeindearchiv heben musste, ist heute zum Teil ohne Weiteres an der Oberfläche der passionierten Webpräsenz zugänglich. Zugleich ist diese Präsentation flankiert durch weitere mediale Angebote wie Selfies, Podcasts, Tweets oder Instagram-Stories und -Videos, derer sich die professionalisierte Öffentlichkeitsarbeit im Passionsdorf bedient.

Die Dinge erscheinen, das ist trivial, selbst medial und ganz überwiegend in mediatisierter Form, unterliegen damit einer Spannung von institutioneller Verknappung und medientechnischer Reproduzierbarkeit. In einer spezifischeren Perspektive könnte man aber auch

sagen: Sie erscheinen immer schon in sozialen, kommunikativen und medialitätshistorischen Kontexten, die sie umgekehrt mitprägen.

Vor diesem Hintergrund wollen wir im Folgenden ein Spektrum von Phänomenen aufzeichnen, die unterschiedlich auf das hier leitende Konzept von Reenactment bezogen werden können. An der Haar- und Barttracht der Spieler lässt sich die Pluralität der Zeitbezüge im Reenactment jeder Spielzeit nachvollziehen; das Kreuz gibt zu bedenken, wie in der szenographischen Praxis ein ikonographischer und imaginationshistorischer Hintergrund auf historische Körperpraxen ebenso bezogen ist wie auf die Pragmatik der mitspielenden Körper und Dinge. Und schließlich ist am Abendmahlstisch des Oberammergauer Passionsspiels zu zeigen, wie das Ding über seine Funktion als Raum-Organisator im Passionsspielhaus und darüber hinaus den Eigenraum, die Eigenzeit und die Eigengeschichte der Oberammergauer Passion als auf einander verweisende und angewiesene Größen exponiert. Haare und Bärte, Kreuz und Tisch sind komplex in die sie rahmenden pragmatischen und kommunikativen, diskursiven und praxeologischen Kontexte des Reenactments ›Passionsspiel‹ eingebunden. An ihnen wird eine Pluralität von Zeitbezügen, -schichten und -modellen fassbar, die nicht zuletzt Effekt der mediatisierten Präsenz dieser Dinge ist.

### Oberammergauer Eigenzeiten

Das Oberammergauer Passionsspiel steht in seiner jahrhundertelangen Kontinuität und im funktionshistorischen Wandel, den es im Laufe der Zeit erfahren hat, per se in sachlicher Nähe zu Spielarten des Reenactments. Erstens, weil es in der Tradition der geistlichen Spiele des Spätmittelalters steht, wie im 17. Jahrhundert noch Dutzende von lokalen Spieltraditionen im alpenländischen Raum. Zweitens, weil es sich auf das Moment einer initialen Setzung bezieht. Und drittens seit dem späteren 19., spätestens aber seit dem 20. Jahrhundert, insofern sich die Spielkonzeption jeder Spielzeit zusätzlich (und zunehmend dominant) in ästhetischer und künstlerischer Hinsicht auf die vorausgegangenen bezieht. Im Oberammergauer Passionsspiel vervielfachen sich die Vergangenheits- bzw. Ursprungsbezüge.

Bekanntlich geht das Oberammergauer Passionsspiel einer sorgsam gepflegten Ursprungslegende zufolge auf das Jahr 1634 zurück. Im Vorjahr hatte die Pest im bayerischen Oberland gewütet und angeblich auch in Oberammergau in kürzester Zeit mehr als 80 Opfer gefordert. Auf das Gelübde hin, hinfort in zehnjährlichem Rhythmus ein Spiel vom Leiden Jesu Christi aufzuführen, sei die Gemeinde von der Krankheit erlöst worden, niemand sei mehr gestorben, mehrere bereits Erkrankte seien genesen. Dass sich diese Überlieferung nicht mit den Einträgen in den Sterbebüchern der Gemeinde deckt und dass allgemein eine ältere Spieltradition vermutet wird, auf der die neue Tradition des Gelübdespiels aufsitze,<sup>2</sup> ist in der dominanten Darstellung nebensächlich. Durchgesetzt hat sich die Erzählung einer Genealogie mit initialer Setzung und im Prinzip ungebrochener Kontinuität. In der fortwährenden Aktualisierung (die für die ältere Zeit vor allem in den verschiedenen Fassungen des Spieltexts greifbar wird) beziehen sich Spiel und Aufführung zugleich auch auf die eigene Spieltradition – und das dürfte spätestens seit dem 20. Jahrhundert gegenüber der Appräsentation von Heilswahrheiten die dominante Referenz sein. Im kommunikativen Gedächtnis<sup>3</sup> der Gemeinde bilden sich Mikrokontinuitäten aus, etwa bei den Hauptrollen<sup>4</sup> oder der ästhetischen Konzeption der Passion. Im Vorfeld jeder Spielzeit sind die politischen Auseinandersetzungen erheblich, insbesondere bei den Entscheidungen über die ästhetische Ausrichtung des Spiels und die ökonomische Rahmung der Saison, aber auch bei der Wahl (oder Durchsetzung) der Spielenden.

Damit liegt nicht nur eine Pluralität von Zeitbezügen vor, die sich in der archäologischen Metaphorik von Schichtung und Sedimentierung beschreiben ließe, sondern darüber hinaus eine von Zeitordnungen und Chrono-Logiken, die von Vorstellungen von zyklischer Organisation und Teleologie bis hin zu der modernen Figur einer radikalen Historizität reichen. In idealtypischer Überzeichnung ließen sich die zentralen Zeitordnungen, die im Phänomen Oberammergau konvergieren, in einem Dreischritt skizzieren.

Erstens bezieht sich der Form- und Funktionstyp ›geistliches Spiel‹ auf heilsgeschichtliche Ereignisse, die ganz unhinterfragt in den gro-

ßen Fundus der ›historia‹ gehören, in ihm ihrer Verbürgtheit, Verbindlichkeit und Geltung nach sogar einen herausragenden Rang einnehmen. Unbeschadet aller Fragen nach einem Fiktionsbewusstsein bei den Trägern, Darstellenden und Zusehenden wird in den Spielen eine überzeitliche Heilswahrheit zur Anschauung gebracht.<sup>5</sup> Mehrere Spieltexte betonen das Heil, das nicht nur im Spielen, sondern auch im Sehen der Aufführung liegen könne.<sup>6</sup> In der Form seines Vergangenheitsbezugs ist das geistliche Spiel im Prinzip ahistorisch, indem es sich auf einen absolut vergangenen Ursprung bezieht; einen Ursprung, der als ein geschichtlicher gewusst ist, in dem sich aber zugleich eine überzeitliche Heilswahrheit zeigt. Wollte man das geistliche Spiel per se als Spielform des Reenactment perspektivieren, müsste man vor allem auf das mimetische Moment (oder den Anspruch auf Mimesis) und auf die Vorstellung einer damit verbundenen Vergegenwärtigung (hier: von Heil) abheben. Was das geistliche Spiel als theatralen Typus von modernen Reenactment-Konzepten wohl kategorial abheben würde, wäre die absolute Vergangenheit, in der der Bezugspunkt der Aktualisierung liegt.

Beim Typus des Gelübdespiels tritt als zweiter Zeitbezug die Referenz auf das Moment und den Zeitpunkt der Stiftung hinzu. Das Gelübdespiel eröffnet eine mehrstellige Konstellation: Im Spiel ist eine vertikale Bezugsachse vorausgesetzt (Immanenz – Transzendenz), die ergänzt wird um eine horizontale in die eigene (und eben darum nicht absolute) Vergangenheit der Gemeinschaft. Das macht die Wiederholung vermessbar; es erlaubt zumindest grundsätzlich, Übereinstimmungen und Differenzen zu benennen. Bei Gelübdespielen vom Typus Oberammergauer Passion kommt nun noch eine weitere Zeitordnung hinzu: Die im Gelübde gestiftete Tradition ist auf eine Zukunft gerichtet, für die eine stabile Spielkontinuität geleistet werden soll. Jede Spielzeit und jede einzelne Aufführung in der Gegenwart stellt sich immer schon in den Dienst dieser Aufgabe und ist wesentlich auf eine zwar offene, aber gerichtete Zukunft bezogen. Im Typus des Gelübdespiels überlagern einander zyklische und lineare Zeitmodelle.

Mit der bis in die Gegenwart reichenden Spielkontinuität in Oberammergau kommt im 19. Jahrhundert ein dritter Typ von Zeitbezug

hinzu. Denn nun bezieht sich die Aufführung nicht mehr nur auf eine transhistorische christliche Heilswahrheit (im Gegenteil scheint dieser Bezug zumal seit dem 20. Jahrhundert eher abzunehmen) und auch nicht mehr nur auf den Ursprung der eigenen Spieltradition, sondern zugleich und mehr noch auf diese Tradition selbst. Entsprechend ist diese dritte Chrono-Logik ihrerseits ein Motor für weitere Pluralisierungen. Plastisch lässt sich das an der Ikonographie des Abendmahls illustrieren, die sich, so zeigen historische Szenenfotos, spätestens seit der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts nicht nur auf Leonardos da Vinci ›Cenacolo‹ bezieht, sondern auch auf historistische Übersreibungen des Abendmahls selbst, auf Orientalisierungen antik-jüdischer Kultur im Umfeld der entstehenden Bibelhistoriographie und auf die Historienmalerei des 19. Jahrhunderts. Das gilt für szenographische ebenso wie für vestimentäre und proxemische Elemente. Das Spiel generiert eine Eigenzeit und damit eine Eigengeschichte, die sich kulturhistorische Momente und Figurationen transformierend anverwandelt.

Auch am Regie-Duo der vergangenen drei Spielzeiten und seiner Arbeit am Spieltext lassen sich entsprechende Momente beobachten: Spielleiter Christian Stückl und Dramaturg Otto Huber beziehen sich in ihrer Arbeit an den jeweiligen Spieltexten nicht etwa auf den ältesten erhaltenen Spieltext von 1662, sondern auf die Fassung des Gemeindepfarrers Alois Daisenberger, die seit 1870/71 die Grundlage für alle späteren Texte darstellt, und (das scheint noch wichtiger) auf die verschiedenen Stadien von Reform und Reformulierung, die diese Fassung seitdem erfahren hat. Während im geistlichen Spiel die Passion Christi als erste Arché den zentralen Bezugspunkt darstellt und die Referenz auf sie sozusagen im Sprung geleistet wird, bestimmt bis ins späte 18. Jahrhundert mit dem Gelübde und seiner Erfüllung die je folgende Aufführung den leitenden Zeithorizont. Im ›Zeitalter der Geschichte‹, als das das ›lange‹ 19. Jahrhundert gerne charakterisiert wird, überlagert die Orientierung auf die Tradition als eine Verlaufsform diese Funktion, während – sicherlich auch geschuldet den veränderten Bildregimes seit dem Aufkommen von Fotografie und Film – die einzelnen Momente der Tradition als Instanzen ihrer Bestätigung in den Fokus

rücken. Man könnte diese Bewegung mit einem Begriffspaar von Foucault als Bewegung von der Orientierung an einer Arché hin zu einer Orientierung am Kommentar pointieren.<sup>7</sup>

### Haare und Bärte

Die Haar- und Bartpracht der Oberammergauer Spielenden ist topisch; und das war sie schon im 19. Jahrhundert. Mit dem traditionellen Haar- und Barterlass wird die heiße Phase in der Vorbereitung auf die neue Spielzeit eingeläutet. Zusammenfallend mit der Bekanntgabe der sprechenden Rollen werden die Spielenden aufgefordert, sich fortan bis zum Ende der kommenden Spielzeit Haupt- und Barthaar wachsen zu lassen. Die Zeit des Haarwuchses wird öffentlich eingeläutet und mittels eines Anschlags am Passionstheater sichtbar publik gemacht.

Mit den Haaren der Spielenden einzusetzen, heißt die Reihe von Dingen gewissermaßen von den Rändern des Feldes her anzugehen. Bärte und Haare changieren eigentümlich zwischen Körperteil und Ding, zwischen belebt und unbelebt, zwischen dazugehörig und äußerlich-fremd. Der Körper treibt sie – ohne Eingriffe – eigenständig hervor und formt sie, Farbe und Struktur sind genetisch festgelegt und im Laufe des Lebens gewissen Veränderungen unterworfen – Kinder haben keine Bärte; blonde Haare können nachdunkeln, Locken als glattes Haar nachwachsen. Bei manchen Menschen verabschiedet sich gar das Haupthaar mit zunehmendem Alter gänzlich. Anders als andere Körperteile sind Haare und Bart aber unbelebt, sobald sie in Erscheinung treten. Sie sind einfacher als andere Körperteile form- und modifizierbar. Verschiedene Kulturen entwickeln differenzierte Instrumentarien, Mechanismen und Praktiken der Haar-Manipulation oder Haar-Nachahmung – Friseure, Perücken, Scheren und Lockenwickler, Bänder, Spangen und Färbemittel. Institutionelle Zusammenhänge (Militär, Gastronomie) schränken ihr Wachstum ein oder gebieten ihr Verbergen unter Haarnetzen und Mützen.

Haar- und Bartpracht der Oberammergauer Spieler sind Objekte der besonderen Art. Sie sind ephemere, bleiben den Darstellenden äußerlich und gewinnen Funktionalität nur in Hinsicht auf das Spiel und dessen Aufführungskonventionen.

Auf geradezu paradigmatische Weise zwischen menschlich und dinglich, zwischen belebt und unbelebt oszillierend, lassen sie die Akteure hinter der Relation von Leib und haarigem Anhängsel verschwinden. Der Haar- und Barterlass setzt einen Rahmen, innerhalb dessen der menschliche Akteur sich einem ›Ding‹ aussetzt, das ihm halb zugehörig ist, halb äußerlich bleibt (und dabei tagtäglich Einfluss auf die Befindlichkeit seines Trägers hat: Hitze, Speisereste usw.).

Nicht nur der Körper der oder des Einzelnen wird zu einem anderen. Mit dem Haarwuchs wächst man in seine Rolle hinein.<sup>8</sup> Und umgekehrt: Mit den Bärten wachsen alle zehn Jahre die Figuren der heilsgeschichtlichen Handlung als Personen ins Leben. Wallendes Haupthaar und Rauschebart bestimmen die Erscheinung des Menschen auch über den Passionsspiel-Kontext hinaus; ihr Abschneiden hätte das Ausscheiden des Akteurs aus dem Spielkontext zur Folge. So wächst mit den Haaren das ganze Dorf in seinem Erscheinungsbild zusammen; so kommentiert es Spielleiter Christian Stückl, der von einer *Tradition*, spricht, *die man mit Sicherheit nicht so schnell abschaffen werde. Denn schließlich verbinde so ein äußeres Zeichen, das Dorf wachse wieder zusammen [...]*.<sup>9</sup> Der Haar- und Barterlass wirkt auch als großer Gleichmacher. Er macht unmittelbar ansichtig, wie die ›Institution‹ Oberammergau gleichsam totalisierend wird; sie wirkt sich auf alle Lebensbereiche der Beteiligten aus; und sie beansprucht Geltung für einen Kontext, der über das Dorf, über sein Spiel hinausreicht.

Für den hier verfolgten Problemzusammenhang ist bezeichnend, dass die stabile Konvention, sich in der Vorbereitung auf die Spielzeit das Haar wachsen zu lassen, nicht an die behauptete Stiftung der Spieltradition im Jahr 1633 gekoppelt ist. Der historische Ursprung der Regelung ist unklar, im 18. Jahrhundert wurden noch Perücken angefertigt, wie Rechnungen für die Spiele 1750 belegen. Das Echtheitspostulat wird wohl aus dem 19. Jahrhundert stammen und in die allgemeine Tendenz der Historisierung einzuordnen sein. Aus einer institutionentheoretischen Perspektive<sup>10</sup> ist zugleich festzuhalten, dass das totalisierende Moment des Erlasses gerade in einem historischen Zeitraum zum Teil der institutionalisierenden Praxen Oberammergaus wird, in dem die Rahmenbedingungen eines christlichen Gelübdespiels hinterfrag-



Abb. 1: Christi Locken als Fetisch, in: *Simplicissimus* Jg. 26 (1922), H. 53, S. 2

bar und anfechtbar werden. Der alte Anspruch auf Geltung und höchste Verbindlichkeit der Spieltradition bedarf kompensatorisch der Evidenz des Naturdings, das an die Stelle der (rational-strategischen) Organisation noch einmal die (gerade durch ihre Kontingenz naturalisierte und in ihrer Legitimität evidente) Ko-Ordination von Menschen und Dingen setzt.<sup>11</sup>

Daneben transportiert die Oberammergauer Haarpracht zur Passionsspielzeit noch eine andere Konnotation: diejenige der ungezähmten Naturwüchsigkeit eines unverdorbenen Bauernschlags, in dem das städtische Publikum dem Anderen seiner selbst entgegenzutreten vermeinte. Unausgesprochen hat jeder Haar- und Barterlass der letzten Spielzeiten auch dieses um 1900 etablierte Klischee aktualisiert, in dem das Gesamtphänomen Oberammergau – Dorf, Bewohner, Spieltradition und -praxis – als etwas Fremdartig-Exotisches gegen die Kultur- und Unterhaltungsstandards des europäischen und US-amerikanischen Publikums und gegen die Besuchs- und Schaukonventionen des bürgerlichen Theaters gestellt werden konnten. Die Münchner Satire-Zeitschrift ›Simplicissimus‹ zeigt in mehreren Ausgaben einschlägige Karikaturen, in denen die Damenwelt (vorzugsweise englische Fräulein) sich von der – nicht nur ländlichen, sondern auch langhaarigen – Exotik der Dorfbewohner fasziniert zeigt. Dort kann das lange Haupthaar, wie bei Ägyptern, Spartanern und Merowingern, nicht zuletzt auch Virilität und Manneskraft signalisieren; als Fetisch ist eine Locke vom prachtvollen Christus-Haarschopf begehrt (Abb. 1).<sup>12</sup> In diesem Sinne möchte man die Haare fast als modernes Äquivalent einer Reliquie beschreiben. Als ehemaliger Teil eines Körpers bezeugen sie dessen Existenz als stattgehabt und verlängern sie ins Hier und Jetzt, sind zugleich – in einer komplexen Verschränkung von Spiel und Wirklichkeit – Medien des Heils, das in der mittelalterlichen

Logik im geistlichen Spiel präsent war. Doch die Haare sind (anders als Fingerknöchel oder Schädelteile von Heiligen) nicht Teile eines vergangenen Tatsächlichen, sondern sie markieren die Zeit vom Beginn der Proben bis zur letzten Vorstellung des Passionsspiels als eigenzeitlichen Zusammenhang, der an den Körpern – und zwar organisch! – zur Wahrnehmung kommt.

In solchen Konnotationen wird eine weitere symbolische Ebene verdeckt, die einer Konvention von ebenso unklarem Ursprung innewohnt. Denn seit geraumer Zeit (›seit jeher‹) ergeht der Haar- und Barterlass am Aschermittwoch des Vorjahres zu jeder Spielzeit. Er initiiert die Vorbereitungszeit auf die Passion selbst und mündet in die Erfüllung der Spielzeit. Überschrieben werden die Zeit des spielenden Dorfs und die gespielte Zeit der Passionshandlung; die eine mündet in den Tag der letzten Aufführung, die andere in die Auferstehung am Ostertag. Beide bestimmen eine Phase der Pflichterfüllung und des Leidens; der Erlass markiert eine Anforderung, die in ihrer physischen Evidenz zugleich die andere und eigentliche Aufgabe, nämlich am Spiel mitzuwirken, unmittelbar sinnfällig macht. Die Konvention konturiert die Spielsaison als eine Eigenzeit, die Oberammergau als ›Passionsdorf‹ vom Rest der Welt abhebt und in der die Spielenden temporär und partiell die Entscheidungsgewalt über ihr körperliches Erscheinungsbild aufgeben. Bezeichnenderweise gehört das Stichwort vom Haar- und Barterlass in den militärischen Kontext.<sup>13</sup> In den frühen 1970er Jahren sollte mit ihm einer schleichenden Erosion der Truppenmoral in der noch relativ jungen Bundeswehr durch frisürliche Geschmacksverirrungen (Pilzköpfe, Hippie-Langhaar) begegnet werden – vorderhand mit sachlichen Argumenten zur Sicherheit des Soldaten. Doch dahinter standen, wie leicht zu sehen war, Vorstellungen von Zucht und Ordnung, die sich auch im Haarschnitt abzubilden hatten. Dabei ist die Normierung des Haupthaars zur Kürze ein militärgeschichtlich eher junges Phänomen; kurioserweise steht die Oberammergauer Konvention sachlich näher bei älteren militärischen Moden, verbindet sich aber mit einem Begriff, der aus jüngerer Zeit stammt und das Gegenteil fordert.

Jedenfalls wird den Körpern der Darsteller mehr abverlangt als im 18. Jahrhundert, nämlich die Produktion einer angemessenen Haar-





Abb. 2: Jesus beim Friseur, ›Lasset sprießen‹ (6.3.2019), BR Mediathek (Screenshot)

Telos irrelevant (weswegen man auch zögern mag, überhaupt von einem Telos zu sprechen). Denn während der etwa fünf Monate einer Spielzeit wachsen die Haare ja weiter. Zum Beginn im Mai muss ein ›ordentlicher‹ Haar- und Bartstand vorhanden sein; aber damit ist kein Ziel erreicht, sondern allenfalls ein Status, der aufrechterhalten und ausgebaut werden muss.

Das Natürlichkeitspostulat stellt auch jeden Besuch des Passionsspiels unter das Signum der Unwiederholbarkeit des Erlebens, zumal unter den Bedingungen des im Passionstheater geltenden Filmverbots. Das Diktum von der Flüchtigkeit jeder Performanz erhält hier noch ein weiteres Argument. Wer den Jesus im Mai sieht, sieht einen anderen als der Besucher im August. Die Flüchtigkeit der Aufführung aber, trotz mehr als hundert Spielterminen in der Saison, belegt jeden Moment mit einer Aura des Unverfälschten. Auch in ihrem Wandel stehen die unregulierten Haare für Authentizität; sie führen das Verbot von Schminke<sup>17</sup> weiter und die Regulierung ins Innere der Spielendenkörper hinein. Am spielenden Oberammergauer muss alles echt sein, angefangen mit der Herkunft (wer spielen will, muss im Dorf gebürtig oder aber seit 20 Jahren ansässig sein; Ausnahmeregelungen gelten nur für Kinder). In diesem Anspruch auf Authentizität berühren sich die Aufführungskonventionen und die rahmenden Regularien des Passionsspiels mit den Standards von Reenactments historischer Ereignisse.

Allerdings: Welchen ontologischen Status wollte man einer solchen Authentizität zuschreiben? Zunächst handelt es sich um Behauptungen und Inszenierungen von Authentizität, um Diskurseffekte also. Das gilt auch für den Haar- und Barterlass. Der qua Tradition verordnete Wildwuchs ist eine Vorschrift, die eher dem Geiste denn dem Wort nach befolgt zu werden scheint. Dass die Römer-Rollen mit Blick auf Ikonographie und historische Belege seit jeher (wieder ›seit jeher‹) eine Ausnahme bildeten und dass sie deswegen zu den besonders beliebten Rollen gehören, ist seinerseits schon ein Topos. Und Spitzenschneiden, das ist kein großes Geheimnis, sei schon in Ordnung. Aber auch abgesehen von dieser eher haarwuchsfördernden Maßnahme scheinen mit Blick auf die verschiedenen Rollen feine Abtönungen möglich zu sein. Bei einem Blick in die

autorisierten Mitschnitte zur Passion 2010<sup>18</sup> hat man zum Beispiel beim Jesus Frederik Mayets nicht unbedingt den Eindruck, dass da dem Bart über gut ein Jahr freies Wachstum gestattet worden sei.

Der Eindruck bestätigt sich beim Blick in die offiziellen Bildbände verschiedener Spielzeiten und er wiederholte sich zuletzt bei der ersten Leseprobe zur neuen Spielzeit im Oberammergauer ›Kleinen Theater‹ (7.12.2019): Auch bei einer ganzen Reihe von Frauen aus dem Volk mochte man nicht recht glauben, dass die Frisuren seit immerhin schon neun Monaten in eine unkontrollierte Wachstumsphase entlassen worden seien. Der Darsteller des Herodes wiederum trug einen prächtigen, orientalischemutenden Vollbart, der zweifellos Ergebnis einer weitaus längeren Züchtung sein musste; das Haupthaar hingegen wirkte unauffällig, nicht ganz kurz, aber auch nicht lang.

Als Mittel einer beiläufigen Selbstdistinktion sind auch Haarpracht und Bartwuchs der Kontingenz historischer Konjunkturen unterworfen. Heutzutage, in den Zeiten einer globalisierten salonfähigen Hipster-Mode, fallen sie kaum mehr aus dem Rahmen, ja sie fallen nicht einmal mehr sonderlich auf. Bei der Leseprobe wusste man nicht bei jedem, der sich da durch den schmalen Eingangsbereich des Kleinen Theaters drängte, ob er ›dazugehörte‹ oder, wie man selbst, ein außenstehender Beobachter war. Einige der prächtigsten Bärte jedenfalls trugen nicht die Spieler, sondern Journalisten.

### Kreuz

Das Kreuz im Passionsspiel ist in einiger Hinsicht ein Zwischending. Die ikonische Form steht in einer seit dem Frühchristentum ungebrochenen Traditionslinie als christliches Heilszeichen, verweist auf den Triumph des Gekreuzigten (der lange Zeit nicht dargestellt wurde; zu präsent war der schmachvolle Charakter der Hinrichtungsform) und die Erlösung. Als das Kreuz auf der Oberammergauer Bühne ist es andererseits ein Quasi-Objekt im Sinne Latours und Serres', insofern es erst in der Relation zum Körper des Gekreuzigten zu dem wird, was es ist. In seinem doppelten Status bindet es unterschiedliche Geschichten und voneinander verschiedene Zeitdimensionen an sich: die

Heilsgeschichte des christlichen Abendlands, die Geschichte der Oberammergauer Spieltradition, aber auch die Geschichte des Oberammergauer Spielens.

Dass erst ein menschlicher Leib das Kreuz zu sich selbst kommen lässt, gilt zunächst und ganz offenkundig auch umgekehrt: Wer an ihm hängt, wird – in erster Linie ikonographisch – zum Kruzifixus und reiht sich ein in eine bildhistorische Genealogie von mittelalterlicher Sakralkunst bis hin zu Mel Gibson. Doch das Kreuz ist ein Körperformer schon in ganz basaler Hinsicht: Es fordert vom Christus-Darsteller eine ausgesprochen unergonomische Haltung ein. Zwar fixiert mittels eines (unter dem Lendenschurz verborgenen) Hüftgurts, ist der Akteur nichtsdestotrotz gezwungen, sich an den Nagel-Imitaten des Querbalkens festzuhalten (oder eher einzuspreizen) und mit den Füßen am Suppedaneum abzustützen, um aufrecht zu bleiben. Das Kreuz diszipliniert den Körper schon in seiner schieren Materialität. Es fordert ihn auf, sich so zu (ver)halten, wie sich der historische Christus-Körper ver- oder gehalten hat. Und zwar verdankt sich diese Zurichtung nicht individuellen Regieeffekten, gründet also nicht auf der Ebene theatralen Spiels, sondern auf der Ebene von physischer Anstrengung, Schmerz und dem Umgehen damit.

Im popularisierenden Oberammergau-Schrifttum findet man immer wieder Hinweise darauf, dass die Kreuzigungsszene eine erhebliche körperliche Anstrengung für den Spieler bedeutet. Frederik Mayet, einer der beiden Christus-Darsteller von 2010 und 2020, steht in bester Tradition, wenn er gegenüber der ›Welt‹ zu Protokoll gibt:

»Die Nacktheit, das Ausgesetztsein, das Gefühl, dass die Leute, 4500 Zuschauer im Theater und die Darsteller auf der Bühne, so nah bei einem sind«, war für Mayet eine Grenzerfahrung. Und wenn man sich, nach fünf Stunden schauspielerischer Dauerpräsenz, für den 20-minütigen Todeskampf am Kreuz »plötzlich total herunterfahren muss«, dann geht das mental und physisch an die Substanz. Es ist zwar nur ein Bühnentod, aber auch auf den kann man sich nicht vorbereiten: »Du musst damit jeden Abend neu klarkommen im Kopf«, sagt Mayet.<sup>19</sup>

Das Kreuz als Ding ist so gebaut – und muss wohl so gebaut sein –, dass es immer wieder Momente von Anstrengung hervorruft. Mit seinem schieren Gewicht von 90 kg fordert es den Darsteller nicht erst bei der Kreuzigung, sondern schon bei jedem Golgatha-Gang heraus.

Deshalb würde es zu kurz greifen, eine Analyse der Kreuzigungsszene auf deren Ikonographie zu beschränken, etwa darauf hinzuweisen, dass sich in ihr mittelalterliche (Viernageltypus, volkreiche Szenerie) mit frühneuzeitlichen Charakteristika verbinden.<sup>20</sup> Denn die Kreuzigung als Praxis unterzieht den Körper einer Zurichtungsprozedur, und das ist auch in der theatralen Mimesis ernstzunehmen. Gerade im Nachspielen auf der Bühne wird deutlich, dass das Schand- und Hinrichtungsinstrument aus dem Heilszeichen nicht herauszuschreiben ist. Unvermeidlich setzt das Kreuz beim darstellenden Körper an den gleichen Stellen an wie das historische Folter- und Hinrichtungsinstrument beim Delinquenten. Als Körperformer funktioniert das Kreuz aufgrund seiner eigenen Körperförmigkeit: Seine Gegenständlichkeit orientiert sich an der Achsensymmetrie des menschlichen Leibes und bildet sie – zumal in der Form des lateinischen Kreuzes – rudimentär ab.

Dass die Kreuzigungsszenen in Passionsspielen auch als Reenactments historischer Hinrichtungspraxis aufgefasst werden können – unbeschadet der Frage, welche historische Praxen in welcher mimetischen Genauigkeit hier jeweils nachgestellt werden –, ist sicherlich konsensfähig. Ob diese Einschätzung aber nicht nur auf den Ebenen von Ikonographie und Mimesis, sondern auch für Formen der Mensch-Technik-Relation plausibel ist, ist bislang nicht verfolgt worden. Dabei könnte man die Kreuzigung auf der Bühne auch mit Blick auf die materiale Beziehung zwischen Ding und Körper als Reenactment verstehen.

Historische Kreuzigungen funktionierten wegen der mit ihnen verbundenen perfiden dinglichen Angebote an den Gekreuzigten nicht nur als Hinrichtungs-, sondern auch als Foltermethode. Würde dieser nämlich einfach nur an Quer- und Längsbalken mit Nägeln fixiert, träte der Tod innerhalb von Minuten ein. Aufgrund zweier Entlastungspunkte – des *sedile* (Sitzchen), das dem Gefolterten eine Entlastung in der Körpermitte bietet, und des *Suppedaneums*,

des Fußbretts, das ein Aufrechthalten des Körpers im Stand ermöglicht – konnte das Sterben am Kreuz Tage dauern. Verlängert wurde die Prozedur durch Gaben von Wasser, teilweise mit betäubenden oder schmerzstillenden Kräutern – hier hat der Essigschwamm für Jesus sein historisches Substrat –; abgekürzt wurde die Hinrichtung durch das Brechen der Beine, das ein Abstützen nur unter großen Schmerzen erlaubte und schneller zum Tod führte.<sup>21</sup> Dem biblischen Bericht zufolge unterblieb es bei Jesus, weil er bereits gestorben war.

Das Oberammergauer Kreuz realisiert beide Unterstützungspunkte in modifizierter Form: Statt des *sedile* gibt es einen haltenden Hüftgurt, das *Suppedaneum* wird ergänzt durch die Nagelattrappen an Fuß- und Handgelenken. Doch trotz der unsichtbaren Unterstützung und der Mimikry von Attrappen ist das Kreuz als Körperzurichter auch unter den Bedingungen des Spiels ernstzunehmen. Plastisch wird das in einer kurzen Sequenz von Jörg Adolphs Dokumentarfilm *DIE GROSSE PASSION* (2011), der die Proben- und Spielsaison 2010 begleitet. In der Szenenfolge um die Kreuz-Anprobe wird besonders deutlich, was Körperförmigkeit heißt: Wie ein Kleidungsstück muss das Kreuz zum Körper des Delinquenten passen, um als Instrument der Körperzurichtung zu funktionieren. Der Beginn der Sequenz zeigt die beiden Spielleiter Christian Stückl und Otto Huber sowie Bühnenbildner Stefan Hageneier beim Nachdenken über die Bühnengestaltung während der Kreuzigung.

[Stückl:] Also, ma muaß halt fascht amoi an Fredi [Frederik Mayet] und den Jar [Andreas Richter] einfach amoi hihänga. [Huber:] Möchtest du die Kreuze vom letzten Mal nehmen oder megst du andere, neie Kreiz mocha? [Hageneier:] Das hängt eben ab vom, äh, Körperbau, vom Fredi vor allem. [...] Er muaß eben lang stehn.<sup>22</sup>

Später amüsieren sich Stückl und Hageneier über die richtige Konfektionsgröße des Kreuzes: [Stückl:] Carsten, jetzt probiern mer amoi des mittlere [... Hageneier:] Ist der Querbalken breiter jetzt? [...] ist jedenfalls besser. Die Kreuzgröße S. [Stückl:] [lacht] Kreuz ... Kreuz Größe S und L.<sup>23</sup> Die Beurteilung dieser Passung impliziert eine Einbindung des Kreuzes in ganz unter-



Abb. 3: Bildlogo zur Oberammergauer Passion 2010 (Ausschnitt)

schiedliche Praxen, die Kreuzigung als ›Kreuzbesteigung‹ und Fixierung am Kreuz, die *elevatio crucis* durch Bühnenarbeiter, die kritischen Blicke des Regieteam; aber auch: die Verankerung des Kreuzes am Bühnenboden und ihre hör- und sichtbare Mechanik, der Halt des Hüftgurts. Die mit dem Kreuz befassten Menschen halten das Ding zusammen und sozialisieren es als Objekt; sein Zuhandensein macht es sozial und diskursiv verfü-, form- und funktionalisierbar. Das formatierende Ding und der zugerichtete Körper überformen sich gegenseitig, so dass nicht nur dieses für jenen stehen kann, wie seit dem Frühchristentum, sondern auch jener in einer charakteristischen Haltung für dieses.

Dass das Kreuz erst mit dem Körper zum Kreuzifix wird, steckt schon im lateinischen Wort, mit dem ja streng genommen der am und vom Kreuz geformte Körper *pars pro toto* für die Mensch-Ding-Relation ›Körper am Kreuz‹ zu stehen kommt. Das Logo der Passionsspiele 2010 und 2020 visualisiert dies, indem es die dominante historische Darstellungskonvention, innerhalb derer das Kreuz auch ohne den Körper Jesu zum Symbol für Christi Opfertod wird, umkehrt. Es spart das Kreuz aus und zeigt lediglich den vom Kreuz geformten – deformierten – Körper, der so als Index gleichermaßen auf das Instrument und auf den Prozess der Kreuzigung weist. Wo das zum Symbol gewordene Ding über seine Materialität hinausweist, lenkt der vom Ding geformte Körper den analysierenden Blick gerade auf die materiellen und pragmatischen Bedingungen seiner Formung. Das Logo des Passionsspiels ist in dieser Hinsicht mehr denn die bloße Aufnahme einer ikonographischen

Tradition. Indem es den geformten Körper zeigt, zeigt es zugleich, was das – abwesende – Kreuz mit dem Körper macht.

Noch einen Schritt weiter geht dabei das Bildlogo 2010, das als Gekreuzigten eine Holzplastik ohne Kreuz und Dornenkrone zeigt. Zusätzlich bilden beide Hände eine Schwurgeste nach (Abb. 3). Der Christus des Logos verweist, selbstverständlich, auf den Gekreuzigten der Heilsgeschichte, ebenso aber auf die lokale Tradition des Gelübdespiels, und weniger auf die ikonographische Tradition einer Hinrichtung um 30 n. Chr., als vielmehr auf die Stiftung einer Spielkontinuität im Jahr 1633. Auch im Bildlogo vervielfältigen sich die Zeit- und Bedeutungsbezüge. Denn aufgerufen ist damit weniger das Wissen vom Gottessohn, der über den Tod triumphiert, die Tore der Vorhölle aufreißt und in dessen Gefolge sich eine *ecclesia militans et triumphans* formiert, sondern im Bezugssystem der lokalen Eigenzeit von Oberammergau der Pakt mit Gott, der der frommen Überlieferung zufolge die Pestnot 1633 beendete. Im Vergleich dazu ist mit der Wahl des Gekreuzigten im 2020er Logo eine Rückkehr zur Konvention vollzogen (Abb. 4). Auch die jetzt gewählte Schnitzfigur ist zwar ein Christus ohne Kreuz, aber er trägt eine Dornenkrone, und die Hände



Abb. 4: Bildlogo zur Oberammergauer Passion 2020 (Pressematerial)



Abb.5: Der Oberammergauer Abendmahlstisch, Szenenbild (Pressematerial zur Passion 2020)

des Verstorbenen sind in matter Haltung halb geöffnet. Das 2020er Reenactment des 2010er Bildlogos – des ersten derartigen in der jüngeren Geschichte der Oberammergauer Passion – nimmt dessen institutionelle Akzentuierungen zurück und bietet ein, wenn man so will, klassisch gedämpftes Bild vom Gekreuzigten (auch die Körpertorsion ist eine geringere). Ob man dieses Design als Schritt in Richtung auf eine all-inkludierende Spiel- und Aufführungsästhetik werten darf, wie sie der Tendenz nach auch sonst in der Ära Stückl zu verzeichnen ist, muss vorderhand offenbleiben.

### Tisch

Einer der wohl prominentesten dinglichen Akteure der Passion noch vor dem Kreuz ist der Abendmahlstisch, und zugleich wird mit seiner Präsenz die Szene des letzten Mahls Jesu im Kreise seiner Jünger deutlich als Reenactment markiert: Nicht nur die biblischen Berichte werden hier szenisch präsent, sondern auch die Geschichte von deren Repräsentation in Europa und schließlich auch diejenige von deren Aufführung in Oberammergau. Auch im Tisch finden sich nicht nur verschiedene Zeitschichten,

sondern auch verschiedene Zeitordnungen, ja verschiedene Chrono-Logiken emulgiert, ohne freilich zu einem festen Amalgam zu verschmelzen: Gerade der Tisch lädt zu einem analytischen Zugriff ein, der epistemische, praxeologische, materielle und symbolische Wirklichkeiten heuristisch gleichordnet und sie aufeinander bezieht. Er wird also nicht bloß aus verschiedenen Perspektiven betrachtet und beschrieben, sondern ist selbst schon multipel.

Schon seit den Spielen des Jahres 1870/71 sind Bilder des Abendmahls, mit dem Tisch im Zentrum, beliebte fotografische Motive (Abb. 5). In den Schaufenstern der Schnitzwerkstätten hat ein Abendmahls-Relief noch heute seinen festen Platz; in Werbetrailern und Dokumentationen, die auch von der Gemeinde selbst im Internet lanciert werden, hat er in aller Regel mindestens einen kurzen Auftritt.

In seiner aktuellen Gestalt verweist der Tisch auf eine der bekanntesten und ikonographisch folgenreichsten Darstellungen des letzten Mahls Christi im Kreise seiner zwölf Jünger: Das ›Cenacolo‹ Leonardo da Vincis zeigt die Reaktionen der einzelnen Jünger auf Jesu Ankündigung seines bevorstehenden Verrats. Die Jünger sitzen an einem langen Tisch in Orientierung auf

ihren Meister hin; Gruppen von zwei bis vier Jüngern zeigen unterschiedliche Grade von Erschrecken und Zorn. Diese Darstellung ist weder dramaturgisch oder szenographisch noch ikonographisch alternativlos. Das zeigt etwa die Bühnenordnung der Abendmahls-Szene im Passionsspiel von Erl (Spielzeit 2019), deren Tisch an der Kreisform der arthurischen Tafelrunde orientiert scheint<sup>24</sup> statt an da Vincis perspektivisch trapezoid verjüngtem Rechteck.

Der Tisch bestimmt ganz maßgeblich die Raumordnung im Theater: Als lange, schmale Tafel mit Orientierung der Längsseite auf die Zuschauer hin erzwingt er eine Zentralperspektive. Wenngleich die Anordnung der Jünger seit den 1960er Jahren aufgelockert scheint, die Rücken einiger Jünger die vierte Wand andeuten, von der das klassisch-bürgerliche Theater ausgeht, bleibt der Blick freigegeben auf Jesus. Und in den Spielen der letzten Jahrzehnte lässt sich eher eine Öffnung der Szene auf den Zuschauer Raum hin beschreiben: Wie im Refektorium des Klosters Sta. Maria delle Grazie die Tische der Mönche unmittelbar an Leonardos Wandgemälde herangestellt waren, sehen sich die Betrachter der Szene den zum Abendmahl Versammelten gegenüber, sind in die Kommunion virtuell inkludiert. Das Versprechen, dabei zu sein, ist zugleich eine Markierung von Distanz, die visuelle Öffnung resultiert in einer topologischen Schließung des Bühnenraums, wird doch in der oppositiven Raumordnung des Passionstheaters der Querriegel des Tisches als verschobene Rampe wahrnehmbar. Der Tisch generiert auf der Bühne eine Zone, die nicht mehr ganz Bühne ist, die den Zuschauenden einen Ort der Teilnahme und Teilhabe ein-räumt. Diese Partizipation allerdings bleibt bloß virtuell: Die Wahrnehmung der Zuschauenden ist durch ein komplexes System von Öffnungen und Schließungen organisiert – ein System freilich, das einige Theatererfahrung und auch eine gewisse Vertrautheit mit dem ikonographischen Gedächtnis des europäischen Christentums voraussetzt.

Gerade weil er auf so vielen Ebenen als Sediment der Passionsgeschichte, ihrer bildlichen Darstellung und der Geschichte ihrer Aufführung in Oberammergau und damit als Anker für ein dezenniales Reenactment lesbar ist, hält der Tisch des Oberammergauer Passionsspiels für eine dingtheoretische Betrachtungsweise be-

sondere Herausforderungen bereit. Darin liegt jedoch auch die besondere Chance für einen Ansatz, der sich von den Debatten um einen New Materialism oder einen neuen Realismus her verstehen will. Denn am Tisch, der einem der bekanntesten bildlichen Darstellungen des Abendmahls entliehen zu sein scheint, wird deutlich, dass der Eindruck schierer Materialität und materieller Erratik nicht im Widerspruch steht zu einer ikonographischen, narrativen, diskursiven ›Beschriftung‹ und Vernetzung des Dings; dass Materialität nicht als Gegenkonzept zur Diskursivität begriffen werden muss, sondern – wie es für naturwissenschaftliche Gegenstände im Konzept des Hybriden durchdacht worden ist – Dinge als Kreuzungspunkte multipler Wirklichkeiten beschreibbar werden.

Die Geschichte des Abendmahlstisches von Oberammergau beginnt im 19. Jahrhundert und ist historistischen Theaterkonventionen verpflichtet. Auf den ältesten bekannten Szenen fotografien aus der Spielzeit 1870/71 ist er bereits zu sehen. Unter einer hellen Tischdecke, die an eine Altardecke erinnert, sind die Tischbeine erkennbar, deren grobgeschnitzte Faktur mehr noch als auf Leonardo auf Oberammergau als Ort und Sozium der Handwerker und Schnitzer verweist – ein erster, historischer Hinweis auf die Vergesellschaftung des Tisches über das Passionsspiel hinaus.

Mindestens seit dieser Zeit ist die Raumordnung der Abendmahlszene durch das Querrechteck des Tisches bestimmt; und die (nicht wirklich belegte) Behauptung, es habe sich beim Tisch ›schon immer‹ (wieder ein ›seit jeher‹) um dasselbe Artefakt gehandelt, trägt wesentlich zur Stabilisierung der Tradition unterhalb aller historischer Varianzen bei. Diese Behauptung begegnet einem etwa in Selbstaussagen zum Jubiläumsspiel 1934: Der Tisch wird hier nicht etwa – einigermaßen korrekt historisierend – auf das 19. Jahrhundert bezogen, noch – ikonographie-historisch – auf Leonardo da Vinci, sondern er dient dazu, als alle ästhetischen, historischen, epistemischen Brüche überdauerndes Ding die schiere Persistenz der Tradition Gelübdespiel sicht- und erfahrbar zu machen. Als physisch-erratischer Block steht er quer zu allen Erzählungen von historischer Kontingenz und selbst vom historischen Wandel der Passionsdarstellung. Er wirkt als Evidenzmaschine,

indem er die diachrone Geltung und Legitimität von Oberammergau bezeugt und wahrnehmbar macht, und so kommt er als Dingsymbol für die Eigengeschichte der Institution Oberammergau zu stehen.

Eine weitere Potenzierung erfährt diese Erratik in der Gegenwart und unmittelbaren Vergangenheit, wenn Spielleiter Christian Stückl die Geschichte des konkreten Tisches als zentralem Ding der Oberammergauer Passion aus seinen historischen Bezügen auskoppelt und allein als Sache der Spiel- und Dorfgemeinschaft reformuliert: *Das ist nicht mehr Leonardos Tisch. Das ist unser Oberammergauer Tisch*. Besonders plastisch wird das in seiner Begründung der Überschreibung von Historie durch Eigengeschichte: Am Passionstisch habe man nicht nur – im Passionsspiel – das letzte Abendmahl gefeiert, sondern auch gemeinsam Schweinsbraten gegessen und das eine oder andere Bier getrunken.

Ineressant ist nun, wie das Ding nicht nur die Körper der konkreten Spielszene zusammenbindet, und auch nicht nur die Menschen von Oberammergau, sondern wie er dies auch in einem ganz anderen Setting leistet. Denn auch außerhalb der Passionsspielzeit bleibt der Tisch als Ding im Dorf präsent und sichtbar: Nicht auf, sondern hinter der Bühne, in einer permanenten Ausstellung, die zwischen den Spielzeiten im Ausstellungsbereich backstage des Passionstheaters zu sehen ist. Die Ausstellung ist organisiert um die nicht-menschlichen Akteure der Passion: Ein Raum ist etwa dem Kreuz gewidmet, ein anderer eben dem Tisch. Und hier sind die Besucher dazu aufgefordert, den Tisch tatsächlich als Tisch zu nutzen. *How to do words with things*, fragt Latour;<sup>25</sup> hier geschieht das durch die einladende Anordnung von (ebenfalls im Spiel verwendeten) Hockern um den Tisch und das Fehlen der notorisch zum etablierten musealen Dispositiv gehörenden *do not touch*-Gebote. Die Besucher der Ausstellung dürfen, ja sollen sich während der Führung tatsächlich hier nieder- und fotografieren lassen und werden dadurch selbst zum Teil der Ausstellung und gewissermaßen auch – wie der Tisch – zu einer Art Erweiterung der *arma Christi*; nur bestätigen sie nicht die Geltung der Narration von Opfertod und Auferstehung des Messias, sondern die Geltung der Institution Oberammergau. *Wo zwei*

*oder drei in meinem Namen versammelt sind ...*, scheint der Tisch zu sprechen. Oberammergau, hier pars pro toto der Tisch, vermag eine heterogene, kontingente Menschengruppe temporär zu einer affektiven Gemeinschaft zu transformieren.

Neben der Aufforderung findet sich auch eine Anleitung zum Re-Enactment der Spielsituation: Vor dem Tisch steht ein Bild, das die Abendmahlsszene von 2010 zeigt – mehr als eine bloße ›mise en abyme‹ dessen, was im Ausstellungsrahmen passiert (Abb. 6). Denn indem das Bild die Spielszene am Tisch als Vorbild des hier evozierten Geschehens präsentiert, aktualisiert es den historischen Zeithorizont des Spiels und die Persistenz des Institutionellen von Oberammergau: Die Wiederholung durch die Zuschauer ist etwas ganz anderes als die Szene auf der Bühne; aber der Tisch bleibt derselbe und gibt vor, in der massiven, materiellen Geduld – *immutable mobile* (Latour) – des Nicht-Menschlichen die Handlungsmacht menschlicher Akteure zu binden.

Doch das ist mittlerweile schon Vergangenheit. In der kommenden Spielzeit 2020, hört man, wird der Tisch nicht mehr zum Einsatz kommen (die Trailer, die überwiegend altes Material verwenden, zeigen ihn noch). Zeitgleich haben sich die Handlungsoptionen verändert: Als wir zuletzt, im Juni 2018, an einer Führung durch den Backstage-Bereich des Passionstheaters teilnahmen, durften wir uns nicht mehr an den Tisch setzen. Dafür mag es pragmatische und kontingente Begründungen geben, aber die werden den kulturhistorisch analysierenden Blick kaum zufriedenstellen. Signifikant ist, dass in dem historischen Moment, in dem der Tisch von der Bühne verschwindet, er auch in der Passionsausstellung, die einen Blick hinter die Kulissen verspricht, dem Zugriff der Besucher entzogen wird. Mit Walter Benjamin gesprochen, verbindet sich mit dem Ding nunmehr eine Aura, die *Erscheinung einer Ferne, so nah das sein mag, was sie hervorrufft*, wo man im Gegensatz dazu zuvor von einer Spur hatte sprechen können (*Erscheinung einer Nähe [...] In der Spur werden wir der Sache habhaft*).<sup>26</sup> Die Verwendung nähert sich einem musealen Dispositiv an, das das ausgestellte Objekt dem Blick darbietet, dem haptischen Zugriff jedoch entzieht, den All-



Abb. 6: Der Abendmahlstisch im Ausstellungsbereich des Passionstheaters (J. Stenzel)

tagsgegenstand auratisiert, indem es an ihm eine Wandlung vom Sediment der Geschichte zum Monument der Moderne exemplarisch vollzieht.

Mit der Monumentalisierung des Tisches aber verschieben sich gleich mehrere Logiken. Der Tisch des Passionsspiels tritt ein in die Geschichte. Der seit dem späteren 19. Jahrhundert einsetzende, in den letzten Jahrzehnten noch forcierte Zug zur Historisierung macht auch vor der Eigengeschichte der Spieltradition selbst nicht halt. Wenn *unser Oberammergauer Tisch* (Stückl) tatsächlich gestrichen wird, verschiebt das nicht nur die Ikonographie der Szene. Es steht auch zu erwarten, dass die Raumordnung der Bühne eine andere wird. Auf der Ebene der Spieltradition selbst könnte sie sich noch weiter auf die Zuschauer öffnen, indem den Oberammergauer Spielenden ein gemeinschaftsbildendes (und nach außen exkludierendes) Moment fehlt. Die aus der spätmittelalterlichen Tradition

der geistlichen Spiele ererbte Logik der Partizipation könnte sich (re)stabilisieren, möglicherweise auch das Verhältnis von Handlungsraum und Schauraum sich nivellierend verschieben.

Dass die Trailer und auch die zur ersten Leseprobe ausgeteilte Pressemappe noch nicht andeuten, in welche Richtung das Bühnenbild für die Abendmahlsszene gehen wird, spricht schon per se für die hier eingenommene Perspektive. Wenn eines der bildmächtigsten Dinge der jüngeren Aufführungsgeschichte kassiert wird, verschiebt sich das Verhältnis von Dingpolitik und Bildregime – ein weiteres Mal.

1 Vgl. Ulf Otto: Gesten des Anachronismus. Theatrale Medienpraktiken im Reenactment, in: Anja Dreschke u.a. (Hg.): Reenactments. Medienpraktiken zwischen Wiederholung und kreativer Aneignung (Locating media/Situierte Medien 8), Bielefeld 2016, S. 167–189, hier S. 175.

- 2 Vgl. Stephan Schaller: Die ersten 100 Jahre des Oberammergauer Passionsspiels: Neues zum Beginn und zur Textgestalt, in: Jahrbuch für Volkskunde N. F. 5 (1982), S. 78–124, bes. S. 78–84; James Shapiro: Bist du der König der Juden? Die Passionsspiele in Oberammergau. Stuttgart, München 2000, S. 18, 116–125.
- 3 Vgl. nur Jan Assmann: Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen. München 1992, S. 48–65.
- 4 Immer wieder haben einzelne Darsteller ihre Rollen über Jahrzehnte »besetzt«, so Josef Mayr den Christus 1870/71–1890 und ihm nachfolgend Anton Lang 1900–1922; Gregor Lechner spielte den Judas 1850–1880, Johann Zwinck 1890–1910. In eine ähnliche Kategorie fällt in heutiger Zeit Christian Stückls Ära als erster Spielleiter (1990–2020).
- 5 Jan-Dirk Müller: Präsenz des Heils und Repräsentation. Zur Alterität des Geistlichen Spiels (mit einem Nachwort zu anderen Formen des mittelalterlichen »Dramas«), in: Anja Becker, Jan Mohr (Hg.): Alterität als Leitkonzept für historisches Interpretieren. Berlin 2012, S. 263–284.
- 6 So, um zwei beliebige Beispiele herauszugreifen, im zur Hessischen Passionsspielgruppe gehörenden Alsfelder Passionsspiel und im niederdeutschen Redentiner Osterspiel.
- 7 Michel Foucault: Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften. Mit einem neuen Vorwort des Autors. Frankfurt am Main 1971, S. 72f.; Michel Foucault: Die Ordnung des Diskurses. Mit einem Essay von Ralf Konersmann. Frankfurt am Main 2000, S. 17–19.
- 8 So Frederik Mayet, Jesus-Darsteller 2010 und 2020: »So wie die Haare wachsen auch er jetzt wieder in die Rolle hinein.« (Oberammergau: Für Passionsspiele 2020 wachsen Haare und Bärte, in: BR-online, 6.3.2019 [https://www.br.de/nachrichten/bayern/oberammergau-fuer-passionsspiele-2020-wachsen-haare-und-baerte, RjrEz00; 7.1.2020]).
- 9 Passionsspiele 2020. Haar- und Barterlass in Oberammergau, in: Mk-online, 7.3.2019 (https://mk-online.de/meldung/haar-und-barterlass-in-oberammergau.html; 7.1.2020).
- 10 Sie leitet unsere Beschäftigung mit Oberammergau und seinem Passionsspiel in einem von der DFG geförderten Projekt; vgl. www.dasdorfchristi.com.
- 11 Zur in der Soziologie geläufigen Unterscheidung von Organisation und Institution vgl. Hartmut Esser: Soziologie. Spezielle Grundlagen. Bd. 5: Institutionen. Frankfurt am Main, New York 2000, bes. S. 1–43.
- 12 Vgl. W. Wyl [Wilhelm von Wymetal]: Maitage in Oberammergau. Eine artistische Pilgerfahrt. Zürich 1880, Bd. 1, S. 16.
- 13 Vgl. Sandro Wiggerich: Der Körper als Uniform. Die Normierung der soldatischen Haartracht in Preußen und in der Bundesrepublik, in: Sandro Wiggerich, Steven Kensy (Hg.): Staat Macht Uniform. Uniformen als Zeichen staatlicher Macht im Wandel? (Studien zur Geschichte des Alltags 29). Stuttgart 2011, S. 161–183.
- 14 Schon das ganze 20. Jahrhundert hindurch wurde der Haar- und Barterlass medial kommentiert und begleitet.

Die finale Rasur der beiden Jesus-Darsteller vor der Abstinenz- und Leistungszeit wurde 2019 vom Bayerischen Rundfunk mitgefilmt.

- 15 Für diesen und weitere Hinweise rund um das Thema Haarwuchs in Oberammergau danken wir unserer Projektmitarbeiterin Céline Molter.
- 16 So etwa Spielleiter Christian Stückl und Franziska Zankl, Pressestelle, mündlich. Einen Eindruck vermittelt auch ein Interview mit der Mitarbeiterin eines örtlichen Friseursalons (https://www.youtube.com/watch?v=NUyAJZbkjUU; 9.1.2020 [0:07:27–0:08:20]).
- 17 Vgl. Shapiro (wie Anm. 2), S. 16.
- 18 https://www.br.de/mediathek/video/passionsspiele-2010-jesus-wird-verraten-und-verhaftet-av:5a3c5449c-365c30017a84bbf (12.1.2020).
- 19 Hermann Weiß: Kein Jesus wie jeder andere, in: Die Welt online, 29.10.2018 (https://www.welt.de/regionales/bayern/article182779936/Oberammergauer-Festspiele-Der-Jesus-der-gerne-Judas-sein-wollte.html (7.1.2020)).
- 20 Vgl. Sabine Poeschel: Handbuch der Ikonographie. Sakrale und profane Themen der bildenden Kunst. Darmstadt 2005, S. 178–183.
- 21 Vgl. etwa Gunnar Samuelsson: Crucifixion in Antiquity. An Inquiry into the Background and Significance of the New Testament Terminology of Crucifixion. Tübingen 2011; Martin Hengel: Mors turpissima crucis. Die Kreuzigung in der antiken Welt und die »Torheit« des »Wortes vom Kreuz«, in: Johannes Friedrich u. a. (Hg.): Rechtfertigung. Festschrift Ernst Käsemann. Tübingen u. a. 1976, S. 125–184.
- 22 Jörg Adolph: DIE GROSSE PASSION. HINTER DEN KULISSEN VON OBERAMMERGAU (2011), 0:27:17–0:27:38.
- 23 Ibidem, 0:30:20–0:31:12.
- 24 Zu möglichen Assoziationen von Grals- und arthurischer Tafelrunde und Reminiszenzen an Jesus und seine Jünger im Mittelalter vgl. Beate Schmolke-Hasselmann: The Round Table. Ideal, Fiction, Reality, in: Arthurian Literature 2 (1982), pp. 41–75, bes. p. 53–59.
- 25 Bruno Latour: The Berlin key or how to do words with things, in: P.M. Graves-Brown (Ed.): Matter, Materiality, and Modern Culture. London 1991, S. 10–21.
- 26 Walter Benjamin: Das Passagen-Werk. Gesammelte Schriften, unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Bd. 5.1. Frankfurt am Main 1982, S. 560 [M 16 a, 4].



## Tagungsbericht

### Kosmos in Zürcher Kammern

Workshop

Zürich 9. November 2019

Im August 2019 verwandelte sich die Schatzkammer der Zentralbibliothek Zürich in eine kosmographische Kunstkammer. Zwischen Pergamentseiten des 10. Jahrhunderts, frühneuzeitlichen Globen und interaktiven 3D-Visualisierungen der nahen Zukunft entfaltete die Ausstellung »Kosmos in der Kammer« während gut 100 Tagen ein Panorama vormoderner Weltbilder. Begleitend zur Ausstellung veranstaltete die Zentralbibliothek Zürich in enger Zusammenarbeit mit dem SNF-Forschungsprojekt »Hybride Zeiten – Temporale Dynamiken. 1400-1600« (Leitung: Christian Kiening) und dem Zentrum Historische Mediologie (ZHM) die öffentliche Tagung »Kosmos in Zürcher Kammern« (Organisation Raoul DuBois). Am 9. November 2019 wurden im Hermann-Escher-Saal der Zentralbibliothek ausgewählte Exponate der gleichnamigen Ausstellung vor- und die ihnen eingeschriebenen Weltbilder einander gegenübergestellt.

Ausgehend von den ausgestellten Sphärenmodellen und Zonenkarten diskutierte Kathrin Chlench-Priber mittelalterliche Weltbilder und betonte unter Verweis auf die mappae mundi deren Einfluss auf die vormoderne Weltsicht. In welchem Masse diese Weltbilder den Alltag des städtischen Patriziat zu prägen vermochten, verdeutlichte Lena Oetjens anhand eines illustrierten Aderlasstraktats des 15. Jahrhunderts und brachte mit Blick auf den »Codex Schürstab« (Zürich, Zentralbibliothek Ms. C 54) Formen des Zusammenspiels von gelehrter Sammelpraktik und Repräsentation von Wissen ein, die sich für den weiteren Tagungsverlauf als zentral erweisen sollte. So wurden die im Folgenden vorgestellten Automaten, Globen und Uhren alle im Spannungsfeld von wissenschaftlichem Instrument und Repräsentationsobjekt besprochen.

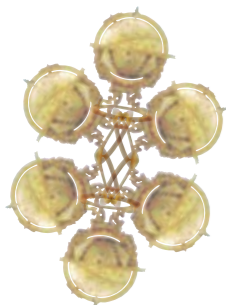
Der Beitrag von Paul Michel diskutierte nicht nur das facettenreiche Bildprogramm des ausgestellten Globuspokals aus der Werkstatt des

Zürcher Goldschmieds Abraham Gessner, sondern auch dessen symbolische Rekonfiguration in den Abbildungen des 18. Jahrhunderts. Auch der von Jost Bürgi konstruierte automatische Himmelsglobus, dem sich der Beitrag von Fritz Staudacher annahm, wurde nicht allein als Meisterwerk vormoderner Automatenkunst präsentiert, sondern mit Blick auf die mediale Kommunikation im Vorfeld des Erwerbs durch das Nationalmuseum nach seiner kulturpolitischen Dimension befragt. Mit der ausgestellten Ringsonnenuhr des Zürcher Reformators Heinrich Bullinger stellte Raoul DuBois eine nahezu unbekannte Form der Kompasssonnenuhr vor und diskutierte diese anhand ihrer Funktionen als Messinstrument, Repräsentations- und Andachtsobjekt.

Die Beiträge, die sich den unbekannteren Fern- und neuen Welten verschrieben, fassten mit dem Spannungsfeld von altem und neuem Wissen einen weiteren Schwerpunkt der Ausstellung ins Auge. Neu erscheint die Neue Welt in Erasmus Schmidts »Rede über Amerika« nicht, die, wie Kathia Müller demonstrierte, den Blick der Antike auf die Neue Welt imaginiert, um dem Leser auf diese Weise die rhetorischen Mittel Pindars darzulegen. Claudia De Morsier-Fritz präsentierte die Resultate ihrer Untersuchung der erst kürzlich in Bern aufgefundenen grossformatigen Weltkarte chinesischen Ursprungs und nahm anhand ihrer Übersetzungen eine erste kartenhistorische Kontextualisierung dieses rätselhaften Objektes vor, das der Öffentlichkeit zum ersten Mal zugänglich gemacht wurde.

*Raoul DuBois*





## Publikationen

### »Medienwandel – Medienwechsel – Medienwissen«

/ Chronos / Zürich

MW 36

*Hugo Münsterberg*

**Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie (1916) und andere Schriften zum Kino**

Revidierte und erweiterte Ausgabe, hg. von Jörg Schweinitz  
(2020)

MW 38

*Stefan Geyer*

**Die Unterwerfung der Zeichen**

Zur »Konstitution« von Herrschaftsrecht durch das Krönungszeremoniell  
im späten Mittelalter  
(2020)

MW 41

*Daniela Schulte*

**Die zerstörte Stadt**

Katastrophen in den schweizerischen Bilderchroniken des 15. und 16. Jahrhunderts  
(2020)

MW 42

*Christian Kiening, Martina Stercken (Hg.)*

**Medialität. Historische Konstellationen**

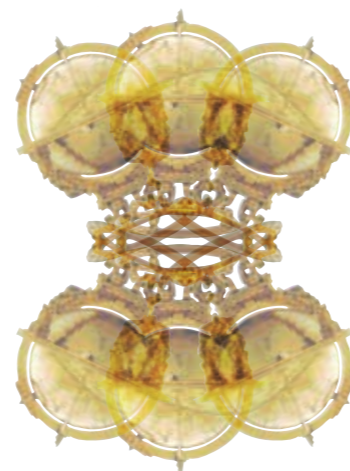
(2019)

MW 43

*Mireille Schnyder, Damaris Leimgruber (Hg.)*

**Echo in Musik und Text des 17. Jahrhunderts**

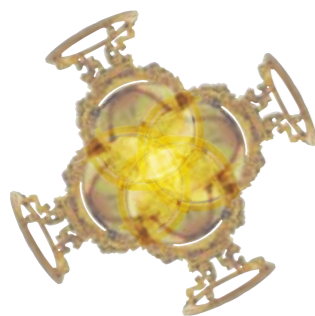
(2019)



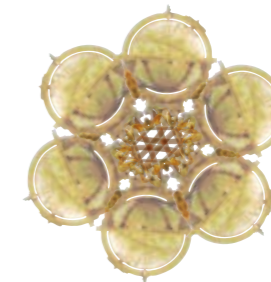
### Blog »medioscope«

Unter dem Titel »medioscope« betreibt das ZHM – in Zusammenarbeit mit dem Bereich »Digitale Lehre und Forschung«, Philosophische Fakultät der Universität Zürich – einen Blog mit Beobachtungen zu Medialem.

Blog-Beiträge bitte an PD Dr. Maximilian Benz ([maximilian.benz@ds.uzh.ch](mailto:maximilian.benz@ds.uzh.ch)).



## Veranstaltungen



### Workshops

20. März, Universität Zürich, SOE-E-2

Roundtable »Hybride Zeiten« mit Prof. Dr. Arndt Brendecke (München),  
Dr. Philipp Nothhaft (Oxford), Prof. Dr. Susanne Reichlin (München),  
Prof. Dr. Anja Wolkenhauer (Tübingen) und anderen  
Prof. Dr. Christian Kiening

15. Mai, Universität Zürich, RAA-E-29

Workshop »Medialität und Staunen«

Prof. Dr. Mireille Schnyder / Dr. Daniela Hahn

12./13. Juni, Universität Zürich, RAA-E-29

Workshop »Wissen und Imagination. Kartographische Ordnungen«  
9. Kartographisches Kolloquium)

Prof. Dr. Martina Stercken

30. Oktober, Universität Zürich (Raum wird noch bekanntgegeben)

Workshop »Medialität urbaner Erinnerung«

Prof. Dr. Hans-Georg von Arburg / Prof. Dr. Martina Stercken

> Weitere Veranstaltungen: [www.zhm.uzh.ch](http://www.zhm.uzh.ch)

