

Transformationen des Religiösen

Performativität und Textualität im geistlichen Spiel

**Internationale und interdisziplinäre Tagung
vom 23.-25. September 2005 an der FU Berlin**

veranstaltet von Ingrid Kasten und Erika Fischer-Lichte
Sonderforschungsbereich 447 *Kulturen des Performativen*

Tagungsort:

**Institut für Meteorologie
Carl-Heinrich-Becker-Weg 6-10, 12165 Berlin
Neuer Hörsaal**

Die Tagung knüpft an die in jüngster Zeit merklich belebte Diskussion über die Spezifik dramatischer Formen im Mittelalter an. Die geistlichen Spiele, die in vielen europäischen Kulturen des Mittelalters bis ins 16. Jahrhundert nachweisbar sind, bilden hier ein zentrales Untersuchungsfeld. Sie stehen in engem Zusammenhang mit Frömmigkeitspraktiken und beziehen ihre Sujets aus dem Kult, der Bibel und aus Legenden. Da diese Stoffe auch später produktiv bleiben – in der religiösen Praxis, im Theater, in der Literatur, schließlich im Film – wird mit der Schwerpunktsetzung auf das geistliche Spiel eine Perspektive eröffnet, die weit über die Vormoderne hinausreicht.

In der Diskussion über den Status des geistlichen Spiels zwischen Kult und Theater, die bis in die Gegenwart die Forschung bestimmt, sind die Grenzen herkömmlicher Gattungszuschreibungen deutlich geworden. Zwar ist sich die Forschung darüber einig, dass mit den Spielen neue Aufführungsformen gegenüber der Liturgie entstehen, es besteht jedoch bislang kein Konsens darüber, aufgrund welcher Kriterien die Spiele als ‚Theater‘ zu klassifizieren oder aber davon abzugrenzen sind. Die Unsicherheit gegenüber ihrem ‚theatralen‘ Status spiegelt sich auch in wechselnden Bezeichnungen (Spiel, Drama, Theater; *mystère*; *sacramental theater*, *biblical drama* etc.) wieder, die überdies von verschiedenen, für die einzelnen europäischen Kulturen entwickelten nationalen Epochenkonzepten überlagert werden (Mittelalter, Renaissance, Frühe Neuzeit). Es gilt daher, nach neuen Wegen zu suchen, um ein adäquates Verständnis vormoderner Formen des Theatralen zu erzielen.

Die Tagung soll als Forum dienen, um neuere Ansätze der internationalen Literatur- und Theaterwissenschaft in kulturwissenschaftlicher Perspektive exemplarisch zu diskutieren und weiterzuentwickeln. Um den spezifischen kulturellen Status der geistlichen Spiele zu bestimmen, wird nicht bei der Gattungsproblematik angesetzt, sondern die Spiele sollen als *cultural performances* in den Blick genommen werden. Hiervon ausgehend wird nach der Relation zur Alltags- und Festkultur der mittelalterlichen Städte, nach Wechselwirkungen zur Emotionskultur und zu Frömmigkeitspraktiken gefragt. Im Zentrum aber steht das Problem, wie religiöse Inhalte im geistlichen Spiel transformiert werden. Methodisch gilt es, die

Medialität der Spiele zwischen Text und Aufführung genauer als bislang zu fokussieren. Mit dem Paradigma des Performativen hat die Theaterwissenschaft ein Instrumentarium entwickelt, das für die Untersuchung von Aufführungen wichtige neue Perspektiven eröffnet. Die Erkenntnismöglichkeiten, die ein performativitätstheoretischer Ansatz für die Analyse des geistlichen Spiels bietet, sollen deshalb ausgelotet und zugleich kritisch reflektiert werden. Dadurch rücken methodische Fragen wie die nach der Diskursivierung von Aufführungen in den Blick.

Den skizzierten Überlegungen entsprechend stehen drei Schwerpunkte im Zentrum der Tagung:

1. Das geistliche Spiel als *cultural performance*
2. Transformationen des Religiösen
3. Ästhetik der Aufführung, Performativität und Textualität

1. Das geistliche Spiel als *cultural performance*

In dem Konzept der *cultural performance* (Milton Singer) ist die neuzeitliche Trennung zwischen einem ästhetischen und einem anthropologischen Theaterbegriff aufgehoben. Mit ihm verbindet sich die Vorstellung, dass eine Kultur sich in ihren öffentlichen Ritualen und theatralen Praktiken selbst ‚aufführt‘. Von diesem Konzept ausgehend, wird das geistliche Spiel, wie bereits in einigen Studien geschehen (Rubin, Beckwith, Sponsler zu den englischen *Corpus Christi*-Spielen), als Medium der kollektiven Aushandlung von zentralen Aspekten symbolischer und sozialer Organisation in den Städten der Vormoderne betrachtet. Als Teil der mittelalterlichen und frühneuzeitlichen Festkultur weisen die Spiele in den einzelnen europäischen Ländern viele Gemeinsamkeiten, aber auch unterschiedliche Traditionsbildungen auf, die es in den Blick zu nehmen gilt.

Es ist zu fragen, wie Beschreibungsmodelle der Ritualforschung und Konzepte von *performance* produktiv zu machen sind, um Übergänge von der Alltags- zur Festkultur, die Herstellung und Organisation von Spielräumen, Relationen von Spielern und Zuschauern und Prozessen der Gemeinschaftsbildung zu beschreiben. Es ist zwar bekannt, dass die geistlichen Spiele die Juden häufig als ‚die Anderen‘ schlechthin markieren, sie diffamieren und ihren Ausschluss förmlich in Szene setzen. Aber welche Strategien der Inklusion und Exklusion dabei verwendet werden, ist bislang noch nicht hinreichend erforscht (Ansätze bei Kasten). Verfahren der partiellen Bündnis- und Ausschlussbildung innerhalb der Spiele können auch entlang anderer Grenzziehungen verlaufen und zum Beispiel Aspekte von Gender, Stand, sozialer Rolle, Beruf usw. betreffen. Außerdem wird gefragt, wie das geistliche Spiel sich von anderen *cultural performances* (wie Kult, Prozessionen) unterscheidet und in welchem Zusammenhang es mit der allgemeinen Frömmigkeitspraxis und der Emotionskultur der Zeit steht.

2. Transformationen des Religiösen

Ein erheblicher Klärungsbedarf besteht nach wie vor hinsichtlich der Frage, wie religiöse Inhalte und rituelle Elemente des Kults in den Spielen transformiert werden. Ihr gilt deshalb ein weiterer Schwerpunkt der Tagung. Im Zentrum stehen hier Formen der Inszenierung des Heiligen. Zu untersuchen sind zum einen sprachliche Strategien, zum anderen, wie der Körper als Agens und Bedeutungsträger in einem Spannungsfeld fungiert, das durch Immanenz und Transzendenz des Körpers Christi sowie die Materialität des Körpers in der Aufführung, konstituiert wird.

Besonderes Gewicht soll auf Analysen von Emotionsdarstellungen und ihrem Wirkungs- und Transformationspotential liegen. Bisherige allgemeine Zuschreibungen – die Spiele sollten primär ‚Mitleid‘ und ‚Affekt‘ erregen – bedürfen dringend der Differenzierung. Der Fokus richtet sich deshalb auf Strategien, die darauf zielen, die Zuschauer, zum Beispiel durch Emotionalisierung oder durch die Darstellung von Gewalt, in das Geschehen zu involvieren oder aber Distanzen zu markieren, welche die Differenz zwischen Spielwelt und Alltagswelt, zwischen Spielern und Zuschauern, zwischen Spieler und der gespielten Figur, im Spielgeschehen betonen. Zu untersuchen ist auch, wie an die Imagination der Zuschauer appelliert wird und in welcher Weise Grenzen durch imaginierte oder tatsächliche Gewaltausübung überschritten oder neu gesetzt werden.

Die Frage nach der Transformation religiöser Inhalte und Rituale stellt sich schließlich noch einmal anders, wenn scheinbar hybride oder dysfunktionale Elemente (Komik, Obszönität) berücksichtigt werden, die in das geistliche Spiel eindringen.

In diesem Zusammenhang wird die These zu diskutieren sein, nach der die Entstehung von neuen Formen des ‚Theatralen‘ in der europäischen Geschichte einen signifikanten kulturellen Wandel indiziert. Die jüngere Forschung hat Phänomene dieser Art namentlich um 1700 und um 1900 fokussiert und sie als „Krisen der Repräsentation“ (und zugleich als Ansätze zu deren Überwindung) gedeutet, die, einer These Michel Foucaults folgend, mit dem Schwinden des mittelalterlichen Denkens in Analogien zusammenhängen (Fischer-Lichte). Die Entstehung von Spielen im Rahmen der mittelalterlichen Festkultur und ihr gehäuftes Auftreten im 14. und 15. Jahrhundert sind unter dieser Perspektive bislang nicht in die Betrachtung einbezogen worden. Zu fragen ist daher, ob nicht auch die geistlichen Spiele des Mittelalters auf eine Krise der Repräsentation verweisen und wie diese sich von jüngeren Verlaufsformen unterscheidet. Einen Ansatzpunkt bieten Studien zur Differenz zwischen mimetischen und allegorischen Zeichen in der Frömmigkeitspraxis (Müller).

3. Ästhetik der Aufführung, Performativität und Textualität

Ein dritter Schwerpunkt liegt auf der methodischen Reflexion des Verhältnisses von Textualität und Performativität. Diese Relation wird in wechselnden kulturellen Kontexten von einer Dynamik bestimmt, in der verschiedene Faktoren – bedingt vor allem durch die sich wandelnden gesellschaftlichen, technologischen und medialen Praktiken – in je neuer, epochenspezifischer Weise zusammenwirken.

Für die Analyse von Spielen in der Vormoderne gilt es einerseits, Konzepte und Instrumente zu entwickeln, welche die Medialität der Aufführung erfassen können, andererseits ist zu klären, wie ihre Relation zum Spieltext in früheren Epochen methodisch erfasst werden kann, wenn die Aufführung nur textuell oder durch bildliche Zeugnisse rekonstruierbar ist. Darüber hinaus ist zu fragen, wie ein phänomenologischer Ansatz in der Aufführungsanalyse mit dem Anspruch eines historisch-anthropologischen Ansatzes zu vermitteln ist, der darauf zielt, die Kategorien Wahrnehmung und Emotionalität zu historisieren. Diese Fragen sind exemplarisch zu erörtern, da sie das Erkenntnispotential des performativitätstheoretischen Ansatzes in historischer Perspektive betreffen.

Im Mittelpunkt der Analyse der Spiele als Aufführungen stehen daher Körpertechniken (Gestik, Mimik, Stimme, Bewegung), von denen in den Spielanweisungen die Rede ist oder welche die Spieler vollziehen, indem sie sagen, was sie tun. Besonderes Augenmerk liegt auf der Relation von verbalen und nonverbalen performativen Äußerungen. Außerdem wird an Forschungen über Techniken der Visualisierung (Touber, Groebner) anzuknüpfen sein, es wird nach maschinellen Techniken, nach Requisiten und ‚Bühnentricks‘ sowie nach der Rolle der Musik gefragt. Da die Spiele in hohem Maße auf die sprachliche Vergegenwärtigung des Geschehens angewiesen sind, insbesondere dort, wo Grenzen des Darstellbaren erreicht werden, wird die Sprache und das verwendete Sprachmaterial (inklusive der Verwendung mehrerer Sprachen bzw. Sprachregister) sowie ihre Funktionalisierung im Schnittfeld verschiedener Kulturen (Klerus und Laien), in sozialen Konflikten zwischen den Ständen oder innerhalb der städtischen Gemeinschaft zu untersuchen sein.

Mit Blick auf die Relation von Performativität und Textualität geht es darum, wie Aufführungen in verschiedenen historischen Epochen diskursiviert bzw. kommentiert wurden und welchen Erkenntniswert einschlägige Zeugnisse für die Rekonstruktion der Aufführungspraxis haben. In diesem Zusammenhang wird der Quellenwert von Berichten zu prüfen sein, nach denen sich etwas Ungeplantes, Unvorhergesehenes im Verlauf des Spielgeschehens ereignet hat, es beispielsweise zu Formen realer Gewaltausübung etwa gegen den Christus-Darsteller gekommen ist (vgl. Enders). Zu untersuchen sein wird ferner, welche Möglichkeiten die Spieltexte selbst bieten, um potentielle Wechselwirkungen performativer und textueller Prozesse in den Blick zu nehmen. Hier gilt es, den produktiven Austausch zwischen literaturwissenschaftlichen und theaterwissenschaftlichen Konzepten des Performativen fortzusetzen und zu vertiefen.

Die skizzierten Probleme betreffen das geistliche Spiel in vielen europäischen Kulturen der Vormoderne. Daher gibt die Tagung Germanisten, Theaterwissenschaftlern und Spezialisten anderer kultur- bzw. geisteswissenschaftlicher Disziplinen unter anderem aus den anglo-amerikanischen Ländern die Gelegenheit, in einen Dialog zu treten. Das Spektrum wird durch exemplarische Studien zu vergleichbaren *cultural performances* in Gegenwartskulturen über die Vormoderne hinaus erweitert.