

Jan Mohr / Julia Stenzel

# **Das Dorf Christi**

Oberammergauer Passionsvorstellungen

Neofelis

**Jan Mohr** (Prof. Dr.) forscht an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg zu Germanistischer Mediävistik und Frühneuzeitforschung, besonders zu sozialen Dimensionen im mittelhochdeutschen Minnesang, zum fragilen Zusammenhalt adliger Gesellschaften in höfischen Romanen und zur Verbindung von Beten, regulierten Atemtechniken und Seufzen in Andachtstexten der Frühen Neuzeit.

**Julia Stenzel** (Prof. Dr.) forscht als Heisenberg-Professorin an der Leibniz Universität Hannover zu Transformationen vormoderner Literatur und Theatralität, zu Demagogie und Literatur, zu Theater und Religion in globaler Perspektive, zur Theatralität politischer Stellvertreterschaft sowie zu Imagination und Spiel.

# Inhalt

## I EINRICHTEN

I.1	Was zum Forsch'n	11
I.2	Zugänge	16
I.2.1	Anfänge und Palimpseste: Zum Stand einer Oberammergau-Forschung	16
I.2.2	Die Einrichtung dieses Buchs. Anspruch und Aufbau	23
I.3	Theoretischer Hintergrund und Modellskizze Zu einer Ästhetik des Institutionellen	29
I.3.1	Drei Antworten auf dem Amt	30
I.3.2	Zu einer Ästhetik des Institutionellen	35
I.4	Ursprünge und Anfänge	41
I.4.1	Geschichte und G'schicht'n	41
I.4.2	Topica Ammergauiana	50
I.4.3	Vom Anfang an erzählen. Besprechungsdruck und Welthaltigkeit	57

## II SCHICHTEN

II.1	Schichten und Verwirbelungen	79
II.2	Räume	86
II.2.1	Rahmungen. Oberammergaus Gesichter	86
II.2.2	Jerusalem und Alpenidyll	92
II.2.3	Das Passionstheater	97
II.2.4	Infrastrukturen. Reiserouten	100
II.3	Zeiten	105
II.3.1	Zeitsequenzen	109
II.3.2	Oberammergauer Eigenzeiten: Die Metapher der Schichtung und ihre Grenzen	110
II.3.3	Spielzeit-Logik	113

II.4	Akteure	116
II.4.1	„Nature and nurture“	116
II.4.2	Personen, Figuren, „Personae“	122
II.4.3	Ruhm, Haare, Habitus	127
II.5	Reisen	136
II.5.1	Problemreferenz: Die Einheit des Reisens und die Differenz der Reisenden	136
II.5.2	Historische Typologie: Pilgerfahrt, Erholungsreise, Ethnografie	142
II.5.3	Zeichen sehen, sich einstimmen: Pilger	150
II.5.4	Touristen	158
II.5.5	Ethnografie	168
II.5.6	Coda: Expertentümer	173

### III SPIELEN UND HEILEN

III.1	Impfung	177
III.2	Theatermodelle	183
III.2.1	Die Oberammergauer Passion vor der Folie der geistlichen Spiele	183
III.2.2	„Freskomalerei der Dramatik“. Oberammergau als Modell für ein national(istisch)es Geschichtstheater	196
III.2.3	Das Volksschauspiel und die Verlockungen affektiver Gemeinschaftsbildung	203
III.2.4	Guter Hirte und „militante Pastorale“. Oberammergau und die Disziplinierung des Volkskörpers	207
III.3	Heilung, Rettung und Bekehrung	215
III.3.1	Das Passionsspiel als Leuchtturm	215
III.3.2	Ideologische Pädagogik: Elisabeth Dreisbach, <i>Cornelia erlebt Oberammergau</i> (1952)	227
III.3.3	Postmoderner Kombinationssinn	233
III.4	Böse Spiele mit dem Spiel	239
III.4.1	Spiel im Spiel: Richard Max von Schillings, <i>Die Passionsspieler von Oberammergau</i> (1900)	239
III.4.2	Harte Buße, schöner Tod: Barnett Newman, <i>Death in the Valley</i> (1934)	241
III.4.3	Erspieltes Leiden – verspieltes Heil: Wilhelmine von Hillern, <i>Am Kreuz</i> (1890)	246

III.5 Die Macht des Bösen	256
III.5.1 Die Wahrheit und die Wirklichkeit des Theaters	256
III.5.2 Bedenken und Bekenntnisse, 1970–2022	263
III.6 Körper- und Ethopolitik	274
III.6.1 Anzeichen und Stigmata	274
III.6.2 Ausschließungen	278
III.6.3 Verausgabung, Form und Dauer	288
III.6.4 Auswüchse, Haar und Bärte	301
<b>IV CODA: SAMMELN – ZEUGEN – WARTEN</b>	
IV.1 Ein alter Tisch	313
IV.2 Aufladungen, Charismatische Dinge	319
IV.3 Sammlungen	330
IV.3.1 Blütenlesen	330
IV.3.2 Zeit-Speicher	333
IV.3.3 Körper-Gedächtnis	339
IV.4 Medienregimes, Verknappung und Überfluss	347
IV.5 Leere und gefüllte Zeit	354
IV.5.1 Von Kreuzeschule bis Heimatsound	355
IV.5.2 Passions-Casting: Stückls <i>Wilhelm Tell</i> (2018)	358
IV.6 Warten	364
IV.6.1 Leere Räume – erfüllte Zeit	364
IV.6.2 Interludium	366
Literaturverzeichnis	371
Abbildungsverzeichnis	394
Register	396
Danksagung	404

## I.1

### Was zum Forsch'n

„Was gibt's 'n da zum Forsch'n?“ Die Leute in Oberammergau sind offen (ganz so, wie sie seit beinahe 200 Jahren geschildert werden), und sie geben Interessierten bereitwillig Auskunft. Aber mit der pauschalen Aussage ‚wir wollen zum Passionsspiel forschen‘ konnte der Hausherr einer Pension bei unserer telefonischen Buchung erst einmal nichts anfangen.

Verständlich ist das nicht nur angesichts einer denkbar ungefähren Aussage. Denn man könnte sich ja ohne weiteres auf den Standpunkt stellen: Da ist nichts zu erforschen. Wir machen das halt, wir spielen halt. Und wie könnte das auch anders sein; wie sollten sie wohl nicht spielen in Oberammergau? Schließlich haben sie ein Gelübde zu erfüllen und eine Tradition aufrechtzuerhalten; und auf die Einnahmen aus der Spielzeit sind die kommunalen Kassen auch angewiesen. Was in den Archiven liegt, ist bekannt; die Geschichte scheint geschrieben und ist in zahllosen opulenten Bildbänden, Jubiläumsschriften und mittlerweile auch auf einer ebenso auskunftsfreudigen wie quellengesättigten Website dokumentiert.

Gegen diese so schlagend einfache und scheinbar alternativlose Antwort ließen sich wiederum Einwände vorbringen. Erstens könnte man mit Blick auf die Geschichte der Spieltradition sagen, dass sich die Passion (oder ‚der Passion‘, in Oberammergau ist das Wort ein Maskulinum (>> S. 50–51)) über weite Strecken ihrer (bzw. seiner) Geschichte mit erheblichen Gegenkräften konfrontiert sah. Schon im 18. und frühen 19. Jahrhundert mit einer rigoros aufklärerischen Landesregierung und später mit Graf Montgelas, der Säkularisation in Person. Ein Unbehagen an der Passion ist aber auch im Dorf selbst nachzuweisen; 1830 musste das Spiel auf die am Dorfrand gelegene Passionswiese verlegt werden, weil der örtliche Gemeindepfarrer das

Spielen auf dem Kirchhof untersagte.<sup>1</sup> Ab der Mitte des 20. Jahrhunderts kommt die Auseinandersetzung um antisemitische Tendenzen im Spiel auf. Die Vertreter der Gemeinde nehmen in ihr eine Verweigerungshaltung ein, die mit Sturschädlichkeit kaum schon ausreichend erklärt wäre. Da kommen jede Menge Ressentiments gegen alle ‚da draußen‘ hinzu; der Band Report Oberammergau ’70/80 gibt die atmosphärische Gemengelage der Debatte wieder.<sup>2</sup> Mit dem Entzug der *missio canonica*, der päpstlichen Beauftragung mit katholischen Lehr- und Verkündigungsaufgaben, distanzierte sich die Kirche 1970 vehement von der wenig reform- und kritikbereiten Haltung des Passionsspielkomitees. Und auch im Dorf mehrten sich zusehends die Stimmen, die das Passionsspiel für tot erklärten, wenn man (‚halt‘ einfach so) ungehört weitermache wie bisher. Die Auseinandersetzungen um die Spieltextfassung in den 1970er Jahren offenbarten erhebliche Spannungen auch innerhalb des Dorfes. Die erfolgreiche Geschichte des Spielens in Oberammergau als einer ungebrochenen und homogenen Tradition ist also schon mit Blick auf die Historie des Widerstands gegen sie keine von vornherein wahrscheinliche.

Ein zweites Argument ist viel grundsätzlicher. Wenn Wissenschaft der Ort ist, an dem eine Gesellschaft Komplexität aufbaut, um die Ressource Wissen vorrätig zu halten, zu vermehren, zu transformieren; um Denkoptionen, Vorstellungs- und Handlungsalternativen verfügbar zu machen, dann kann sich Wissenschaft mit der so einfachen, scheinbar alternativlosen Antwort zur Oberammergauer Spieltradition nicht zufriedengeben. Dann muss ‚Forsch’n‘ gerade heißen, im Selbstverständlichen das Unwahrscheinliche zu suchen, um die Möglichkeiten zu rekonstruieren, die zusammenkommen müssen, um einen fragilen Sachverhalt zu einem selbstverständlichen zu machen. Unsere sehr pauschal geäußerte Absicht zu forschen zielte vor allem darauf, die Voraussetzungen zu rekonstruieren, unter denen ein ‚wir spielen halt‘ noch heute scheinbar alles erklären kann.

Bei diesem Satz (den wir vielleicht nie wörtlich, sinngemäß aber mehrmals gehört haben) ließe sich an mehreren Stellen einhaken. Wer ist ‚wir‘? Oberammergau ist kein Monolith. Um das zu bemerken, muss man das Dorf nicht einmal besuchen; es genügt schon ein Blick in die leicht zugängliche Passionsspiel-Literatur. Streitigkeiten zwischen Traditionalist\*innen und Modernisierer\*innen, der Daisenberger- und der Rosner-Fraktion, Stückl-Befürwortern und -Gegnern oder zwischen Stückl und dem Gemeinderat, der Feuerpolizei oder gleich dem Rest der Welt (so stellt es sich

1 Vgl. Otto Günzler / Alfred Zwink: *Oberammergau. Berühmtes Dorf – berühmte Gäste. Drei Jahrhunderte Passionsspiel im Spiegel seiner Besucher*. Unter Mitarbeit v. Günther Woehl. München: Dom 1950, S. 20.

2 Gemeinde Oberammergau (Hrsg.): *Report Oberammergau ’70/80. Völker hörten die Signale. Berichte, Dokumente, Zahlen. Eine Welt Diskussion*. Oberammergau: o. V. 1970.

manchmal dar) sind nicht neu und gehören zum ubiquitären Anekdotenschatz des Dorfs. Wo die Oberammergau-Literatur auf sie eingeht, stellt sie sie dar wie etwas, das quasi naturhaft zum Ammergauer Wesen gehört. Sie streiten halt, wie sie sich immer gestritten haben, und das ist auch gut so, damit die Passion lebendig bleibt. Im ‚sie‘ sind dann die beiden Parteien des jeweiligen Konflikts doch wieder zum handelnden Subjekt und zum Kollektiv zusammengefasst, wird, im Jargon gesprochen, die Einheit der Differenz betont. Wer sich im Dorf umhört, bemerkt auch die feineren Risse, die Gegenkulturen, die sich im Ort herausgebildet haben, trifft auf Leute, die niemals mitmachen würden bei der Passion. Von denen ist nur implizit die Rede, sie deuten sich an als der arithmetische, unmarkierte Rest, wenn die beeindruckenden Zahlen derer genannt werden, die sich zum Mitspielen beworben haben: um die 2000 für die Spielzeit 2020/22, mehr als jede\*r Dritte. Die Passion teilt das Dorf ein, in die, die spielen und in die, die das nicht tun. Wir spielen halt.

‚Wir spielen halt‘? Was meint dieses so geläufige ‚spielen‘ eigentlich, was kann damit alles angesprochen sein? Aus dem Munde unseres fiktiven Oberammergauers könnte man bei den Worten an mimetische Bühnenhandlung, Theatralität, Fiktionalität, Laientheater denken, aber auch an *self-fashioning*, soziales Rollenspiel, Simulation – die Reihe ließe sich weiterführen.<sup>3</sup> Und in welcher Relation steht das lakonische ‚Spielen‘ zum Anspruch des Passionsspiels, auch heute noch ein religiöses Vorhaben zu sein? Noch heute werden die Spielzeit insgesamt und die einzelnen Aufführungen durch Gottesdienste gerahmt. Beharrlich rufen die Messen den religiösen Charakter der Passionstradition in Erinnerung. Sie markieren den Anspruch, dass das Spiel eben doch mehr sei als die (theatrale, mimetische) Repräsentation historischer (oder biblischer) Ereignisse; und sie machen immerhin das Angebot, das individuelle Erleben einer Aufführung mit einem solchen Anspruch zu überhöhen. Die *missio canonica* ist zwar nach 1970 nicht erneuert worden, aber die katholische Kirche ist Schirmherrin des Passionsspiels und stellt einen geistlichen Berater.

Das kann nur dann nicht erstaunen, wenn man das Spiel lediglich vor seiner eigenen Geschichte sieht, ohne es in den Kontext einzuordnen, in den es eben auch gehört: in den eines text- und figurenzentrierten dramatischen Theaters, das die Raumordnungen des 19. Jahrhunderts und mit ihnen die Schwelle zwischen Zuschauenden und Spielenden unangetastet lässt. Es gibt heute (und es gibt schon lange) Formen von Theater, die in weit höherem Maße als die Aufführungen in Oberammergau Partizipation einfordern, affektiv, emotional und auch körperlich involvieren, zu Orten der Aushandlung von Gemeinschaft werden – wie punktuell oder transitorisch auch immer.

3 Vgl. in theaterwissenschaftlicher Perspektive etwa Friedemann Kreuder / Stephanie Husel (Hrsg.): *Spiele Spielen. Praktiken, Metaphern, Modelle*. Paderborn: Fink 2018; *Paragrana* 11,1 (2002): [(v)er]SPIEL[en]. Felder – Figuren – Regeln, hrsg. v. Erika Fischer-Lichte / Gertrud Lehnert.

Andererseits ist die Theatertradition, in die sich das Passionsspiel in den letzten 200 Jahren einreicht, nicht einfach areligiös. Zwar sieht sie die Gelegenheit zu spiritueller Einkehr und stiller Andacht nicht vor; weder ist sie eingebunden in christliche Hochfeste, noch verpflichtet sie sich einem theologischen Hintergrund. Aber die ‚moderne‘ Illusionsmaschine Theater entwirft eine Topologie, in der ein kollektiver Blick über die Schwelle zur Fiktion vorausgesetzt ist, die Formen von Glauben an deren Realität einfordert, wenn das Theater funktionieren soll.<sup>4</sup> Noch im 20. Jahrhundert ist das Schreiben über Theater durchzogen von religionsaffinen Semantiken<sup>5</sup> und wird das Theater zu einem „Ort der Utopie“<sup>6</sup> stilisiert. Gerade im Passionsspiel fallen unterschiedliche Vorstellungen von ‚spielen‘ und deren Hintergrundlogiken zusammen. Aber was uns am meisten fasziniert hat, wird in unserem fiktiven Satz mit der Modalpartikel ‚halt‘ repräsentiert. Ausdrückend, „dass es sich bei einer Aussage um eine offensichtliche, unabänderliche oder auch banale Tatsache handelt“<sup>7</sup>, ist ‚halt‘ eine Partikel „ohne eigentliche Bedeutung; in resignierenden Feststellungen oder in Feststellungen, die man ohne nähere Begründung lassen will“<sup>8</sup>. In ihr bündelt sich eben jene scheinbare Selbstverständlichkeit, mit der man versucht sein könnte, alle Fragen an das Passionsspiel als eine kulturelle Praxis als überzogen (und seine Konventionen überbewertend) abzuwiegeln. Doch die Oberammergauer spielen ja nicht ungerührt von allem und allen außerhalb ihres Dorfes, ‚halt‘ für sich; jede Spielsaison zieht – im Gegenteil – immer internationalere Publika an: Mitglieder evangelikaler Gemeinden aus dem Mittleren Westen der USA genauso wie solche, die Pilger-Packages durch Europa buchen: Rom, Lourdes, Oberammergau. Aber es kommen auch alpenländisch bewegte Traditionalisten, Bayern-Liebhaber\*innen, Neugierige, Tourist\*innen, die typisch Deutsches sehen wollen; und nicht zuletzt: Kulturinteressierte und Theaterwissenschaftler\*innen. Als der Weltkongress der International Federation of Theatre Research 2010 in München stattfand, waren die Plätze für Exkursionen zum Spiel unter den Wissenschaftler\*innen mindestens ebenso begehrt wie Tickets für die namhaften Münchner Theater.

4 Vgl. Nikolaus Müller-Schöll: (Un-)Glauben. Das Spiel mit der Illusion. In: Henri Schoenmakers / Stefan Bläske / Kay Kirchmann et al. (Hrsg.): *Theater und Medien / Theatre and the Media – Grundlagen – Analysen – Perspektiven. Eine Bestandsaufnahme*. Bielefeld: Transcript 2008, S. 445–456.

5 Vgl. Hans-Christian von Herrmann: *Das Archiv der Bühne. Eine Archäologie des Theaters und seiner Wissenschaft*. Paderborn: Fink 2005; Stefan Hulfeld: *Theatergeschichte als kulturelle Praxis. Wie Wissen über Theater entsteht*. Zürich: Chronos 2007.

6 Miriam Drewes: *Theater als Ort der Utopie. Zur Ästhetik von Ereignis und Präsenz*. Bielefeld: Transcript 2010.

7 halt. In: *Duden online*, o. D. [https://www.duden.de/rechtschreibung/halt\\_nun\\_eben\\_nun\\_einmal](https://www.duden.de/rechtschreibung/halt_nun_eben_nun_einmal) (Zugriff am 23.03.2022).

8 halt. In: *Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache*, o. D. <https://www.dwds.de/wb/halt> (Zugriff am 23.03.2022).

Und das interessierte uns: Wie unter den Bedingungen einer Welt, die ganz bestimmt nicht mehr einfach eine christliche ist, eine Spielkontinuität mit eminent christlichem Traditionsbezug aufrechterhalten werden kann und auf welchen Wegen sie weltweite Resonanz erzeugt. Und davon ausgehend: welche kompensierenden Narrative sich um Oberammergeau anlagern. Seine Mitte ist nicht leer, aber sie ist überwuchert von den Geschichten und Bildern, die sie lediglich zu rahmen vorgeben, sie aber überdeterminieren – semantisch und ästhetisch. Denn dass die Oberammergeauer frommer, religiöser oder gar besser seien als andere, haben sie nie behauptet; und dass die Kirche auch in dieser Gemeinde allmählich ihre Bindungskraft verliert (die Kirchengaustritte mehren sich), ist kein Geheimnis. Wir haben uns gefragt, wie sich Oberammergeau und das Passionsspiel eingerichtet haben und eingerichtet wurden – nicht historisch, sondern systematisch. Wie Dorf und Spiel im Diskurs zusammengewachsen sind und sich schließlich gegenseitig begründen; wie dieses Diskursphänomen seine stabilen Konturen angenommen hat, was zu diesen gehört, wie mit Ungeklärtem umgegangen wird, wie auch dieses narrativ aufgefangen und kompensiert wird. Ein umfangreiches Schrifttum erzählt, wie es in Oberammergeau sei. Aus der Perspektive einmal irritierter Kulturwissenschaftler und Geisteswissenschaftlerinnen bietet es reichlich und überreichlich Material, aber es erklärt selbst nicht allzu viel; es wiederholt und stabilisiert eine Redeordnung und ist damit selbst interpretationsbedürftig.

In diesen Punkten weisen das Dorf und seine Spieltradition über sich hinaus auf Gretchenfragen einer Europäischen Moderne, für die ‚der Passion‘ als eine Art Lackmustest fungieren kann. Wie halten wir’s mit der Religion? Was beschreiben die Attribute ‚säkular‘ und ‚postsäkular‘? Was heißt es, von der Fluidisierung, der Hybridisierung oder der Privatisierung von ‚Religion‘ zu sprechen? In der hier skizzierten Perspektive von Geisteswissenschaftler\*innen, die sich irritieren ließen, gab es da einiges zum Forsch’n. Auf die großen und auch auf viele Detailfragen haben wir noch keine Antworten; dieses Buch liefert allenfalls Zwischenergebnisse. Es ging uns ähnlich wie einer Verfasserin der vorigen Jahrhundertwende: „Als ich an meine Arbeit ging, da hatte ich selbst noch keine Ahnung, welche reiche Ausbeute gerade die Ammergeau-Studien zu ergeben vermögen; ich darf wohl sagen, dass ich mehr gefunden habe, als ich gesucht“<sup>9</sup> (Diemer 1900, S.IX).

9 Hermine Diemer: *Oberammergeau und seine Passionsspiele. Ein Rückblick über die Geschichte Oberammergeaus und seiner Passionsspiele von deren Entstehung bis zur Gegenwart, sowie eine Beschreibung des Ammergeauer Landes, der Volkssitten und Gebräuche seiner Bewohner*. München / Oberammergeau: Seyfried & Co. 1900, S.IX. – Bei Texten, die als Quellen zum Oberammergeau-Diskurs dienen, werden Zitate nach einer ersten Nennung in Fußnoten mit Jahreszahl und Seitenangabe im laufenden Text nachgewiesen.

Oberammergau-Reiseberichte, auch wenn hier in den letzten Jahren überzeugende Einzelstudien vorgelegt wurden. Noch bis weit ins 20. Jahrhundert hinein war es völlig selbstverständlich, die ins Passionsspieldorf Reisenden als Pilger\*innen anzusprechen – welche Logiken setzt das voraus, und wie kann ein solcher Anspruch (auch Selbstanspruch) plausibel werden, wenn sich Religiosität seit dem späteren 19. Jahrhundert pluralisiert hat? Welche Textstrategien sollen begründen, dass die Verfasser\*innen von Reiseberichten tatsächlich als Pilger unterwegs gewesen seien? Man könnte an diese Felder gemeinsame Fragebündel richten: Wie wird von Oberammergau erzählt; wie wird die Bedeutsamkeit des kleinen Orts zu plausibilisieren gesucht, wie wird ein Leben mit der zyklisch wiederkehrenden Passionsspielzeit dargestellt (und was wird dabei ausgeblendet)? Wie stellt das Passionsspieldorf sich selbst dar, was präsentiert die Presseabteilung der Passionsspiele und: Wer ist das ‚wir‘ von Oberammergau, wer gehört zur Spiel-Gemeinschaft, wer nicht – und inwiefern?

### **I.2.2 Die Einrichtung dieses Buchs. Anspruch und Aufbau**

Aus dem Spektrum dieser Felder sprechen wir einiges an. Bei weitem nicht alles; besonders bei historischen Abrissen streben wir keine Vollständigkeit an. Unser Buch will keine Einführung ersetzen und bietet keine Geschichte des Ortes oder des Passionsspiels. Solche wurden immer wieder geschrieben, und zweifellos ließe sich das Vorliegende immer ergänzen und problematisieren; aber es wäre kaum grundsätzlich zu korrigieren.<sup>37</sup> Wir wollen nicht das im Prinzip bereits Erzählte in neuer Formatierung noch einmal aufbereiten, sondern es neu perspektivieren, womöglich überraschende Zusammenhänge herstellen und so die Dinge für Anschlussfragen offenhalten oder allererst öffnen. Unser Anspruch ist es, Erwartungen zu irritieren und so nicht altbekanntes Neues, sondern neues Neues<sup>38</sup> über Oberammergau zu sagen. In monografischem Format aber hat das, soweit wir sehen, seit Shapiro 2000 niemand unternommen.<sup>39</sup>

37 Eine kurze, gute und übersichtliche Darstellung mit der oben skizzierten Mischung aus historischen ‚Fakten‘, Anekdoten und reichem Bildmaterial bietet der Band von Viola Schenz: *Die Geschichte der Oberammergauer Passionsspiele. Ein Dorf begeistert die Welt*. München: Volk 2020. Stimmen aus Oberammergau versammelt Anne Fritsch: *Theater unser. Wie die Passionsspiele Oberammergau den Ort verändern und die Welt bewegen*. Berlin: Theater der Zeit 2022.

38 Vgl. Peter Strohschneider: Das neue Alte. Museum und Archiv, Sammeln und Forschen. In: *Jahrbuch der Deutschen Schillergesellschaft* 60 (2016), S. 636–651, bes. S. 635–636, 650; ders.: Das neue Neue. Über einige Paradoxien der Wissenschaftsorganisierung. In: *Denkströme. Journal der Sächsischen Akademie der Wissenschaften* 17 (2017), S. 19–32.

39 Gespannt sein darf man auf die für 2025 angekündigte Monografie des englischen Historikers Robert Priest: *Oberammergau: The Politics of the Passion Play in Germany and the Wider World, 1770–1934*. Oxford: Oxford UP, im Erscheinen.

Dieses Selbstverständnis setzt voraus, dass wir nicht etwa neue Quellen zum Sprechen bringen wollen; auch wenn wir eine Reihe von Texten auswerten, denen die meisten Oberammergau-Darstellungen bislang wenig oder keine Beachtung geschenkt haben. Aber Quellen sprechen nicht und sie schweigen nicht. Die Metaphorik suggeriert eine Ontik des Stofflichen und der Perspektivierung (Fließrichtung), die das Was und Wie wissenschaftlicher Zugänge schon vorstrukturiere, gar präjudiziere – und nichts könnte falscher sein. Im weitesten Sinne historisch-hermeneutisch interpretierende Wissenschaften, mögen sie unter den Etiketten (und der Etikette) von Geistes- oder Kulturwissenschaften laufen, nehmen bestimmte Perspektiven zu ihren Gegenständen ein, und vor allem aus der Wahl dieser Blickrichtungen kann Erkenntnisgewinn erwachsen. Wir nehmen unterschiedliche, einander (hoffentlich) ergänzende Perspektiven ein. Wir wollen die Vielschichtigkeit unseres Gegenstands nicht zugunsten einer einzigen leitenden These reduzieren (wie Shapiro 2000). Schon aus unserem unterschiedlichen disziplinären Hintergrund ergeben sich unterschiedliche Erkenntnisinteressen, Blickwinkel und Prämissen, deren Heterogenität wir nicht verschleiern wollen.

Das schlägt sich in der Struktur des Buchs nieder. Das Buch orientiert sich nicht an motivischen oder thematischen Feldern, es folgt auch nicht einer historischen Linie, sondern wir haben uns für einen abstrakteren Aufbau entschieden. Die vier Kapitel lassen sich aufeinander aufbauend lesen. Sie folgen darin aber keiner Ordnung, die sich aus der Chronologie ihres Gegenstands ergeben würde, sondern einer von mehreren möglichen argumentativen Ordnungen, und zwingend ist die mit ihr vorgegebene Leserichtung nicht. Über ihr liegt ein Netz an Querverweisen, und die Leser\*innen sind eingeladen, ihnen zu folgen und eigene Wege durch das Buch zu gehen.

Wir nähern uns damit einer Struktur von aggregierten, aufeinander verweisenden und konzeptuell aufeinander bezogenen Artikeln an, wie sie Hans Ulrich Gumbrecht in seinem Buch vom ‚Rande der Zeit‘ virtuos – und eine Reihe ähnlicher Darstellungen anregend – in Szene gesetzt hat.<sup>40</sup> So weit wie Gumbrecht wollten wir allerdings nicht gehen. Als Historiograf will er in einem synchronen Schnitt möglichst unverstellt die historischen Diskurse des Jahres 1926 widerspiegeln und – Gumbrecht verwendet Stephen Greenblatts bekannte Metapher – ‚mit den Toten sprechen‘.<sup>41</sup> Wir planen keine synchronen Schnitte. Vor allem aber wollen wir nicht einfach die Diskurse des Oberammergau-Schrifttums wiederholen. Für uns geht es gerade darum, diese Diskurse zu beschreiben und nach ihrer Funktion zu fragen.

40 Hans Ulrich Gumbrecht: *1926. Ein Jahr am Rand der Zeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003.

41 Stephen Greenblatt: *Verhandlungen mit Shakespeare. Innenansichten der englischen Renaissance*, aus d. Amerik. v. Robin Cackett. Berlin: Wagenbach 1990, S. 7.

Wenn wir kein lineares Buch schreiben wollen, soll das aber nicht heißen, dass wir uns in der Beliebigkeit eines Aggregats von Kurzstudien verlieren (das wäre sehr einfach gewesen). Wir versuchen, die Balance zu halten zwischen dem Erzählen von Geschichte(n) und analytischen Zugriffen, zwischen seriellen Analysen und intensiven Lektüren, Reihenbildung und *thick description*. Wir wollen unsere Leser\*innen anregen, eigene Zugänge zu erproben, das Buch zu lesen *und* es zu benutzen. Und wenn es uns gelänge, nicht nur ein wissenschaftliches Publikum anzusprechen, dann hätten wir ein weiteres Ziel erreicht.

Der Gedankengang führt von den Anfängen und Ursprüngen von Oberammergau (Oberammergau als einem Diskursphänomen; ein historischer Beginn wird also gerade nicht anvisiert) über die Verfasstheit seiner Eigenlogiken, so wie sie sich externen (lesenden oder reisend Eintreffenden) Beobachter\*innen darstellen. Der darauf folgende Abschnitt nähert sich in verschiedenen Perspektiven dem Verhältnis zwischen dem Passionsspiel und den ihm zugewiesenen (oder angelasteten) Wirksamkeiten, der ihm unterstellten heilsamen Kraft ebenso wie den Zumutungen, die es für seine Laiendarsteller\*innen bedeutet. Zuletzt geht es um die Kehrseite des Spiels: um die Jahre zwischen den Spielzeiten und die Strategien, sie zu überbrücken, um Erinnerungen, Erinnerungsstücke und Wartezeiten. Und damit auch um die Pandemie, die die letzte Spielzeit zu verschieben vermochte.

Im Kapitel „Einrichten“ fragen wir danach, wie dem Ort Oberammergau seine kollektive Imago als Passionsspieldorf erwächst. Das geschieht auf drei Ebenen. Zwei davon sind eng aufeinander bezogen: Geschichte und G'schicht'n. Die Geschichte des Passionsspiels und seiner Anfänge ist rasch erzählt, und oft ist sie erzählt worden. Aber sie mit Verweis auf die bestehende Literatur auslassen können wir nicht. Indem wir sie aufgreifen – und wir halten uns kurz dabei –, fragen wir nicht so sehr nach den bekannten Daten, sondern nach den Lücken und Widersprüchen in der dürren Datenlage und danach, wie aus ihnen und trotz ihrer eine griffige Geschichte entworfen werden kann. Die Geschichtswissenschaft arbeitet ebenso mit Verfahren der Narrativierung wie fiktionale Erzähltexte.<sup>42</sup> In die Oberammergau-Geschichte der ‚harten Fakten‘ werden aber regelmäßig weichere Fakten eingebaut, G'schicht'n. Sie haben sich seit dem 19. Jahrhundert zu einem ergiebigen Fundus ausgewachsen, aus dem das Oberammergau-Schrifttum dankbar schöpft. Wir stellen dieses Reservoir knapp zusammenhängend vor; auf vieles gehen wir an anderen Stellen gesondert ein.

42 Vgl. grundlegend Hayden White: *Auch Klio dichtet oder die Fiktion des Faktischen. Studien zur Tropologie des historischen Diskurses*. Einführung v. Reinhart Koselleck, aus d. Amerik. v. Brigitte Brinkmann-Siepmann / Thomas Siepmann. Stuttgart: Klett-Cotta 1986; ders.: *Metahistory. Die historische Einbildungskraft im 19. Jahrhundert in Europa*, aus d. Amerik. v. Peter Kohlhaas. Frankfurt am Main: Fischer 1991.

Anschließend diskutieren wir die dritte Ebene: Wie kann fiktionales Erzählen vom Passionsspiel sich zu einer dünnen, lückenhaften historischen Datenlage verhalten und wie Position beziehen? Mit der abstrakten Frage nach einem systematischen Austritt literarischen Erzählens aus historisch gesicherter und anekdotischer Überlieferung korrespondierend, diskutieren wir dabei zwei Romane, in denen die (angeblichen) Ursprünge des Passionsspiels erzählt werden. Last, not least aber beziehen wir ‚Einrichten‘ auch auf die Einrichtung (die Eröffnung und Ordnung) dieses Buchs. Dazu gehört auch, dass wir einen Überblick über die Forschung zu Oberammergau geben und zu ihr Position beziehen und dass wir den theoretischen Hintergrund unserer Leitfragen entwickeln.

Im zweiten Kapitel „Schichten“ führen wir die leitende Frage fort, wie unter gewandelten Verhältnissen religiöser Verbindlichkeit die Bedeutsamkeit des Spiels durch kompensierende Narrative gestützt wird. Dazu untersuchen wir die diskursiven Konstrukte des Passionsspiels und seines Dorfs, insbesondere die Semantiken von Raum, Zeit und Bewohner\*innen. Ausführlich entfaltet wird so auch die im ersten Abschnitt entwickelte These, dass das diskursive Phänomen Oberammergau als ein institutioneller Ordnungszusammenhang beschrieben werden kann und dass in dieser Perspektive die Eigenlogiken des Dorfs die Funktion haben, die Geltung und eine ‚Richtigkeit‘ der an das Passionsspiel angelagerten Praxen zu beglaubigen. Das Dorf und seine Lage im bayerischen Voralpenland wurden vielfach semantisch aufgeladen; unter der Geografie haben die Oberammergau-Narrative unterschiedliche Lagen von Sinnstiftungen eingezeichnet, auf die die phänomenale Oberfläche für religiös Gestimmte, kulturhistorisch Bewanderte und kritisch Vergleichende diaphan wird. Das gleiche gilt, dichter und komplexer, für die Zeitordnungen im Passionsspieldorf. In Fremd- wie Selbstbeschreibungen überlagern sich eine zyklische Rhythmik von Ruhephasen und Spielzeiten und mehrere Schichten von linearen, gerichteten Zeitphasen. So konstituiert sich eine für das Passionsspieldorf spezifische Eigenzeit, deren Konstrukt wir analysieren und die wir als sinnfälligen Ausdruck der Eigenlogiken und der Bedeutsamkeit des Passionsspiels interpretieren. Das betrifft auch die Dorfbewohner\*innen, von denen einige überregional prominent (und einige weltberühmt) geworden sind – als Darstellende, die in spezifischer Weise mit ihren Rollen assoziiert werden. Das Narrativ einer Konvergenz von Rolle und Träger\*in stabilisiert das Bild einer autochthonen, an ihre Ursprünge gebundenen Spieltradition, wie es umgekehrt von dieser her seine Plausibilität bezieht.

Die (prinzipiell narrativen) Konstruktionen eines spezifischen Raums, einer spezifischen Zeit und einer Überblendung von Passionsspiel-Darsteller\*innen mit ihren Bühnenrollen bilden einen Diskurs, der sich aus der Selbst- wie Fremdbeschreibung konstituiert. Die von außen Beobachtenden nehmen ihrerseits Positionen zum Dorf und seinen Traditionen ein, die sich besonders in Reiseberichten

nachzeichnen lassen. Mit einer Typologie dieser Berichte schließen wir das zweite Kapitel.

Das Zusammenspiel dieser verschiedenen Schichten bestimmt die leitenden Fragen des dritten Kapitels „Spielen und Heilen“. Noch heute gehört zu den diskursiven Zuschreibungen an das Passionsspiel die Gedankenfigur, dass sein Besuch die Menschen tief ergreife, sie in den Grundfesten ihrer Überzeugungen erschüttere, kurz: eine verändernde, heilsame Wirkung habe. Wie repräsentativ auch immer und unabhängig davon, ob eine solche Darstellung eine individuelle ‚Wahrheit‘ wiedergebe: In diesem Anspruch schreiben sich Logiken vormoderner Theatralität und der Medialität des mittelalterlichen geistlichen Spiels fort. Die Bühnenhandlung geht nicht in der Repräsentation historischer (biblischer) Ereignisse auf; die Spielenden sind mehr als Darstellende, sie sind Medien der Religion;<sup>43</sup> die theatrale Darstellung von Ausschnitten der Heilsgeschichte macht Heil unmittelbar gegenwärtig. Sie wiederholt sie nicht lediglich: Sie setzt sie wieder ein. Die Überspielung dieser Schwelle zwischen Spielhandlung, Spielwirklichkeit und Spielwirksamkeit nehmen wir in unterschiedlichen Perspektiven auf: als ein Aussetzen konventionell geteilter Fiktionalitätsannahmen, als die (behauptete) Heilsamkeit einer moralisierenden Anstalt ‚Passionsspiel‘, aber auch in der Zurichtung der spielenden Subjekte, die den Anforderungen des Regelwerks um das Spiel zu genügen haben.

Wirksamkeit und Figuren von Heil(-samkeit) über das Feld christlicher Religion hinaus entfaltet das Passionsspiel bis ins 21. Jahrhundert. Wiederholt ist das Passionsspiel als Modell wahrgenommen worden, an dem das Theater, die Volksgemeinschaft, ja die Menschheit genesen möge. In diesem Abschnitt verfolgen wir auch, wie zuletzt, in Zeiten und im Zeichen von COVID-19, der Spieltyp (oder auch nur das Schlagwort) ‚Passionsspiel‘ eine neue Konjunktur erfahren hat. In einem längeren Abschnitt zeichnen wir nach, wie die Zuschreibung an Oberammergau und sein Spiel, eine lebensverändernde, heilsame Wirkung auszuüben, in den Lizenzbereichen fiktionaler Literatur durchgespielt wird; affirmativ, wenn das Passionsspiel dem Leben der Protagonisten Halt und Richtung gibt; subversiv, wenn die Passion auf der Bühne genutzt wird, um bösartige Spiele um Spiel und Wirklichkeit zu entfesseln. Und wir diskutieren, wie in – nichtfiktionalen – Texten unterstellt wird, das Passionsspiel setze ein unterdrücktes Böses frei.

Die Geschichte des Passionsspiels ist allerdings nicht nur die des Spielens, sondern auch die der acht bis neun Jahre zwischen den Spielzeiten, die man je nach Perspektive als Zwischen-, Ruhe-, Warte-, leere oder auch Latenzphase bezeichnen könnte. Im kürzeren vierten Abschnitt „Sammeln – Zeugen – Warten“ stehen die Zeit und

43 Vgl. Birgit Meyer: Religion as Mediation. In: *Entangled Religions* 11,3 (2020). <https://doi.org/10.13154/er.11.2020.8444> (Zugriff am 07.04.2022).

die Dinge im Vordergrund. Es geht um die Frage, wie die Zeit abseits der Spielzeiten in Oberammergau verwaltet wird, um Dinge, die die Spieltradition repräsentieren (vielleicht sogar: inkorporieren), und um Dinge, an die sich Erinnerungen knüpfen (vielleicht sogar: die Heil transportieren). Zunächst diskutieren wir Zuschreibungen an Erinnerungsstücke, deren Status im Oberammergau-Diskurs zwischen Souvenir und Reliquie schillern kann (und in diesem Abschnitt werden die Kategorien des dritten Abschnitts „Spielen und Heilen“ noch einmal aufgerufen). In einem nächsten Schritt setzen wir bei den Oberammergauer Sammlungen an, die die Geschichte des Passionsspiels archivieren und präsentieren, und bei dem Modus ihrer Präsentation, der zwischen musealer Aura und erlebnishafter Nähe changiert. Der Präsentation von Passions-Dingen korrespondiert eine Verwaltung des medialen Angebots zum Spiel, die den herausgehobenen Status des Passionsspiels stützt. Der geschickt dosierten Diät von Angebot und Entzug gilt unser nächster Blick: Der Zugang zu Text-, Bild- und Videomaterial wird einerseits in Oberammergau seit jeher restringiert; andererseits ist die Selbstpräsentation der Passionsspiele im Internet in den letzten fünf Jahren geradezu exponentiell gewachsen. Und schließlich geht es ums Warten. Die Zeitrhythmik von Oberammergau kennt einen zyklischen Wechsel von Ruhezeit und Spielzeit. Indem die leeren Zwischenzeiten immer konsequenter befüllt werden, wird das Passionsspiel aus der Abwesenheit (in die es zwischen den Spielzeiten nun einmal rückt) in die Latenz geholt: in eine Abwesenheit, derer man sich bewusst ist. So werden einerseits die acht, neun Jahre ‚dazwischen‘ zur Dornröschenphase erklärt, zu einer Zeit davor und danach. Umgekehrt wird aber das Warten auch erlebbar gemacht und kann als eine erfüllte Zeit gedeutet werden. Das betrifft auch die Wartezeit von 2020 bis 2022. Ihr und den Versuchen, die pandemiebedingt potenzierte Latenzphase zu bearbeiten, gilt abschließend ein letzter Blick.

Das Projekt und die Drucklegung dieses Buchs wurden gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG).



Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier.

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

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

© 2026 Neofelis Verlag GmbH, Berlin

Alle Rechte vorbehalten.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

Umschlaggestaltung: Marija Skara

Lektorat & Satz: Neofelis Verlag (nw / co)

Druck: Drusala s. r. o., Dobrá (CZ)

ISBN (Print): 978-3-95808-352-3

ISBN (PDF): 978-3-95808-404-9

[www.neofelis-verlag.de](http://www.neofelis-verlag.de)

Neofelis Verlag GmbH, Kuglerstr. 59, D-10439 Berlin, [info@neofelis-verlag.de](mailto:info@neofelis-verlag.de)