

Tradition as Trade Mark.

Politics of the Oberammergau Passion Play

Carl Friedrich von Siemens Stiftung, Schloss Nymphenburg (München), 12.–14.9.2018

Tagungsbericht

(Jan Mohr, Céline Molter, Dominic Zerhoch)

Mit seiner fast 400-jährigen Passions- und Theatergeschichte und seiner touristischen Bedeutsamkeit wird Oberammergau immer wieder in unterschiedlichen kulturwissenschaftlichen Kontexten angesprochen. Kooperationen oder auch nur einen verfestigten Diskussionszusammenhang zu dem Themenfeld gibt es jedoch bis heute kaum. Die internationale und interdisziplinäre Tagung „Tradition as Trade Mark“ wurde von den Leitern des DFG-Projekts „Das Dorf Christi. Institutionentheoretische und funktionshistorische Perspektiven auf Oberammergau und sein Passionsspiel im 19. bis 21. Jahrhundert“ ausgerichtet. Sie fand in den Räumen der Carl Friedrich von Siemens Stiftung in Schloss Nymphenburg (München) statt.

In Vorausschau auf die nächste Passionsspiel-Saison 2020 kam es den Veranstaltern, den Projektleitern Jan Mohr und Julia Stenzel sowie den Projektmitarbeitern Céline Molter und Dominic Zerhoch, darauf an, möglichst viele verschiedene fachliche Perspektiven in das Gespräch einzubeziehen: Mit den Tagungsteilnehmern Deutschland, England und Israel waren die Disziplinen Theaterwissenschaft, Germanistik, Politikwissenschaft, Religionswissenschaft, Evangelische Theologie, Performance Studies, Modern European History und Ethnologie vertreten. Tagungssprachen waren Deutsch und Englisch. Ergänzt wurde das Programm durch eine öffentliche Roundtable-Diskussion im Jüdischen Museum München und einen öffentlichen Abendvortrag von Otto Huber, dem langjährigen Zweiten Spielleiter des Passionsspiels.

In ihrem eröffnenden Statement erläuterten **Julia Stenzel** und **Jan Mohr** den Titel der Konferenz. In „Tradition as Trade Mark“ sind zwei Begriffe aufeinander bezogen, die jeder für sich geeignet sind, Spannungsgefüge im Oberammergauer Spiel anzudeuten. In ‚Tradition‘ ist das Verhältnis der Jahrhunderte langen Spielkontinuität und der beständigen Arbeit an Neugestaltung und Aktualisierung angesprochen. So trägt Wandel in einer paradoxalen Konstruktion dazu bei, Kontinuität allererst zu gewährleisten und zu stabilisieren. Mit der Metapher ‚trade mark‘ lassen sich Momente von Wiedererkennbarkeit, Erwartbarkeit und Verlässlichkeit, aber auch Qualitätsstandards assoziieren, die den Charakter von Alleinstellungsmerkmalen annehmen können. Dabei sind auch die im englischen ‚trade mark‘ aufgerufenen ökonomischen und juristischen Kontexte nicht abwegig, insofern die Selbstbeschreibung des Spiels als genuin anökonomische Angelegenheit einerseits eine

auch ökonomisch wirksame und weltweit erfolgreiche ‚trade mark‘ generiert, andererseits eine strategische Vermarktung zum Selbsterhalt notwendig macht.

Im anschließenden Eröffnungsvortrag diskutierte **Julia Stenzel** (*Theaterwissenschaft, JGU Mainz*) die Darstellung der Passion im Film. Sie ging von der These aus, dass in der filmischen Repräsentation zwar eine Evokation Oberammergaus erreicht werde, dass sich jedoch die ‚leibliche‘ Evidenz des Ortes – und des Passionsspiels, für das überdies ja stets ein Filmverbot bestanden hatte – sich dem Rezipienten jedoch entziehe. Frühe amerikanische Passionsspielverfilmungen („hagiopics“) aus der Zeit der Jahrhundertwende versuchten, einen Authentizitätsanspruch zu begründen, unter anderem indem sie *footage* mit Alltagsszenen aus Oberammergau zeigten. In ihrer intermedialen Analyse zeichnete Stenzel nach, wie sich auch Darstellungsgewohnheiten in der Photographie der Passionsdarsteller mit dem neuen Medium Film und den dadurch etablierten neuen Sehgewohnheiten änderten.

Zweiter Redner im ersten Panel war der Politikwissenschaftler **Mariano Barbato** (*WWU Münster*), der ausgehend von Andreas Reckwitz‘ Singularitätsmodell Oberammergau und das (aktuelle) Papsttum einander als Singularitäten gegenüberstellte. Beide Institutionen arbeiteten in dieser Perspektive konsequent daran, einen Anspruch auf Einzigartigkeit zu plausibilisieren. Ausgehend davon fragte Barato, warum beide eine ausgeprägte Beständigkeit aufwiesen – demnach in ihren Bestrebungen erfolgreich seien –, und arbeitete strukturelle Parallelen, aber auch Differenzen in den jeweiligen Möglichkeiten und Strategien einer Selbstabhebung heraus. Insbesondere die Frage nach der Vergleichbarkeit von Papsttum und Oberammergau mit seinem Passionsspiel als Institutionen rief eine lebhafte Diskussion hervor.

Am Abend trafen sich die Konferenzteilnehmer im *Jüdischen Museum München* zu einer von den beiden Kuratorinnen **Marie-Luise Wallis** und **Jutta Fleckenstein** geleiteten öffentlichen Roundtable-Diskussion. Das jüdische Museum plant für 2020 eine Ausstellung zu den *tableaux vivants* des Passionsspiels, die als prägender Teil der Oberammergauer Inszenierungen die Funktion alttestamentlicher Präfigurationen innehaben. Im Vorfeld der Ausstellung war mit den Kuratorinnen Austausch mit den Veranstaltern und Teilnehmern der Konferenz vereinbart worden. An der Veranstaltung nahmen auch der stellvertretende Spielleiter der vergangenen drei Spielzeiten, **Otto Huber**, sowie **Constanze Werner** und **Andrea Sorg** vom *Oberammergau Museum* teil. Insbesondere Otto Hubers emotionale Plädoyers für die Anerkennung der Bemühungen der Spielleiter seit 1990, antijüdische Inhalte aus dem Passionsspiel zu verbannen, verdeutlichten die Brisanz der lebenden Bilder für die interreligiösen Rezeption des Spiels und die Notwendigkeit einer Auseinandersetzung mit ihrer diskursiven Funktion. Dabei kam auch die Frage auf, inwiefern die Lebenden Bilder in Oberammergau vor dem Hintergrund einer zunehmend erodierenden Bibelkenntnis in der heutigen Gesellschaft in ihrer Funktion als präfigurative Vorausdeutungen des christlichen Heilsgeschehens mehrheitlich überhaupt noch verstanden werden. Im museumsdidaktischen

Rahmen der geplanten Ausstellung, so eines der Diskussionsergebnisse, könnte verstärkt auch die ästhetische Faktur und Qualität der Lebenden Bilder herausgestrichen werden.

Den zweiten Konferenztag eröffnete **Joshua Edelman (*Religion Studies/Performance Studies, Manchester MU*)** mit einem Vortrag zu anglophonen Perspektiven auf das Passionsspiel im späten 19. und frühen 20. Jahrhundert. In seinem historisch und geographisch breit angelegten Überblick vollzog er nach, wie das Passionsspiel aus dem katholischen Bayern von den (und für die) mehrheitlich protestantischen anglophonen Besuchern umgedeutet und konsumierbar gemacht wurde.

Dominic Zerhoch (*Theaterwissenschaft, JGU Mainz*) untersuchte die räumliche Repräsentation Oberammergaus in Reiseprospekten der Passionsspiele 1934 aus einer erweiterten szenographischen Perspektive. Er zeigte, wie durch textuelle und bildnerische Strategien dem ohnehin hybriden Raum jeweils spezifische Charakteristika zugeschrieben wurden, somit Vorstellungen evoziert („Geo-Code“) und damit Erwartungshaltungen schon vor der leiblichen Aneignung des Raumes generiert wurden. Dies ermöglichte es unterschiedlichen Akteuren, Oberammergau als katholischen Wallfahrtsort, ebenso aber als Ziel eines alpinen Erlebnisurlaubs zu charakterisieren und darüber hinaus zu propagandistischen Zwecken zu instrumentalisieren, womit heterogene Zielgruppen angesprochen werden konnten.

Sharon Aronson-Lehavi (*Performance Studies, Tel Aviv University*) sorgte für einen Perspektivenwechsel. Sie eröffnete ihren Vortrag mit Filmszenen aus einer Dokumentation, die die Passionsspieler von 2010 bei ihrem Besuch im Heiligen Land zeigte. Der Vortrag setzte sich kritisch mit der „Judaisierung“ der Passion in den Spielen von 2010 auseinander, welche das letzte „Abendmahl“ als Pessachfest inszeniert, und zeigte in einen historischen Exkurs die Darstellung jüdisch religiöser Performanzen im mittelalterlichen Passionsspiel auf. Als Ausblick präsentierte sie unterschiedliche dargestellte und fotografische Auseinandersetzungen von israelischen Künstlern mit Passionsmotiven.

Toni Bernhart (*Germanistik, Universität Stuttgart*) diskutierte und dekonstruierte ausgehend vom Oberammergauer Passionsspiel den auch in den Kulturwissenschaften geläufigen Begriff ‚Volksschauspiel‘, der zwar in einem vorwissenschaftlichen Sinne intuitiv einzuleuchten vermag, jedoch systematisch-deskriptiv noch kaum geklärt ist. Gerade weil die Oberammergauer Passion seit jeher als Paradebeispiel für ein Volksschauspiel angeführt worden ist, konnte Bernhart an ihr als Beispiel zeigen, wie wenig aufeinander abgestimmt die Zuweisungen dieses Labels in der germanistischen Tradition und ihrer Vorgeschichte im 18. und 19. Jahrhundert erfolgten. Exemplarisch gab der Vortrag so auch die Diskrepanz zwischen wissenschaftlichen Kategorisierungen, die einer genuinen Schriftlichkeit unterliegen, und mündlichen Traditionsbildungen zu bedenken. Insbesondere aber an der Unschärfe – und damit auch spezifischen Leistungsfähigkeit – einer Zuschreibung „alt“ entspann sich die anschließende Diskussion. Das Attribut des Alters, das zu einem wesentlichen Charakteristikum und Alleinstellungsmerkmal der Oberammergauer Passion avanciert ist, kann im Sinne von ‚pre-historic‘, nämlich historiographischer Ursprungs-

bestimmung sich entziehend (‚prä-historiographisch‘), verschiedene Erwartungshaltungen bedienen und ist offen für unterschiedliche kulturhistorische Oppositions- und Modellbildungen.

Céline Molter (*Ethnologie, LMU München/JGU Mainz*) präsentierte Eindrücke „aus dem Feld“ von ihrer aktuellen ethnographischen Forschung in Oberammergau. In ihrem Vortrag analysierte sie das Darsteller-Casting für die Passionsspiele 2020, das den Sommer 2018 über stattgefunden hatte. Am Beispiel der medialen Rezeption der *Wilhelm Tell*-Produktion von 2018 beschrieb sie die mehrfach geschichtete Raum- und Bedeutungsregie im Passionstheater im Vorfeld der kommenden Passionsspielzeit und zeigte, wie sich die Vorbereitung auf eine Darsteller-Wahl für das Passionsspiel als ein Zusammenspiel aus on- und off-stage-Diskursen vollzog. Die während der *Wilhelm Tell*-Aufführungen deutlich gewordenen Tendenzen haben sich, wie man mittlerweile weiß, bestätigt, indem die Spieler, die sich dort in prominenten Rollen zeigen konnten, auch in der 2020er Passion wichtige Hauptrollen besetzen werden.

Martin Leutzsch (*Ev. Theologie, Universität Paderborn*) lieferte einen schon in seiner Breite stupenden, bisher nicht dagewesenen Überblick über die fiktionalen Erzähltexte im europäischen Raum, die auf das Oberammergauer oder auf andere Passionsspiele referieren. Ausgehend davon rekonstruierte er in einem diskurshistorischen Zugriff Gemeinsamkeiten literarischer Passionsspielkonstruktionen. Leitende Frage der Argumentation waren Momente der Ähnlichkeit zwischen dem jeweiligen Christus-Darsteller und seinem ‚historischen‘ Vorbild, die nicht nur als körperliche, sondern auch als charakterliche angelegt sein und sich zudem auch in sozialer Marginalisierung zeigen kann. Ein besonderer Fokus lag dabei auf historisch sich wandelnden Männlichkeitsidealen. Leutzsch zeigte in gendertheoretischer Perspektive, wie in ihnen die Vorstellungen von Jesus und die fiktionalen Konstruktion der Jesus-Darsteller in den Passionsspieltexten konvergieren. Jesus-Nachfolge, so ließ sich zusammenfassen, wird in den Passionsspielgeschichten als Performanzleistung entworfen, im erzählten Spiel selbst wie jenseits davon.

Einen engeren Ausschnitt aus dem breiten Spektrum fiktionaler Erzähltexte über Oberammergau diskutierte **Jan Mohr** (*Mediävistik/Germanistik, LMU München*) im Ausgang von Hans Blumenbergs Studie „Arbeit am Mythos“. Blumenberg bestimmt den Mythos in seinem kulturellen Funktionswert, der darin liege, dass der Mythos die ungeordnete und unüberschaubare Vielfalt der Welt ordnet und in Beschreibbarkeit überführt. In diesem Sinne interpretierte Jan Mohr vielfältigen Ansätze, das Passionsspiel zu thematisieren, als Arbeit an dessen ungeklärten Ursprüngen und institutionellen Spannungen. So gibt die Überlieferung über die historischen Personen, die Pest in das Dorf eingeschleppt hatten, widersprüchlich Auskunft. Eine Gruppe von literarischen Auseinandersetzungen mit Oberammergau setzt bei diesen Widersprüchlichkeiten an, indem sie die historischen Personen in fiktionale Geschichten einfügt und so Vorschläge macht, ‚wie es eigentlich gewesen sein könnte‘ (Luis Trenker, *Das Wunder von Oberammergau*

[1960]; Bernard Newman, *Death in the valley* [1934]). In den Erzählungen, in denen die Einheit von Dorf und Passionsspiel bereits eine etablierte Institution darstellt, können in dieser kulturkritische Gegenentwürfe verkörpert werden, die freilich ihrerseits wiederum für moralisierende und letztlich restriktive Rollen-, Familien- und Sozialitätsmodelle in Dienst genommen werden können; so in einer explizit an die „Jugend“ gerichteten Erzählung aus der Nachkriegszeit (Elisabeth Dreisbach, *Cornelia erlebt Oberammergau* [1952]).

Zu einem öffentlichen Abendvortrag hatten die Veranstalter den stellvertretenden Spielleiter der vergangenen drei Spielzeiten, **Otto Huber**, in die Siemens Stiftung geladen, um über Kontinuität und Veränderung im Oberammergauer Passionsspiel zu sprechen. Huber ist nicht nur Verfasser wissenschaftlicher und populärer Veröffentlichungen zum Passionsspiel, er ist auch selbst seit Generationen in der Oberammergauer Spieltradition verwurzelt, sodass sein Vortrag eine emische Perspektive in die bis dahin vornehmlich distanziert-reflexive Auseinandersetzung mit Oberammergau einbrachte. Die anschließende lebhafte Diskussion verdeutlichte einmal mehr, wie vielschichtig die Oberammergauer Passion für die Dorfbewohner bedeutsam ist und welche vielstimmigen Haltungen sie provoziert. Zugleich deutete sich an, dass der für den Konferenztitel gewählte Begriff „Trade Mark“ durchaus perspektivenabhängig ist und eine Intentionalität suggerieren kann, die der diskursgeschichtlichen und funktionshistorischen Pluralität des Spiels in seiner historischen Dimension nicht gerecht werden könnte.

Den letzten Konferenztag eröffnete **Robert Priest** (*Modern European History, Royal Holloway University London*) mit einem Vortrag, der gestützt auf gründliche Archivarbeit die vielfältigen und wechselnden Allianzbildungen rekonstruierte, die in der Auseinandersetzung um das Spiel und seine Aufführung gebildet werden konnten. In drei synchronen Schnitten analysierte Priest die sozialen und institutionellen Spannungen, die das Oberammergauer Passionsspiel im 19. Jahrhundert prägten – unter den Bürgern sowie zwischen Gemeinde, Kirche, den verschiedenen juristischen Instituten, (Frei-)Staat und König. So protestiert 1829 ein Gemeindepfarrer vehement gegen die Aufführung des Spiels und gewinnt den Erzdiakon sowie das Landgericht für seine Position, was die Dorfgemeinschaft mit einem Brief an die Landesregierung in München kontert. 1860 wird im Bestreben, auf die auswärtigen Besucher einen seriösen Eindruck zu machen, der von Alois Daisenberger 1850 erstellte Text abermals revidiert; 1890 schließlich werden die Evangelienüberlieferung und die kirchlich-theologische Position gegen die lokalen Traditionsbildungen in Oberammergau und die Daisenbergersche Textfassung gestellt, und wiederum kann sich das Dorf gegen Forderungen einer Spielrevision durchsetzen. Die konsequente Berufung der Dorfgemeinde auf die eigene Tradition kann interpretiert werden als argumentative Strategie, Autonomie im Umgang mit dem eigenen Spiel zu bewahren – eine Perspektive, die sich ohne weiteres auf die Entwicklungen im 20. und 21. Jahrhundert ausweiten ließe.

Den Abschlussvortrag der Konferenz lieferte **Evelyn Annuß** (*Theaterwissenschaft, FU Berlin*). Sie untersuchte, wie diskursiv-strukturelle Momente des Passionsspiels in den

Thing-Spielen der NS-Zeit als Formzitat aufgegriffen wurden. In der Fokalisierung auf die pastorale Vaterfigur Christus entfällt die Funktionsrolle des Antagonisten, an dessen Stelle das Volk rückt; das Gegenüber von Vaterfigur und breiter Masse führt zu einer Vertikalisierung der drameninternen Kommunikation. In dieser Struktur einer PastoralDRAMATURGIE konnten die Planer der Thingspiele Impulse für ihr Konzept von Massenaffizierung und Menschenführung wahrnehmen. Ebenso wie das Passionsspiel die Aufhebung einer Grenze zwischen Spielenden und Zuschauenden zumindest suggeriert, zielten die Thingspiele auf performative Inklusion, die dem partizipativen Integrationsregime im Sinne der NS-Ideologie zuarbeiten sollte. Auch im Sinne einer Disziplinierungskunst konnten die Organisatoren der Thingspiele Angebote beim Passionsspiel sehen: Dass Trinken, Rauchen und Applaus explizit unerwünscht – wenn auch de facto nicht zu unterdrücken – waren, sollte die Wahrnehmung von individuellen Bedürfnissen weg und hin zur dargestellten homogenisierten Masse, in der ein gleichgeschalteter Volkskörper präfiguriert war, lenken. Dass das Konzept der Thingspiele letztlich schon nach kurzer Zeit scheiterte, lag weniger an Problemen der technischen Umsetzung als vielmehr am übersteigerten Anspruch der konzipierenden Theatermenschen, allzu große Räume bespielen zu wollen. Dennoch konnten in der Festigungsphase der NS-Macht wichtige Funktionsanleihen beim Oberammergauer Passionsspiel gemacht werden, bevor sich ab 1936 weitgehend das Kino neues Leitmedium der NS-Propaganda etablierte.

In einer von der Projektgruppe moderierten Abschlussdiskussion wurden einzelne Punkte der Tagungsdiskussionen nochmals aufgegriffen. Dabei stellten sich die Anwesenden auch die Frage, welche Rolle ihre eigenen Arbeiten und Forschungen für die Fortschreibung des Verständnisses von Oberammergau als Trade Mark habe und wie diese mit dem Label ‚alt‘ hinsichtlich seiner Tradition verfare. Insbesondere im Rückgriff auf Toni Bernharts Vortrag zum Volksschauspiel wurde auf die Zuschreibung ‚alt‘ eingegangen, dessen Präzisierung als „pre-historic“, als prä-historiographisch, zu einem wesentlichen Charakteristikum und Alleinstellungsmerkmal der Oberammergauer Passion avanciert ist.

Die Veranstalter blicken auf eine erfolgreiche Konferenz zurück, die einen produktiven interdisziplinären Austausch ermöglicht hat; freilich hat sie auch gezeigt, dass das Phänomen Oberammergau in seiner Vielschichtigkeit damit noch bei weitem nicht abschließend diskutiert worden ist; die Tagung, deren Vorträge einem englischsprachigen Sammelband erscheinen sollen, kann nur ein Ansatz für die weitere Vermessung des Themenfelds darstellen.