Dramatische Dispositive

Zum Ort des Spiels vor der Zeit des Theaters

Hartmut Bleumer

Online publiziert: 7. Oktober 2020
© Der/die Autor(en) 2020

Zusammenfassung Die Skizze schlägt vor, die Metapher des Dispositivs für historische Begriffsbildungen zu den Phänomenen des Spiels, frühen Dramas und Theaters zu nutzen. Die Anregung lautet: Die performative Medialität der Spielphänomene zwischen Stimme und Blick sowie Wort und Bild lässt sich über das Dispositiv als Doppelkonzept fassen, wenn man dazu das medientheoretische Dispositivverständnis des theatralen Rahmens nach Jean-Louis Baudry mit dem diskursiven Dispositivkonzept Michel Foucaults kombiniert, das sich als dramatisch-textuelles auffassen lässt. In der Korrelation dieser gegenläufigen Auffassungen müsste sich dann jener Ort genauer beobachten lassen, der durch die wechselseitigen Transgressionen beider Dispositive diesseits fester terminologischer Bestimmungen immer wieder ästhetisch emergiert und den insbesondere die mediävistische Forschung bei der Konstituierung ihrer Begriffe und Befunde immer schon vorausgesetzt hat. Der Vorschlag plädiert damit für eine stärkere Berücksichtigung der Paradoxie ästhetischer Begriffe mit Blick auf die frühen Formen von Spiel, Drama und Theater und deren ästhetische Blickregime.

Schlüsselwörter historische Ästhetik · Bildtheorie · Theatergeschichte · Subjektivität · geistliches Spiel · Fastnachtsspiel

Dramatic Dispositives

On the Place of the Play before the Time of the Theatre

Abstract The sketch proposes to use the metaphor of the dispositif for historical conceptualizations of the phenomena of play, early drama and theatre. The suggestion is: The performative mediality of the play phenomena between voice and gaze as

H. Bleumer (✉)
Seminar für Deutsche Philologie, Georg-August-Universität Göttingen, Göttingen, Deutschland
E-Mail: hbleume@gwdg.de

well as word and image can be grasped as a double concept via the dispositive if the media-theoretical understanding of the dispositive as a theatrical framework according to Jean-Louis Baudry is combined with Michel Foucault's discursive concept of the *dispositif*, which can be understood as a dramatic-textual one. In the correlation of the two contrarotating conceptions, it should then be possible to observe more closely the place which, due to the mutual transgressions of both *dispositifs*, emerges aesthetically again and again on this side of fixed terminological definitions and which medieval research in particular has always presupposed when constituting its concepts and findings. The proposal thus pleads for a stronger consideration of the paradox of aesthetic concepts with regard to the early forms of play, drama and theatre and their aesthetic gaze regimes.

Keywords Historical Aesthetics · Picture Theory · History of Theatre · Subjectivity · Liturgical Drama · Shrovetide Play

1 Drama, Bild und das Spiel ohne Grenzen

Woher kommt der Glaube, das Drama sei ein Schauspiel – eine auf der Bühne sichtbare Handlung von Figuren, die durch Darsteller verkörpert werden? Und wie konnten ganz unterschiedliche Kulturen immer wieder in der Lage sein, ihre Mitglieder künstlich in den immer gleichen Zustand einer ästhetischen Naivität des Blicks zu versetzen, die diesen Glauben letztlich ermöglicht? – Eine exakte Antwort auf diese Fragen scheint schwierig, und zwar nicht nur aufgrund des historischen Wandels innerhalb der dramatischen Ästhetik. Vielmehr beginnt das Problem schon in der Fragestellung. Ist das Drama nämlich erst einmal – diesseits der Imaginationen, die es ermöglicht – selbst als imaginäre Institution erkannt, so wird bereits das Konzept des ›Schau-spiels‹ zum Phantasma. Und eben dies erzeugt ein wissenschaftliches Dilemma: Die Frage nach den Anfängen der institutionellen Illusion lässt sich nun nur noch um den Preis negativer Aussagen exakt beantworten. Man kann die Anfänge nun zwar präzise von dem abgrenzen, was ein Drama nicht ist. Doch was den Begriff der protodramatisch anmutenden Phänomene positiv bestimmt, bleibt im Gegenzug vage, das Feld der Spiele in seinen Grenzen eigentümlich unbestimmt.

Wenn nämlich das Drama als ›Schauspiel‹ erscheint, so hat dies einen konzeptionellen Rahmen zur Bedingung, der zwar alles, was in ihm sichtbar emergiert, mit einem spielerischen Index versieht; aber dieser Rahmen scheint auch von vornherein durch das gegeben zu sein, was in ihm hervortritt. Die konzeptionelle Bedingung wäre so indes zugleich ein Bedingtes, ihr Status wäre ambig. Das Spiel würde damit die Bedingung der eigenen Möglichkeiten immer schon überschreiten – und dies wäre seine paradoxe, dezidiert ästhetische Gelingensbedingung: Die Bedingungen des Spiels werden unsichtbar, damit das Schauspiel sichtbar zu werden vermag.

Dass man derart bei der Suche nach den imaginativen Bedingungsmöglichkeiten des Dramas als ›Schauspiel‹ nicht einfach auf die allgemeine wissenschaftliche Schwierigkeit ästhetischer Begriffe stößt, die sich durch eine strikt distinktionslogische Terminologie ohnehin immer zu verflüchtigen drohen, kann in historischer Hinsicht zunächst ein knapper Vergleich mit der Kunstgeschichte und deren Bild-

begriff zeigen. Denn in einer Spiegelungsfigur zwischen Post- und Vormoderne hat sich hier in der Arbeit der Kunst am Mythos des Bildes gezeigt, wie sich dessen Ort durch die Frage nach dem Bild fortwährend verschiebt, – was am Ende der Kunstgeschichte die Erkenntnis ermöglicht, dass man offenbar, um das Bild zu sehen, den Ort des Bildes gerade nicht sehen darf. Jedenfalls hängt der Glaube an die Sichtbarkeit des Bildes zumindest im Verständnis der christlich-europäischen Kult- und Kunsttradition immer auch von einem Sichtbarkeitstabus ab, dass sich selbst verschleiert. Wenn man es antastet, ist schließlich auch die Möglichkeit des Bildes verschwunden. Die Kunstgeschichte wäre dann mit der Selbstaufklärung der Kunst an ein Ende gelangt.

Diese Gedankenfigur zum Dilemma der Bilderkenntnis liefert alles andere als einen Anlass zum Defätismus, wie vor nunmehr bereits 50 Jahren mit Hilfe der berühmten kunstphilosophischen Formel Arthur C. Dantos von der ›Verklärung des Gewöhnlichen‹ gezeigt worden ist.¹ Danto hatte sie gewählt, um mit aller Entschiedenheit auf die historische Wiederkehr der alten christlichen Epiphanie und ihrer Heilssemantik in der Auratisierung moderner Kunst bis zu ihrer postmodernen, dialektischen Auflösung im Narrativ der Kunstgeschichte hinzuweisen.² Für eine Antwort auf die Frage nach dem epistemischen Status des ›Schau-spiels‹, seiner Blickregie und seinem historischen Wandel als imaginärer Institution zwischen geistlicher und weltlicher Ästhetik kann diese Formel immer noch nützlich sein, gerade wenn man zusätzlich auf die spätere, kritische Gegenposition von Hans Belting zurückkommt, die in den Diskussionen der germanistischen Mediävistik wichtig geworden ist.³ Auch für sie steht eine Formel, die des Körpers als »Ort der Bilder«.⁴ Mit ihr ergibt sich nämlich nicht nur eine historische Erweiterung, sondern am Beispiel des Bildbegriffs auch eine theoretische Wende des narrativen ins dramatische Dispositiv.

In radikaler Zuspitzung formuliert, war Belting über Danto hinaus gegangen und doch hinter ihn zurückgefallen. Denn einerseits hatte er den Konzeptrahmen des Bildes in seinem Widerspruch gegen Danto noch einmal verschoben: in den Rezipienten und seine Imagination. Aus dem – wie es im englischen Titel von Dantos Buch ›Transfiguration of a Commonplace‹ genauer heißt – ›Gemeinplatz‹, d. h. *locus communis* oder Topos, der den Ort des Kunstwerks darstellt, wurde damit ein Ort im *sensus communis* als Schnittstelle der kollektiven und individuellen Imagination. Andererseits hatte Belting aber auch die These vom Ende der Kunstgeschichte um ihre historisch-dialektische Pointe verkürzt, um im Gegenzug die permanente Wiederkehr der Kunstgeschichte, ihres Narrativs und ihrer historischen Praktiken in der Kunst selbst verorten zu können: Gerade an ihrem vermeintlichen Ende kehrt die

¹ Vgl. Danto, Arthur C.: *Die Verklärung des Gewöhnlichen. Eine Philosophie der Kunst*. Frankfurt a. M. 1991 (zuerst engl. 1981). Als narrative Weiterentwicklung ders.: *Kunst nach dem Ende der Kunst*. München 1996.

² Vgl. Danto: *Die Verklärung des Gewöhnlichen* (s. Anm. 1), S. 10–13.

³ Vgl. Belting, Hans: *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft*. München 2001. Zuvor bes. ders.: *Bild und Kult. Eine Geschichte des Bildes vor dem Zeitalter der Kunst*. 5. Aufl. München 2000; zur programmatischen Selbstverortung des Ansatzes ders.: *Das Ende der Kunstgeschichte? Eine Revision nach zehn Jahren*. 2. erw. Aufl. München 2002.

⁴ Belting: *Bild-Anthropologie* (s. Anm. 3), S. 12, vgl. bes. S. 12–86 passim.

Kunst performativ immer wieder zu ihren Anfängen zurück und spielt die Bandbreite ihrer Geltungsprozesse im Bild durch.⁵

Zusammenfassend hieße das aber: Auch hier scheint wieder das Imaginierte im eigenen konzeptionellen Rahmen gegeben zu sein. Und mehr noch: Das Konzept des Bildes würde durch seine performative Anbindung an die Kunst und ihre Narrative zur Bedingung eines regelrechten inneren Dramas. Vertraut man auch in der Literaturwissenschaft auf den modellbildenden ästhetischen Anspruch der Kunst, so wie es die Kunstphilosophie tut, dann darf man vermuten: Eben dieser bildlich-dramatische Effekt vermag auch auf einen blinden Fleck in der literaturwissenschaftlichen Diskussion um die frühe Geschichte des Dramas verweisen. Er könnte damit aus gewissen terminologischen Schwierigkeiten im wissenschaftlichen Umgang mit ästhetischen Begriffen heraushelfen.

Die frühe Geschichte des Dramas steckt gewiss auch sonst voller Schwierigkeiten. Um eine Vorstellung von dieser Geschichte zu entwerfen, muss die mediävistische Forschung, wenn sie terminologisch genau sein will, jedoch vor allem den Begriff des ›Dramas‹ ebenso meiden wie den des ›Theaters‹. Wenn sie stattdessen im Namen der angestrebten terminologischen Genauigkeit den gezielt unscharfen Suchbegriff des ›Spiels‹ verwendet, so verweist sie damit eher auf ein heterogenes Ensemble von Formen als auf ein klar bestimmbares Phänomen. Hinter diesem tentativen Verfahren steht zwar eine gut begründete, heuristische Vorsicht: Für die Zeit vor der Ausdifferenzierung der kulturellen Institutionen von Literatur und Theater bleibt derart nicht nur die Frage nach dem Verhältnis von Text und Performanz, sondern auch die nach dem Bild und dessen Rahmenkonzepten offen. Das minimiert das Risiko, den historisch ebenso offenen Phänomenbereich des Spiels vorschnell um interpretationsrelevante Aspekte zu verkürzen. Und doch kann die vermeintlich strikt historische Fragestellung es nicht vermeiden, sich zunächst über einen neuzeitlichen epistemischen Rahmen zu orientieren, der – wie jedes Sichtbarkeitstabu – dadurch, dass man ihn meidet, gerade nicht verschwindet. Die Vorstellung, dass man zu den Zeiten der Texte vor der Literatur eine Art Drama vor dem Drama mit einem Spielort diesseits des Theaters ansetzen kann, arbeitet darum noch in der Vermeidung neuzeitlicher Rahmenkonzepte mit dem Phantasma einer individualisierenden ästhetischen Befreiung, das typisch modern ist, nun aber in der wissenschaftlichen Heuristik wiederkehrt. Dadurch wird der Ort des Spiels beweglich und bildet das eigentliche aktantielle Tableau einer Geschichte des Spiels vor dem Drama.

2 Von der doppelten Diskontinuität zum Dispositiv

Um diese heuristische Problematik genauer anzudeuten, kann zunächst die These von der ›doppelten Diskontinuität‹ nützlich sein, die Hans Ulrich Gumbrecht aus romanistischer Sicht einmal unter dem vielsagenden Titel ›Für eine Erfindung des mittelalterlichen Theaters aus der Perspektive der frühen Neuzeit‹ mit Blick auf

⁵ Vgl. Belting: *Kunst nach dem Ende der Kunst* (s. Anm. 1), S. 29.

den Übergang vom vormodernen Spiel ins dramatische Theater formulierte.⁶ Sie ist immer noch interessant, weil sie die übliche Unterscheidung zwischen den beiden Institutionen von Drama und Theater erstmalig offensiv über einen ausgesprochen programmatischen Modernismus gegeneinander auszuspielen und auf die Vormoderne zu projizieren versuchte.

Für die Frage nach der Funktion des Bildes im Schauspiel fällt vor dem Hintergrund der wissenschaftsgeschichtlich nachfolgenden Medialitätsdiskussionen nachträglich vielleicht deutlicher auf: Dieser Modernismus gehorcht buchstäblich dem Visualitätsprimat der Moderne, dessen diagrammatisches Zusammenspiel von Blick und Macht Michel Foucault als ›Panoptismus‹ umschrieben hat.⁷ Er setzt ein äußeres, visuelles Rahmenkonzept voraus, dem die hörbare Rede unterworfen sein soll, unterwirft eigentlich aber das Bild dem Wort. Der doppelte Zugriff zwischen Drama und Theater überspringt so die systematische Leerstelle, von der er abhängt.

So habe einerseits dem Drama als Textform noch der institutionelle Rahmen des Literaturbegriffs gefehlt, andererseits fehlte seiner Performativität in den mittelalterlichen Spielformen noch die Institution des Theaters. Im Rückblick Gumbrechts hätte es damit aber immer schon so etwas wie eine performative Wahlverwandtschaft von Text und Bühne gegeben, die als doppeltes Desiderat der Geschichte des Dramas ihr Telos vorgab. Die retrospektive Idee lautete daher, dass der beiderseitige Mangel durch eine mediale Transgression ausgeglichen wurde. Man könnte sie sichtbar machen, wenn man mit aller Entschiedenheit den Begriff des modernen Theaters als gezielt anachronistischen Wahrnehmungsrahmen auf die vormodernen Phänomene appliziert.

Diese Applikation erfolgte im Vorschlag Gumbrechts mit dem Ziel, die »Blickpunkte« zu gewinnen, »von denen aus ein hermeneutischer Bezug zum ›mittelalterlichen Theater‹ als Erfahrungsdispositiv allererst entwickelt werden müsste«.⁸ Wenn mit dem in der französischen Theoriebildung prominenten Ausdruck des ›Dispositivs‹ hier nicht nur kokettiert wurde, so kalkuliert der darauf folgende Vorschlag ein immer noch aufschlussreiches Dilemma ein, dass den Ort des Bildes betrifft. Er läuft kaum zufällig auf die theoriegeschichtliche Janusköpfigkeit des Dispositivkonzeptes hinaus, die sich über die Spannung zwischen seiner diskurstheoretischen Prägung durch Michel Foucault auf der einen und der gegenläufigen, medientheoretischen

⁶ Vgl. Gumbrecht, Hans Ulrich: »Für eine Erfindung des mittelalterlichen Theaters aus der Perspektive der frühen Neuzeit«. In: *Festschrift Walter Haug und Burghart Wachinger*. Hg. von Johannes Janota u. a. Bd. 2. Tübingen 1992, S. 827–848.

⁷ Vgl. Foucault, Michel: *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt a. M. 1976, S. 256–292. Dass die Beschreibung des »dispositif panoptique« (ders.: *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Paris 1975, S. 208) das spätere diskurstheoretische Konzept des Dispositivs gleichsam als dessen Externalisierung abbildet, ist vermutlich keine originelle Annahme. Siehe dazu unten, Anm. 49. Zur terminologischen Herkunft des Ausdrucks der kleine, stark generalisierende Versuch von Agamben, Giorgio: *Was ist ein Dispositiv?* Zürich/Berlin 2008, hier bes. der Verallgemeinerungsvorschlag S. 26. Siehe unten, Anm. 29. Zur genaueren Einordnung zur Begriffsbildung und der Begriffsgeschichte, ausgehend vom rhetorischen Konzept der *dispositio*, das Spektrum der verschiedenen, über Foucault hinausgehenden Dispositivkonzepte kritisch zusammenfassend Mitterhofer, Hermann: *Das Repräsentations-Dispositiv. Narration, Gedächtnis und Pathos – zu den Bildern von 9/11*. Paderborn 2016, S. 25–54.

⁸ Gumbrecht (s. Anm. 6), S. 831. Vgl. Petersen, Christoph: *Ritual und Theater. Maßallegorese, Osterfeier und Osterspiel im Mittelalter*. Tübingen 2004, S. 6f. u. 11.

Auffassung durch Jean-Louis Baudry auf der anderen Seite ergibt.⁹ Doch trotz der schon seit einigen Jahren zu verzeichnenden allgemeinen Attraktivität des Dispositivkonzeptes in den Literatur- und Medienwissenschaften steht dessen historische Diskussion bislang in der germanistischen Mediävistik aus.

Der Vorschlag, den Gumbrecht an der Entstehung der *Commedia dell'arte* entwickelte, lautete kurz gesagt: Der ästhetische Ermöglichungsraum des Dramas entsteht durch den Weg eines höfischen *spectaculum* ins eigene Theater. Die exaltierten Selbstinszenierungsformen der Spieler, die in der symbolischen Öffentlichkeit über ihr Faszinationspotential einen Sonderraum immer erst schaffen müssen, in dem sie den Blick des inszenatorisch durch das Spiel konstituierten Publikums auf sich ziehen, erzeugen im Akt des spielerischen Auftretens ein *theatron* vor dem Theater, in dessen Zentrum die Schauspieler eine performative Leerstelle bilden. Das Performative des Spiels wäre so zunächst der Ort des Theatralen und noch nicht das Theater der Ort des Performativen.

Indem nun noch das Konzept des Dramas ins Spiel kommt, scheint diese Inversion moderner Verhältnisse sogar noch weiter zu gehen. Denn das Drama als Textform diszipliniert das exaltierte Spiel, es kanalisiert seine ästhetischen Potenzen im Sinne seiner Semantik und bildet damit den Rahmen der freien, autoreflexiven Performanz, die zunehmend zur Aufführung und Inszenierung des Textes wird. Das heißt also: Bevor das Theater den Ort des Dramas schuf, war das Drama das erste Dispositiv des Theaters. Der Text wird zum epistemischen Regulativ einer Blickregie, die performativ durch die Gesten der Spieler ihr attraktives, faszinierendes Zentrum gewinnt, aber vom Regime des Wortes abhängt.

Textwissenschaftlich ist diese Lösung heute gewiss immer noch faszinierend, nur auch enttäuschend, denn der disziplinierende Text wird derart theoretisch selbst diszipliniert. Als »Erfahrungsd dispositiv« gesehen kommt ihm seine eigene Performativität abhanden, ihm bleibt nur das Recht der Aufführung, ein Recht, das ästhetisch zur Pflicht wird. Keine Lust am Text kommt hier ins Spiel, sondern der Text erscheint als eine präskriptive Disziplinierungsmatrix der ästhetischen Freiheit der Spieler, die zu Darstellern des in ihm vorgezeichneten Blicks werden: im metaphorisch-mechanistischen Wortsinne als ein diskursives *dispositif*.¹⁰ Vor allem hermeneutisch ist dieses Erklärungsmodell damit, ganz im Gegensatz zur Absicht seines Erfinders, ziemlich unerfreulich, denn letztlich trägt insbesondere das semantische Versprechen des Wortes hier nur dazu bei, den Blick jedes einzelnen Zuschauers wie in einer optischen Vorrichtung weiter zu fixieren. Die Performativität des Textes wäre so durch den Ort des Theaters im Konzept seiner Aufführung buchstäblich überspielt.

⁹ Zusammenfassend Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W.: »Einleitung.« In: Dies. (Hg.): *Mediale Dispositive*. Wiesbaden 2018, S. 3–24, hier S. 3–14.

¹⁰ Den Hinweis darauf, dass die eigentümliche Auratisierung des Ausdrucks im deutschen wissenschaftlichen Diskurs auch auf seiner uneingesehenen Verrätselung beruht, wenn die übliche Semantik des Französischen ausgeklammert oder schlicht übersehen wird, hat nachdrücklich und durchaus süffisant bereits vor einiger Zeit Günther Damman gegeben (»Le dispositif« als »das Dispositiv«. Bemerkungen zum Fall einer Nicht-Übersetzung«. In: *Tiefenschärfe* [8] 2002/2003 [Themenheft: *Medien-Dispositive*], S. 4–7): Aus der konkreten, technischen Bedeutung als »Vorrichtung« oder »Anlage« mit den Möglichkeiten ihrer übertragenen Bedeutung auf mechanistische Handlungsweisen oder sprachliche Prozesse wird dann das »Dispositiv« als Abstraktum mit einer spürbaren semantischen Leerstelle.

So wie der Zuschauer hier durch das Wort dazu verurteilt wäre, wie gebannt auf das Schauspiel zu starren, so steht auch diese Erklärungsfigur des frühen Dramas selbst schon im Bann des neuzeitlichen Theaters und seiner einschränkenden Blickregie.

Die germanistisch-mediävistische Forschung zum Spiel hat indes viel darangesetzt, einer solchen doppelten ästhetischen Fixierung des Textes zu entgehen. Die notorische Offenheit ihrer Gegenstände ist freilich nicht schon eine ästhetische, sondern vor allem ein Überlieferungseffekt: Man weiß schlicht zu wenig über die Dispositive des Spiels vor der Emergenz des Dramas im Theater und der Dramatisierung des Theatralen, um das dramatische Dispositiv als Vorstellungsrahmen zwischen Drama und Theater einfach abzuschaffen. Eine Geschichte des vormodernen Dramas kann daher bislang nur prekäre Narrative erzeugen, denn nicht einmal der Textstatus des Spiels als solcher ist eindeutig.

3 Auf der Suche nach dem Ort des Spiels

Ganz im Gegensatz zu diesem Textproblem des volkssprachigen Spiels ist der Textstatus des lateinischen Dramas im mittelalterlichen Kontext ziemlich klar. In der Regel formuliert man dies wiederum aus neuzeitlicher Sicht als Verlustrechnung, doch ihr Ergebnis ist immerhin eindeutig: Vom klassischen Drama haben die vormodernen kulturellen Institutionen keinen praktischen Begriff, wenngleich man theoretisch im lateinisch-gelehrten Diskurs von der antiken Aufführungsform des Dramas und der Funktion seiner Schauspieler sehr wohl wissen kann, und zwar schon durch die geistliche Kritik an der affekterregenden Wirkung der Theaterpraxis auf der einen sowie durch die bei Cicero und Quintilian breit diskutierte Überschneidung von Rhetorik und Schauspielkunst in der *actio* oder *pronuntiatio* als Zusammenspiel von Stimme und Gestik auf der andern Seite.¹¹ Dieses Wissen schlägt nur nicht auf die Vortragspraxis durch, weil die Texte institutionell neu verortet werden: Die lateinischen Dramen des Terenz sind sprachlich-moralisch lehrreiche Stücke, die als autoritative Texte nun im schulischen Kontext gelesen – und das heißt hier

¹¹ Dies ist festzuhalten, weil man in Einführungen und Gesamtdarstellungen pauschal lesen kann, »das Mittelalter« habe vom antiken Theater als Ort des Dramas schlicht nichts gewusst. Daher nochmals der Hinweis bes. auf Quintius Septimius Tertullianus: *De spectaculis. Über die Spiele*. Lateinisch/Deutsch. Übersetzt und hg. von Karl-Wilhelm Weeber. Stuttgart 1988, bes. 10, 1–9, und die Beispiele bei Augustinus, vorrangig Aurelius Augustinus: *Confessiones*. Lateinisch/Deutsch. Übersetzt, hg. u. kommentiert von Kurt Flasch u. Burkhard Mojsisch. Mit einer Einleitung von Kurt Flasch. Stuttgart 2009, bes. III, 2, 2, sowie in den *Soliloquia* II, S. 166 (Aurelius Augustinus: *Selbstgespräche. Von der Unsterblichkeit der Seele*. Lateinisch und Deutsch. Gestaltung des lateinischen Textes von Harald Fuchs. Einführung, Übertragung, Erläuterungen und Anmerkungen von Hanspeter Müller. 3. Aufl. Düsseldorf/Zürich 2002). Für die Rhetorik, nach den Hinweisen bei Cicero und der *Rhetorica ad Herennium*, zur stimmlichen Leistung der Schauspieler bes. Marcus Fabius Quintilianus: *Institutio oratoria* (Quintilian: *The Orator's Education*. Books 11–12. Ed. and translated by Donald A. Russell. Cambridge [Mass.]/London 2001), XI, 3, 179. Das Material zum Dramen- und Theaterwissen der Kirchenväter ist aufgearbeitet durch Weismann, Werner: *Kirche und Schauspiele. Die Schauspiele im Urteil der lateinischen Kirchenväter unter besonderer Berücksichtigung von Augustin*. Würzburg 1972, bes. S. 33, 54, 72–77 u. 173 zur Wendung des Wissens in die Theatermetapher als christlichem Erlösungsschauspiel bei Augustinus, sowie durch Jürgens, Heiko: *Pompa diaboli. Die lateinischen Kirchenväter und das antike Theater*. Stuttgart u. a. 1972, dort die Rekonstruktion des Wissens von der Institution des Theaters S. 199–204, 210f., 213–245.

notwendig auch: mündlich vorgetragen – werden, aber dieser rezitative Vortrag im Grammatikunterricht ist keine spielerisch-performative Aufführung.

Später, im Übergang zur frühen Neuzeit, wird dann aus den Wissensfragmenten und der schulischen Rezitationspraxis die bildungsgeschichtlich eigentümliche Vorstellung der ›Terenzbühne‹ mit dem Dispositiv einer vergangenen Aufführungsform gebildet, nach der man sich das antike Drama als Aufführungen durch einen einzelnen Rezipienten mit pantomimischer Illustration durch Schauspieler imaginiert.¹² Diese Geschichtsfiktion zeigt schon historisch: Ohne den Aufführungskontext fehlt ein ambiguisierendes Rahmenkonzept, das als systematisch wirksamer, poetischer Gattungsbegriff analog zu dem des Dramas dienen könnte. Das Drama scheint gleichsam auf der Suche nach seinem institutionellen Ort zu sein. Die Termini von ›Komödie‹ und ›Tragödie‹ gehören daher zwar wiederum zum Wissensstandard bei der Darlegung rhetorischer Grundbegriffe, weil aber ihre poetischen Formen auch rhetoriktheoretisch wie narrative Lesetexte behandelt werden, firmieren sie als Bezeichnungen für Plotstrukturen von dialogisierten, narrativen Genres mit unterschiedlichen Wirklichkeits- und Wahrheitsansprüchen.¹³ Im Ergebnis hieße das: Weil das Drama nur ein schriftlicher Text ist, ist es kein Drama.

Demgegenüber scheint das Spiel als schriftliche Textform nur sehr unzulänglich greifbar zu sein, so stark ist es an die Vorstellung von Ritual und symbolischer Performanz gebunden. Diese imaginative Anbindung ermöglicht indes ein wissenschaftliches Narrativ, in dem das Spiel als Gattung wie auf einer Simultanbühne verschiedene, koexistente Orte durchläuft, bis es am Ende tatsächlich auf einer Simultanbühne landet.

Um dieses topologische Narrativ zu erhalten, muss man die Geschichte des Spiels über das Osterspiel erzählen: Die Vorgeschichte des Dramas würde dann musikalisch-liturgisch im Ostertropus beginnen, der in der Ausfaltung zum Osterspiel aus dem rituellen Rahmen des Gottesdienstes austritt und damit auch den Raum der Kirche verlässt und sich seinen Ort auf dem Marktplatz sucht.¹⁴ Dabei verliert das

¹² Vgl. zuletzt Bastert, Bernd: »Wissenschaft und Fastnachtspiel – Die Komödien des Terenz zwischen Mittelalter und Früher Neuzeit«. In: *Amsterdamer Beiträge zu älteren Germanistik* 72 (2015), S. 172–195, hier S. 173 f., 177–179. Anschaulich, mit Abbildungen zur spätmittelalterlichen Vorstellung einer pantomimisch begleiteten Komödienrezitation der Antike, in der Gesamtdarstellung von Brauneck, Manfred: *Die Welt als Bühne. Geschichte des europäischen Theaters*. Erster Band. Stuttgart/Weimar 1993, hier zum Mittelalter S. 272–403. Zur Tragödie aus germanistisch-mediävistischer Sicht Toepfer, Regina: *Höfische Tragik. Motivierungsformen des Unglücks in mittelalterlichen Erzählungen*. Berlin/Boston 2013, S. 2–9, 22–30, 38–42.

¹³ Vgl. Suchomski, Joachim: ›delectatio‹ und ›utilitas‹. Ein Beitrag zum Verständnis mittelalterlicher komischer Literatur. Bern/München 1975, S. 82–99, und daran anschließend ders.: *Lateinische Comediae des 12. Jahrhunderts*. Ausgewählt und übersetzt mit einer Einleitung und Erläuterungen unter Mitarbeit von Michael Willumat. Darmstadt 1979, S. 1–25.

¹⁴ Vgl. zu dieser Sicht zusammenfassend Schulze, Ursula: *Geistliche Spiele im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit. Von der liturgischen Feier zum Schauspiel. Eine Einführung*. Berlin 2012. In der Germanistik zuerst maßgeblich, nach älteren Vorarbeiten der 1950er Jahre unter textwissenschaftlichem Schwerpunkt de Boor, Helmut: *Die Textgeschichte der lateinischen Osterfeiern*. Tübingen 1967, hier S. 5–17, 295–299, 316–319 zum Verhältnis von Ostertropus, liturgischer Feier und geistlichem Spiel. Danach Stemmler, Theo: *Liturgische Feiern und geistliche Spiele. Studien zu Erscheinungsformen des Dramatischen im Mittelalter*. Tübingen 1970, mit den Hinweisen auf die frühen methodischen Probleme (S. 11–20) und einer ersten Berücksichtigung der musikalisch-liturgischen Form. Konsequenz aus musikwissenschaftlicher

Osterspiel seinen rituellen Status jenseits der Liturgie gleichwohl nicht, sondern trägt ihn in veränderter Form über verschiedene Medialisierungspraktiken weiter.¹⁵ Die religiöse Semantik des Spiels bannt das Risiko einer ästhetischen Freisetzung des Theatralen. So wie der Priester im Ritus keine Rolle spielt, sondern der geweihte Diener Gottes ist, der eine Weihehandlung vollzieht, so vollzieht ein ausgewählter Darsteller des Osterspiels am öffentlichen Ort immer noch eine symbolische Handlung, er spielt kein Theater. Die ästhetische Freiheit, für die sich die germanistische Mediävistik besonders interessiert, weil sie den Übergang von einer kollektivierenden zu einer individualisierenden Ästhetik anzuzeigen verspricht,¹⁶ vollzieht sich nicht gegen das Ritual, sie bewegt sich permanent in seinem Rahmen.¹⁷

Dieser fortgesetzte, ästhetisch erweiterte rituelle Status kann auch für das Passionsspiel gelten, nur wirft die Frage nach dessen Anfang sofort ein kritisches Licht auf das soeben angedeutete topologische Narrativ vom Ausgangsort des Spiels im Kirchenraum. Anders als das Osterspiel scheinen Passionsspiele mit ihren zahlreichen Teilnehmern von vornherein außerhalb des Kirchenraums angesiedelt zu sein, d.h. dem rituellen Muster der Prozession zu folgen. Als aufwändige symbolische Handlung bezieht das Passionsspiel die Zuschauer damit zugleich funktional ein, diese haben als Gruppe ebenso eine ›Rolle‹ im Spiel wie die Darsteller der zu gegenwärtigenden Handlung, weil sie sich mit ihnen auf dem Marktplatz von Ort zu Ort bewegen. Die Gläubigen, die derart das Spiel nicht nur mit ihrem Blick, sondern auch ganz körperlich verfolgen, sind kein Publikum.

Gleichwohl ist ihre Rolle als Mitspieler eine ungeschriebene. Das scheint den gläubigen Betrachtern einerseits mehr Freiheiten zu erlauben und damit dem neu-

Sicht die sehr knappe Übersicht bei Körndle, Franz/Lipphardt, Walter: Art. »Liturgische Dramen, Geistliche Spiele« (1.–6.). In: *Die Musik in Geschichte und Gegenwart* 5 (1997), Sp. 1388–1408. Als Gesamtüberblick zu geistlichen und weltlichen Spielen grundlegend Linke, Hansjürgen: »Drama und Theater«. In: Ingeborg Glier (Hg.): *Deutsche Literatur im späten Mittelalter. 1250–1370. Zweiter Teil. Reimpaargedichte, Drama, Prosa*. München 1987, S. 153–233, zum Ostertropus S. 154.

¹⁵ Vgl. ausgehend vom Forschungsansatz zur symbolischen Kommunikation den Band von Meier, Christel/Meyer, Heinz/Spanily, Claudia (Hg.): *Das Theater des Mittelalters und der Frühen Neuzeit als Ort und Medium sozialer und symbolischer Kommunikation*. Münster 2004, darin zur Forschungsrichtung und als Überblick Meier, Christel: »Symbolische Kommunikation und gesellschaftliche Werte im vormodernen Theater. Eine Einführung«, S. 7–22. Ferner hier besonders zur spezifisch bildlichen Semantik des Spiels und dessen hermeneutischer Eigenleistung Henkel, Nikolaus: »Textüberlieferung und Performanz. Überlegungen zum Zeugniswert geistlicher Feiern und Spiele des frühen und hohen Mittelalters«, S. 23–43, sowie zum Übergang von der Metapher als Sprachfigur zum sichtbaren ›Sinnbild‹ auf der Bühne, das durch seine Symbolizität im Begriff der Allegorie nicht aufgeht, Meyer, Heinz: »Zur Präsentation und Deutung von Sinnbildern auf der Jesuitenbühne«, S. 391–421.

¹⁶ Am stärksten vertraut auf dieses prekäre Versprechen der Vorschlag von Haug, Walter: »Rainer Warning, Friedrich Ohly und die Wiederkehr des Bösen im geistlichen Schauspiel des Mittelalters«. In: Hans-Joachim Ziegeler (Hg.): *Ritual und Inszenierung. Geistliches und weltliches Drama des Mittelalters und der Frühen Neuzeit*. Tübingen 2004, S. 361–376.

¹⁷ Vgl. Müller, Jan-Dirk: »Mimesis und Ritual. Zum geistlichen Spiel des Mittelalters«. In: Andreas Kablitz/Gerhard Neumann (Hg.): *Mimesis und Simulation*. Freiburg i. Br. 1998, S. 541–571; daran anschließend, terminologisch präzisierend mit einem gezielt nicht-institutionellen, meist sogar in Parenthese gesetzten ›Theater‹-Begriff, der allgemein den ostentativ-spielerischen Charakter der in diesem Sinne theatralen Handelns meint, Petersen (s. Anm. 8), S. 11–14, 229–231; zuletzt, die Gedankenfigur weiterführend, ders.: »Ritualisierte und literarisierte Ästhetik. Transformationsleistungen des performativen Dreischritts im geistlichen Spiel«. In: Jörn Bockmann/Regina Toepfer (Hg.): *Ambivalenzen des geistlichen Spiels. Revisionen von Texten und Methoden*. Göttingen 2018, S. 37–64.

zeitlichen Rollenverständnis näher zu stehen als die Verkörperungsfunktion der Darsteller. Andererseits wird diese Freiheit der Zuschauerrolle in ihrer körperlichen Bewegung durch die Darstellung in Wort und Bild über den Blick gebannt und gelenkt. Der Gläubige folgt der Prozession, weil er sehen will. Diese Bewegung ist nicht zuerst körperlich, sie ist auch nicht einfach visuell, sie ist geistig, und darin ist sie nicht individualisierend, sondern kollektivierend. Weil jeder einzelne Zuschauer auf die gleiche Weise angesprochen ist, folgt er als Teil der Gemeinde dem Spielgeschehen und komplettiert es: durch seine persönliche Teilnahme und in seiner inneren Bildvorstellung. In der kollektivierten Imagination und nunmehr nicht einfach körperlichen, sondern leiblichen Reaktion der Spielgemeinde vervollständigt sich das geistliche Spiel. Für den Weg aus dem Kirchenraum heraus über den Marktplatz von Ort zu Ort heißt das: Letztlich verwandelt das Spiel erst durch den bewegten Blick der gläubigen Gemeinde deren Welt in einen geistlichen Raum.¹⁸

Ist schon das Passionsspiel derart als Heterotopie, anders als das Osterspiel, nicht an ein festes Datum gebunden, so schließen sich ihm auch die zahlreichen weiteren geistlichen Spielformen nur lose über die zyklische Zeit des Kirchenjahres an, während die kleineren Fastnachtsspiele als Parallelfarm fester in diese zyklische Zeit eingebunden sind, dafür aber die symbolische Praxis des Spiels in Frage stellen.¹⁹ Indem sie durch ihre Komik sogar an das rituelle Osterlachen anknüpfen mögen, verwandeln sie das Ritual des Spiels durch ihren eigenen Witz gezielt reflexiv und imaginativ, sie verlassen die geistliche Sphäre, ihre Grenzüberschreitung ist aber

¹⁸ Vgl. Schulze (s. Anm. 14), S. 38, vgl. die Beiträge in der Sektion ›Feier und Spiel‹ im perspektivenreichen Band von Hofmeister, Wernfried/Dietl, Cora (Hg.): *Das Geistliche Spiel des europäischen Spätmittelalters*. Wiesbaden 2015, S. 69–184, hier besonders Ehrstine, Glenn: »Ubi multitudo, ibi confusio. Wie andächtig war das Spielpublikum des Mittelalters?«, S. 113–131.

¹⁹ Als Zwischenbilanz der Band von Ridder, Klaus (Hg.): *Fastnachtsspiele. Weltliches Schauspiel in literarischen und kulturellen Kontexten*. Tübingen 2009, darin methodisch für diesen Beitrag besonders interessant die Unterscheidung in Ort und Raum bei Ehrstine, Glenn: »Aufführungsort als Kommunikationsraum. Ein Vergleich der fastnächtlichen Spieltradition Nürnbergs, Lübecks und der Schweiz«, S. 83–97, und die Frage nach dem Bild im Rahmen der Medialität des Raumes bei Ackermann, Christiane: »Dimensionen der Medialität. Die Osmanen im Rosenplütschen ›Turken Vastnachtspiel‹ sowie in den Dramen des Hans Sachs und Jacob Ayer«, S. 189–220, die unausgewiesen dem Dispositivkonzept zuarbeitet (bes. S. 219). Vgl. ferner zuvor als heuristische Grundlage zum Bereich bes. den literaturtopographischen Ansatz von Simon, Eckehard: *Die Anfänge des weltlichen deutschen Schauspiels 1370–1530. Untersuchung und Dokumentation*. Tübingen 2003, mit der Grundthese zum weltlichen Spiel, der aus dem modernen Gattungsverständnis heraus irritierende Übergangstatus ergebe sich durch das Spannungsverhältnis aus einem pragmatischen Verschriftungs- und u. U. nachfolgend eintretenden Literarisierungsprozess, der den Begriff des Dramas gleichsam ausspart (S. 2). Simons unverzichtbare Dokumentation verfährt in der Ansatzbildung sehr zurückhaltend, bemüht sich also vor allem, Erklärungsnarrative zum weltlichen Spiel zu vermeiden. Zum Forschungsstand die knappe Bilanz bei Weis-Diel, Alexandra: *Gewaltstrategien: Codierung und Inszenierung von Gewalt im vorreformatorischen Nürnberger Fastnachtsspiel*. Wiesbaden 2018, S. 17–20. Leider ist zum oben genannten Beitrag von Ackermann darauf hinzuweisen, dass die Ergebnisse zu Rosenplüts »Türkenfastnachtsspiel« bei Soltani, Zakariae: *Orientalische Spiegelungen. Alteritätskonstruktionen in der deutschsprachigen Literatur am Beispiel des Orients vom Spätmittelalter bis zur Klassischen Moderne*. Berlin/Münster 2016, absatzweise daraus plagiiert worden sind (jeweils S. 147, 148, 150f., sowie das Gesamtergebnis S. 152), wie auch der ganze Abschnitt (S. 142–152) in seinen Inhaltsreferaten und Nachweisen den Eindruck macht, auf der Basis der Recherchen von Ackermann erstellt worden zu sein. Als neuere Äußerung ist der Beitrag damit bestenfalls wertlos. Dass in der Freiburger Dissertation auch sonst bei kursorischer Durchsicht einzelne nicht markierte Zitate und immer wieder deutliche Verstöße gegen die sprachliche Richtigkeit auffallen, weckt auch generell Zweifel.

die in ein dezidiert weltliches Gegenbild.²⁰ Und wenn die Wandlung des geistlichen zum Weltlichen räumlich schließlich nicht selten ins Wirtshaus führt, dann ist auch dies Indiz für eine dialogische Karnevalisierung, die nun den Ort des Spiels selbst betrifft. Wenn die Figuren wie im viel diskutierten ›Türkenfastnachtsspiel‹ am Ende des Stücks erklären, die Bühne Richtung Wirtshaus zu verlassen, kommen sie ein einer Art Metalepse nur dort an, wo die Zuschauer des Spiels schon die ganze Zeit waren, ja das Spiel überhaupt seinen tatsächlichen Ort hatte.²¹ Das Spiel erweist sich so nun auch als markierte Heterotopie.

Die Reflexion dieser in der reduzierten Kürze ihrer Texte gerade nicht einfachen,²² sondern extrem voraussetzungsreichen Spielform kippt so gerade nicht etwa schlicht in einen rituellen Rausch zurück, wie sie auch durch ihre schwierigen Leerstellen ebenso deutlichen Abstand zur vereinfachten Auffassung der antiken Komödie mit ihrer narrativen Plotstruktur hält. Diese Leerstellen entstehen nämlich kalkuliert zwischen Text und Performanz und schließen in ihrem Witz verschiedene Diskurs- und Medienformen buchstäblich miteinander kurz, die dramatisch präsentiert, imaginiert, aber nicht eigentlich narrativiert werden. Das Spiel zeigt sich als Sprach- und Bildhandlung diesseits der narrativen Auffassung einer dramatischen Handlung.

Auf diese Leerstellen werfen die Neidhartspiele immerhin Schlaglichter, indem sie die lyrisch-narrativen Formen des Sanges auf der einen und die narrativen Textformen der Neidhartschwänke auf der anderen Seite dramatisch engführen. Sie spielen so zugleich über den Gegensatz des Sängers Neidhart und der Gruppe der *dörper* mit der typisch mittelalterlichen Spannung zwischen individualisierender und kollektivierender Ästhetik. Allerdings zeigen sie damit auch, dass auf dem Weg zur dramatischen Form mit weiteren medialen und literarischen Einflüssen zu rechnen ist. Weil hier zudem die Performanz des Minnesangs mit Hilfe der Schrift die dramatische Aufführungsform des Neidhartspiels anstößt, wird das Spiel vollends zu einem Sammelbegriff symbolischer Darstellungs- und Imaginationsformen.

Insgesamt gesehen ist für das Ensemble dieser Formen also nicht nur der Einfluss weltlich-höfischer Praktiken des Performativen zu bedenken, vielmehr lassen sich die komplexeren Spiele durch ihre Verschriftlichung über ihre Nebentexte und Bühnenpläne auch von dramatischen in narrative Imaginationsformen verwandeln, ohne schon Erzähltexte oder regelrechte Lesedramen zu sein. Damit sind die Bedingungen und Möglichkeiten dieser Imagination aber stets strittig, denn es scheint einen doppelten Ort der Imagination zu geben.

²⁰ Vgl. die Grundauffassung bei Velten, Hans Rudolf: »Kontrastmedium – Lachritual – Unterhaltung. Zur Bewertung der Komik im Krämerspiel«. In: Bockmann/Toepfer (s. Anm. 17), S. 79–100. Genauer und spezifizierend ders.: *Scurrilitas. Das Lachen, die Komik und der Körper in Literatur und Kultur des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit*. Tübingen 2017, zum Spiel S. 222–325, zum Ansatz bes. S. 223–228.

²¹ Vgl. zum Typus des Einkehrspiels Simon (s. Anm. 19), S. 311–313, 320–326, 353 f.; vgl. speziell zum ›Türkenfastnachtsspiel‹ Ackermann, Christiane: *Imago Turci. Das ›Türkendrama‹ als medialer Brennpunkt der Vormoderne (15.–16. Jahrhundert)*. Habil. masch. Tübingen 2017, S. 147 f.

²² Vgl. auch den Hinweis in der Forschung zum geistlichen Spiel bei Neumann, Bernd/Trauden, Dieter: »Überlegungen zu einer Neubewertung des spätmittelalterlichen religiösen Schauspiels«. In: Ziegeler (s. Anm. 16), S. 31–48, hier S. 46 f.

4 Zwischen Lesetext und imaginativer Theatralität: vom Beobachtungsdilemma zur historischen Ästhetik

Bislang hat sich dieser doppelte Ort vor allem in jener eigentümlichen Kontroverse als Problem erwiesen, die sich um die ›Ambivalenz‹ des geistlichen Spiels drehte und erst mit signifikanter Verspätung aufgeklärt wurde.²³ Diese Diskussion ist selbst ambivalent und trägt Züge der Fiktion. Extrem pointiert gesagt lautet die entsprechende Erzählung, Rainer Warning habe mit seiner These von der Ambivalenz des geistlichen Spiels zwischen Mythos und Kerygma eine dogmatische Ausgrenzungspraxis des christlichen Ritus enthüllt, die das geistliche Spiel offenbare und ästhetisch revidiere. Aufgrund dieser forcierten Ambivalenz-These sei Warning indes selbst im wissenschaftlichen Diskurs ausgegrenzt worden: durch die vernichtende Kritik seines Buches, mit der kein geringerer als Friedrich Ohly die besagte Ambivalenz ins Reich der Fabel verwies und im Namen der geistlichen Semantik gleichsam wissenschaftlich gebannt habe. Doch nach einer langen Phase des betretenen, kollektiven Schweigens der wissenschaftlich Rechtgläubigen habe sich der Wert des Ambivalenz-Konzepts im wissenschaftlichen Diskurs letztlich doch geltend gemacht. Mit dem Aufkommen der ritual- und kulturtheoretischen Diskussion um das Spiel als Form zwischen Ritus und Theater kam es zur Rehabilitierung des Ansatzes, dem schließlich insbesondere durch seine Leerstelle hinsichtlich der terminologisch so prekären ›Ambivalenz‹ ein besonderer Aufschlusswert zugebilligt wurde.²⁴

Das ist vielleicht eine gute Geschichte, aber sie verwendet einen Zirkel. Methodisch ist er höchst aufschlussreich. Denn das Narrativ spielt die von Warning selbst postulierte Denkfigur, nach der »Kerygma und Mythos [...] (als) funktionalistisches Dispositiv«²⁵ analytisch auf das geistliche Spiel anwendbar seien, auf die Karriere des Ansatzes zurück – und verdeckt gerade damit die Potenz der historischen Ambivalenzen. Dieser neue wissenschaftliche Mythos ist sogar mehr als zweifelhaft, denn er verrät selbst geradezu den epistemischen Status der Ambivalenz des Spiels, dessen spezifisch geistliche Semantik er in der Tat – tatsächlich ganz im Sinne der Kritik Ohlys – nicht nur verfehlt, sondern der er letztlich sogar das Recht bestreitet.

Damit kommt gerade hier das ästhetische Problem des Spiels auf der Ebene des wissenschaftlichen Diskurses noch einmal mit wünschenswerter Deutlichkeit zum Vorschein. Denn Warnings epistemische Prämissen sind nicht etwa, wie man in der abmildernden Rezeption lesen kann, strukturalistisch, sondern letztlich erklärterma-

²³ Vgl. dazu die Beiträge in Bockmann/Toepfer (s. Anm. 17), hier besonders die Einleitung der Herausgeber (»Einleitung: Ein Paradigma auf dem Prüfstand. Forschungsbilanz, Begriffsreflexion und Analysepotential des Ambivalenzkonzepts«, S. 11–33) und die Kritik von Ehrstine, Glenn: »Eine meisterliche Fälschung? Zum Warning'schen Begriff der Pseudokommunikation«, S. 65–77.

²⁴ Warning, Rainer: *Funktion und Struktur. Die Ambivalenzen des Geistlichen Spiels*. München 1974; Ohly, Friedrich: »Rezension von Rainer Warning, Funktion und Struktur. Die Ambivalenzen des geistlichen Spiels«. In: Uwe Ruberg/Dietmar Peil (Hg.): *Friedrich Ohly. Ausgewählte und neue Schriften zur Literaturgeschichte und zur Bedeutungsforschung*. Stuttgart/Leipzig 1995, S. 113–144 (zuerst 1979).

²⁵ So die treffende Selbstcharakterisierung in der späteren Rückschau bei Warning, Rainer: »Hermeneutische Fallen beim Umgang mit dem geistlichen Spiel«. In: *Mediävistische Komparatistik*. Festschrift für Franz Josef Worstbrock zum 60. Geburtstag. Hg. von Wolfgang Harms u. a. Stuttgart/Leipzig 1997, S. 29–41, hier S. 33.

Ben strikt systemtheoretisch,²⁶ was zu einem doppelten Dilemma sowohl im Umgang mit dem hermeneutischen Anliegen des Spiels als auch mit den ästhetischen Begriffen und der mediävistischen Forschung führt. Gerade an die ritualtheoretischen Vorstöße, die sich pauschal auf ihn beziehen, ist er genau genommen nicht anschlussfähig. Denn hier wurde etwas anderes geboten als nur die These, das geistliche Spiel lasse sich durch seine ästhetische Freistellung gegenüber Kult und Ritus der Messfeier und ihrer liturgischen Form beschreiben.²⁷

Wenn man nämlich davon ausgeht, dass in der ›Ambivalenz‹ aus Mythos und Kerygma die christliche Erlösungssemantik geradezu umkippt, dann geht es eben nicht um jene performative Dialektik aus christlich-metaphorischer Erzählung und ihren Bildvorstellungen, in der das Geheimnis des Glaubens in der Ablösung vom Ritus eine paradoxe ästhetische Präsenz mit eigener symbolischer Prägnanz gewinnt. Vielmehr behauptete Warning mit diesem Ausdruck, dass im Spiel theologische Ausgrenzungen ins Gegenteil verkehrt werden können, dass also eben jenes, zu dem sich die christliche Dogmatik in Differenz gesetzt habe, nun im Spiel als vormals latente Opposition an der Oberfläche wiederkehre.²⁸ So kann bei Warning auch von der »Allmacht« des Teufels die Rede sein, als müsse sich Gott seine Macht heilsgeschichtlich teilen.²⁹ Die Heilsparadoxie von Gut und Böse, Sünde und Gnade, auf die sich die christliche Hermeneutik bezieht, ist damit grundsätzlich aus dem Spiel, sie weicht einer technischen Dichotomie, die jünger ist als der Mythos und doch von seinen Metaphern immer wieder aufgehoben werden kann.

Da das systemtheoretische Konzept die hermeneutische Dialektik aus Bedeutung und Sinn bekanntlich schlicht nicht zu denken erlaubt, bestreitet der Ansatz indes sowohl der wissenschaftlich-philosophischen Hermeneutik wie auch der historisch-geistlichen Rezeption des Spiels ihr Recht. Dass dem wissenschaftlichen Dispositiv damit nicht nur das Grundverständnis der Heilsgeschichte und ihrer Semantik abgeht, weil es in den Heilsparadoxien systemische Dilemmata ausmacht, dass damit auch ein systemtheoretisch rigider Institutionenbegriff von Kirche und Literatur, geistlichen Formen und literarischen Gattungen impliziert ist, den die Vormoderne so gar nicht kennt, vor allem dass die spezifisch geistliche Zeichenhaftigkeit und Heilsmetaphorik in den Spielen durch den Zugriff verkannt wird, das macht daher schon den Hauptteil der kleinteiligen Kritik von Ohly aus.³⁰ Man könnte mit einem mittelalterlich gut bezeugten Sprichwort sagen: Der Ansatz bleibt im Namen der funktionalistischen Analyse mit sehenden Augen blind.

²⁶ Vgl. Warning (s. Anm. 24), S. 23–25; ders. (s. Anm. 25), S. 31 f.

²⁷ So die These von Müller (s. Anm. 17), S. 543–545 u. 570, sowie ders.: »Realpräsenz und Repräsentation. Theatrale Frömmigkeit und Geistliches Spiel«. In: Ziegeler (s. Anm. 16), S. 113–133, mit der dieser sich explizit auf Warning bezieht und an diesen, trotz seines eher kulturwissenschaftlich-symboltheoretischen Ansatzes, anzuschließen meint. In den Beiträgen führt dies eher zu terminologischen Mesalliancen, so die von der theatral gefassten ›Rolle‹ des Priesters im geistlichen Ritual und der Theatralität religiöser Handlungen.

²⁸ Vgl. Warning (s. Anm. 24), S. 26 f., 33 f., 244 f., 247 f.

²⁹ Ebd. S. 110, vgl. die Kritik zur Teufelsinterpretation bei Ohly (s. Anm. 24), S. 123 f.

³⁰ Vgl. Ohly (s. Anm. 24) bes. S. 114–116 sowie zum Problem der Dilemmata S. 129.

Und doch wird man »die ganze Ambivalenz aus Kerygma und Mythos« heute nicht als »[h]infällig« erklären.³¹ So hat Walter Haug in seiner, zugegeben etwas euphemistischen Zusammenfassung des Ambivalenz-Konzepts, festgehalten, Warning habe »etwas entscheidend Neues gesehen«.³² Das ist richtig und falsch zugleich, selbst ein buchstäblich ambivalentes Urteil: Eben weil der Ansatz nicht zu sehen vermag, was die Ambivalenz historisch ausmacht, und mit dem Begriff doch etwas registriert, das phänomenologisch entscheidend sein dürfte, wirkt er terminologisch so rätselhaft. Genauer gesagt, wie Jörn Bockmann und Regina Toepfer in ihrem Forschungsbericht zur Begriffsgeschichte der Ambivalenz gezeigt haben,³³ ist nämlich ausgerechnet der terminologisch inszenierte Ausdruck der Ambivalenz nicht einfach nur begrifflich ungeklärt, er hat selbst einen – wie man wieder pointiert sagen könnte – doppelten Ort.

Im Sinne der systemtheoretischen Differenzlogik ist Ambivalenz ein Oppositionskonzept, das zu einer dichotomischen Denkform führt. Die geistliche Semantik verfährt aber dialektisch, statt eines solchen semiotischen Entweder-oder geht es ihr um ein Sowohl-als-auch. Je stärker differenzlogisch gedacht wird, desto größer ist die Verwunderung über diese Dialektik, die gesamte jüngere mediävistische Diskussion um die hermeneutischen Möglichkeiten der Präsenz bemüht sich daher um eine vorsichtige Balance zwischen analytischer Fernstellung und historischer Interpretation. Ohne diese Balance ist insbesondere eine historische Ästhetik nicht zu haben. Für das Spiel und seinen Ort heißt das: Das rigide differenzierende Ambivalenzverständnis muss in dieser Balance erkennen, dass es eigentlich auf Phänomene der Ambiguität trifft,³⁴ d. h. des semantisch-spielerischen Übergangs einer kalkulierten Mehrdeutigkeit, in dem die innere Grenze des dichotomischen Ambivalenzverständnisses aufgehoben ist. Der doppelte Ort des Spiels zwischen wissenschaftlicher Beobachtung und historischer Praxis, den das von Warning proklamierte wissenschaftliche Dispositiv erst erzeugt, ist im Sinne der ästhetischen Ambiguität der Spiele immer Teil eines gemeinsamen Raumes. So wie es im Spiel, anders als im modernen Theater, keine strikte Trennung zwischen Bühnenraum und Zuschauer-raum gibt, so gibt es hier keine differenzlogische Ambivalenz in der performativen Semantik. Die Orte des Spiels können also immer verschiedene sein, aber der Raum, den das Spiel performativ durch seine Ambiguität selbst hervorbringt, ist als sakraler Raum immer nur einer.³⁵

Die eigentlichen methodischen Schwierigkeiten liegen im Namen dieses derart erneuerten, verdoppelten Ambivalenzkonzeptes darum auch darin, dass diese Orte

³¹ Ebd., S. 140.

³² Haug (s. Anm. 16), hier S. 367, vgl. die abschwächende, d. h. die systemtheoretische Pointe aussparende Zusammenfassung S. 364 f., und zugleich die gezielt blasse Darstellung der Gegenposition von Ohly, weshalb er zwischen den Ansätzen eine »Pattsituation« ausmacht (ebd., S. 367).

³³ Vgl. Bockmann/Toepfer (s. Anm. 23), S. 18–21.

³⁴ Vgl. ebd., S. 17.

³⁵ Vgl. zur Freisetzung des Konzepts des sakralen Raumes die Beiträge in Koch, Elke/Schlie, Heike (Hg.): *Orte der Imagination – Räume des Affekts. Die mediale Formierung des Sakralen*. Paderborn 2016, prägnant zum Verhältnis von Ort und Raum hier dies.: »Einleitung«, S. 9–25, hier S. 11–18, sowie zur Unterscheidung mit Blick auf das Spiel deziert Barton, Ulrich: »Inszenierung und Transzendierung von Räumlichkeit im Passionsspiel«, S. 439–460.

immer wieder neu, und zwar nicht durch systemtheoretische, sondern durch historische Dispositive zu bestimmen sind. Die Überlegungen dazu lauten aufs Kürzestes zusammengefasst: Wenn das Spiel über seine narrativierenden Nebentexte auf dem Weg zum Lesedrama sein sollte,³⁶ dann müsste es gleichsam durch eine »imaginäre Aufführungssituation« hindurchgehen,³⁷ die der Text jedoch auch zu löschen in der Lage wäre. Der lesende Rezipient müsste den symbolischen Rahmen der Spielpraxis gleichsam überspringen, um sich das Geschehen nach dem Muster eines Erzähltextes im dramatischen Modus vorzustellen. Der Vorstellungsrahmen ist dabei aber immer wieder neu zu bestimmen, weil das Spiel oder frühe Drama einerseits vom narrativen Systemraum einer Diegese denkbar weit entfernt ist, andererseits keinen institutionalisierten Bühnen- oder Theaterraum kennt, der wie im modernen Lesedrama als imaginäres Dispositiv fungieren könnte. Die daran angeschlossene These von der »impliziten Performativität« bestätigt daher zuerst nur unfreiwillig die Vorurteilsstruktur des modernen Dramas im Blick auf das vormoderne Spiel, mit der sich die historische Semantik der geistlichen Form nicht mehr sehen lässt.³⁸

Wäre das Spiel tatsächlich nur ein narratives Inferenzphänomen, das über seine Regieanweisung wie ein fiktionaler narrativer Text mit modernen Realismuskonventionen des bürgerlichen Illusionstheaters den Ablauf einer Handlung vor Augen stellt, eine Handlung, die nicht erzählt werden muss, weil sie imaginativ vom Rezipienten in der Lektüre imaginiert wird, es wäre in der Tat ein Kopftheater, das diesen Terminus verdienen würde. Nur erscheinen die Bilder, die biblischen oder legendarischen Ursprungs sind und von denen das geistliche Spiel handelt, wie die der Legende, zuerst als Zeichen eines geistlichen Sinns,³⁹ die gerade nicht auf Sichtbarkeit einer wirklichen Handlung, sondern auf die Einsicht in eine sich in der Handlung aussprechenden Wahrheit zielen. Vor allem die geistlichen Spiele sind in ihren Bildern der Wahrheit des Wortes verpflichtet.

Stimmt man dieser Auffassung zu, dann zeigt sich gerade in der aktuellen Forschungssituation noch einmal jener Hiat, der forschungsgeschichtlich vermeintlich unversöhnlichen Positionen von Ohly zum »geistigen Sinn des Wortes« auf der einen und Warnings systemtheoretischer Erklärungsfigur zu »Funktion und Struktur« des geistlichen Spiels und seinen »Ambivalenzen« auf der anderen Seite. Nur scheint er sich nun endlich aufheben zu lassen: indem man die Imaginationsleistung des Wortes schon im Rahmen des Diskurses pointiert herausstellt. Das hieße nämlich:

³⁶ Vgl. Williams-Krapp, Werner: *Überlieferung und Gattung. Zur Gattung »Spiel« im Mittelalter*. Mit einer Edition von Sündenfall und Erlösung aus der Berliner Handschrift mgq 496. Tübingen 1980; dazu die Klarstellungen in ders.: »Überlieferung und Gattung. Zur Gattung »Spiel« im Mittelalter – revisited«. In: Bockmann/Toepfer (s. Anm. 17), S. 177–193, nach denen es mit dem Hinweis auf die narrativen Elemente nicht um die Frage eines Lesedramas, sondern um die Annäherung an narrative Gattungen gegangen sei, wobei der erhebliche Abstand zur Erzähltextlektüre außer Frage steht.

³⁷ Neumann/Trauden (s. Anm. 22), hier S. 37, die deutlich weitergehend als Williams-Krapp (s. Anm. 36) das Konzept des Lesedramas stark machen, nur neu über die verschiedenen medialen Bedingungen zu füllen suchen.

³⁸ Vgl. Toepfer, Regina: »Implizite Performativität. Zum medialen Status des Donaueschinger Passionsspiels«. In: *Beiträge* 131 (2009), S. 106–132.

³⁹ Vgl. Ohly, Friedrich: »Vom geistigen Sinn des Wortes im Mittelalter«. In: Ders.: *Schriften zur mittelalterlichen Bedeutungsforschung*. Darmstadt 1977, S. 1–31.

Das Wort ist das erste Dispositiv des Spiels. Es eröffnet ihm seinen Spielraum von Ort zu Ort.

Mit dieser Grundposition zum Primat des Wortes, wie sie besonders nachdrücklich und überzeugend von Elke Koch vertreten worden ist,⁴⁰ wird die narrative Inferenzleistung des Betrachters nicht bestritten, aber diese narrative Inferenz ist ein Textphänomen, dass die Spiele performativ gerade zu überwinden versuchen: indem sie die Wahrheit des Bildes in ihren dargestellten Metaphern in die narrative Fiktion zurückholen. Koch hat dies mit Bedacht am *Donaueschinger Passionsspiel* illustriert: Das Bild der Blinden auf der Bühne ist so nicht einfach Teil einer dargestellten, narrativen Handlung, es ist letztlich zuerst die sentenziöse Mahnung, nicht mit sehenden Augen blind zu sein und das Sichtbare schon für das Wahre zu halten. Koch kommt hier gewiss in einem doppelten, auch wissenschaftstheoretisch ambivalenten Sinne auf die Metapher des geistlichen Blicks zu sprechen. Ihre metaphorisch-metapoetische Aussage gilt es ernst zu nehmen.

Erst unter diesen doppelten historisch-semanticen Vorzeichen dürfte es sich als sinnvoll erweisen, anstelle einer distinktiven Begriffsbildung mit dem von Manfred Kern verfolgten Konzept einer ›Imaginativen Theatralität‹ eine gezielt ›tentative Kategorie‹ in Anschlag zu bringen.⁴¹ Methodisch nimmt dieser Vorschlag Impulse aus dem darstellenden Spiel der Fachdidaktik auf und verbindet sie mit der bekannten literarischen Hermeneutik der mediävistischen Älteritätsästhetik. Der Ansatz vollzieht damit eine genaue Umkehr der oben gewählten Ausgangsposition von Gumbrecht und ihrem unerfüllten hermeneutischen Anspruch, womit ausdrücklich auch die Frage nach dem Dispositiv zurückkehrt.

Demnach würde das Spiel nicht in seiner Sichtbarkeit durch den Text diszipliniert, die Freisetzung der theatralen Handlung würde hier nicht durch einen dramatischen Text gebunden, der den Blick reguliert. Vielmehr wäre der Text auch diesem Konzept zufolge als der Ursprungsort der Bilder anzusehen, die nicht schon in handelnden Figuren, sondern in den Worten selbst dargestellt werden. Zumindest das geistliche Spiel wäre zuerst eine rituelle Sprachhandlung, deren Bilder über die Rede der Darsteller an ihnen konkret und dann von ihnen in Bewegung versetzt werden. Man würde also im Spiel eigentlich das Wort im Bild sehen, das hier performativ befreit und ästhetisch zugänglich wäre. Wer aber selbst mitspielt, der ist beim Wort in der Pflicht, wenn er die Bilder des Spiels erzeugt.

Dieser Ansatz arbeitet insofern mit dem Theaterdispositiv als Imaginations- und Interaktionsrahmen, der nun aber nicht wie im fachdidaktischen Konzept des darstellenden Spiels konkret vom Leser nach der Lektüre verkörpert, sondern durch den

⁴⁰ Vgl. Koch, Elke: »Zeigen und Deuten im Medium Spiel. Zur visuellen Präsentation des Wunders in den Blindenheilungsszenen des *Donaueschinger Passionsspiels*«. In: Ricarda Bauschke/Sebastian Coxon/Martin H. Jones (Hg.): *Sehen und Sichtbarkeit in der Literatur des Mittelalters. XXI. Anglo-German Colloquium London 2009*. Berlin 2011, S. 348–363.

⁴¹ Vgl. Kern, Manfred: »Einleitung«. In: Ders. (Hg.): *Imaginative Theatralität. Szenische Verfahren und kulturelle Potenziale in mittelalterlicher Dichtung, Kunst und Historiographie*. Heidelberg 2013, S. 1–20, hier S. 1. Zum Hintergrund des Ansatzes vgl. ders.: »Kommunikative Lust am Phänomenalen. Wie Wissenschaft und Schule einander auf dem Terrain der alten Literatur begegnen könnten«. In: Stefan Tomasek/Dieter Wrobel (Hg.): *Texte der Vormoderne im Deutschunterricht. Schnittstellen und Modelle*. Baltmannsweiler 2013, S. 49–63.

Leser in der Lektüre imaginiert werden soll. Fasst man das dramatisierte Konzept ästhetischer Erfahrung von Kern noch etwas strenger auf, dann wird der Begriff des Theaters darin vollends als Metapher kenntlich. Mit der Theatermetapher erhält der imaginative Rahmen des Dispositivs einen Namen, aber er kommt nicht auf den Begriff. Denn es ist in den praktischen Versuchen dazu ebenso deutlich, dass Ausdrücke wie ›Bühne‹, ›Rolle‹, ›Spieler‹ etc. hier in einem nicht-strict terminologischen, übertragenen Sinne verwendet werden, um den Imaginationsprozess performativ zu verorten und anzuschieben.

Vor diesem Hintergrund dürfte sich zunächst der Begriff der ›inneren Performanz‹ aus der Dramenforschung zum 16. Jahrhundert als generell weiterführend erweisen.⁴² Er verschiebt nämlich den Akzent von der Poetik entschieden zur Ästhetik des Dramas, deren Möglichkeiten er nicht erst nachträglich aus der Institution des äußeren Theaters ableitet, sondern bereits vorgängig in inneren geistlichen Meditationspraktiken angelegt sieht, die deutliche Parallelen zur Rhetorik, genauer zur räumlichen Imaginationspraxis der älteren lateinisch-rhetorischen Memorierkunst aufweisen. Die Theatermetapher bleibt hier als ästhetisches Rahmenkonzept der Suchbewegung nach dem Drama bestehen, aber die mit der Metapher verbundenen Vorstellungen des Schauspiels als direkt sichtbarer dramatischer Handlung beginnen sich zugunsten der Eigenbewegung der vertieften Bildreflexion aufzuklären.

Im Gegenzug müsste sich diese Aufklärung, die sich nach innen richtet, auch ihrer äußeren, medialen Dispositive vergewissern, d.h. auf der Bühne würde nicht nur sichtbar, was man sehen und einsehen soll, sondern zugleich auch, wie und wodurch man sieht. Damit würde ein Kreislauf beginnen: Das Wort medialisiert sich, das Medium veranschaulicht das Wort, und dabei wird immer mehr sichtbar, als gesehen werden kann. Denn mit der visualisierten Semantik werden immer auch deren Bedingungen zugänglich. Kurz: auf der Bühne – selbst als Metapher für den Ort des Blicks verstanden – klären sich die Dispositive selbst auf und treten in ihrer medialen Vorprägung vor Augen.

Diese letzte These hat mit der nötigen Entschiedenheit erst Christiane Ackermann vertreten, deren methodisches Anliegen es ist, die Dispositivmetapher – hier in einem gezielt technischen Verständnis nach Baudry – für das frühe Drama am Paradigma des Türkenbildes – zu etablieren.⁴³ Tatsächlich zeigt sich Ackermann zufolge in den frühen weltlich-dramatischen Formen vom Fastnachtsspiel bis zu Hans Sachs und Jacob Ayrer nicht einfach die Ausbildung eines Theaterdispositivs, das sich aus dem Drama ergibt, sondern diese dramatischen Dispositive hängen selbst wiederum von den Mediendispositiven der frühen Druckmedien wie denen des Flugblatts, des Titelblatts oder gar Münzbildnissen ab, die das Bild auf der Bühne determinieren

⁴² Vgl. Schmidt, Christian: *Drama und Betrachtung. Meditative Theaterästhetiken im 16. Jahrhundert*. Berlin/Boston 2018. Als wichtiger Bezugspunkt von Schmidt sei erwähnt: Berns, Jörg Jochen: »Inneres Theater und Mnemonik in Antike und Früher Neuzeit«. In: Christina Lechtermann/Carsten Morsch (Hg.): *Kunst der Bewegung. Kinästhetische Wahrnehmung und Probehandeln in virtuellen Welten*. Bern u. a. 2004, S. 23–43.

⁴³ Vgl. Ackermann (s. Anm. 21), zur Methodik S. 110–123, hier die Spezifikationen gegenüber Baudry nach Dünne, Jörg/Kramer, Kirsten: »Einleitung. Theatralität und Räumlichkeit«. In: Dies./Sabine Friedrich (Hg.): *Theatralität und Räumlichkeit. Raumordnungen und Raumpraktiken im theatralen Mediendispositiv*. Würzburg 2009, S. 15–34.

und darüber den Blick präformieren. Nicht das Theater ist damit der erste Rahmen des Bildes, das Bild ist das erste Dispositiv des Theaters, und das frühe Theater hängt, so könnte man zusammenfassend sagen, als imaginäre Doppelinstitution vom Kerygma des Wortes und seiner geistlichen Praxis ab.

In solchem, von der Forschung auf verschiedene Weisen angezielten Umgang mit der Theatermetaphorik artikuliert sich damit erneut die Einsicht, dass man die historischen Dispositive des Performativen immer noch enthüllen muss. Denn auch das dramatische Bild bedarf eines Rahmens, damit sich die ästhetische Freiheit des Bildes nicht gegen seinen Ursprung richtet. Wenn der Vorhang sich vor dem Bühnenbild öffnet, wird er zur definitorischen Grenze des Bildes, die aus dem Blick gerät und ihn damit immer schon bestimmt. Ihn nachträglich abzuschaffen ist daher unmöglich.

Das imaginative Spiel wird dieser irreduziblen Bildlogik gewiss kein Theater, es bleibt Ritual der Lektüre, um nun die ästhetischen Freiheiten des Textes zu disziplinieren. Aber in jedem Bild, das es buchstäblich aufruft und performativ intensiviert, kehrt zugleich die Frage nach den Grenzen des Bildes wieder. Und wo das Spiel weniger textseitig auf eine narrative Konzeption über die Handlung, sondern auf die Präsentation seiner Bilder durch Wort und Zeichen setzt, bildet der Plot noch kein Rahmenkonzept, das textseitig dem des späteren Dispositivs des Theaters entsprechen könnte. Jedes Bild könnte hier gewissermaßen ein eigenes Dispositiv evozieren. Das Spiel wäre demnach nicht nur ein Sammelbegriff für diskursive Formen vor dem Drama und dem Theater, es wäre ein Ort der performativen Kollektivierung von Worten, Bildern und Dispositiven.

5 Modernismus und Mediävalismus: Das dramatische Spiel als Ort des Bildes?

Will man derart den Bildern des frühen Dramas endlich das Wort erteilen, so könnte dazu im Gegenzug zum bisherigen theatralen ›Modernismus des Blicks‹ also ein ›Mediävalismus des Bildes‹ nützlich sein. Er würde der modernen Aufmerksamkeit für das Dispositiv und seine uneingesehene, disziplinierende Wirkung des Blicks auf dem Weg zu Literatur und Theater nicht etwa widersprechen, er müsste vielmehr in der Lage sein, die chiasmatische Gedankenfigur der doppelten Diskontinuität vollends zu historisieren und hermeneutisch nutzbar zu machen. Hinter dieser zusammenfassenden, systematisierenden These steht wiederum eine Doppelfigur: Ebenso wie nämlich mediävistische Fragestellungen durch ihren historischen Betrachterstandpunkt lange dazu gezwungen waren, moderne Denkfiguren zu verwenden, so sind Mediävalismen, d.h. uneingesehene, mediävistische Denkfiguren, gerade bei prominenten Vertretern postmoderner Theorieansätze häufiger anzutreffen, als sich traditionelle Mittelalterforscher vielleicht träumen lassen.

Diese Mediävalismen sind bislang als Denkfiguren der Texttheorie identifiziert worden.⁴⁴ Sie betreffen aber insbesondere auch das Denken in Bildern, genauer: das Denken des Bildes. Für die Frage nach dem Schauspiel und seinen Dispositiven eröffnen sich darum hier hilfreiche methodische Möglichkeiten, denn sie zeigen, dass moderne und historische Theoriebildungen zwar verschiedene Orte haben, aber doch nicht different sind. Mit ihnen ließe sich nicht zuletzt an die jüngsten mediävistischen Überlegungen zum besonderen epistemischen Ort einer historischen Ästhetik mittelalterlicher Literatur anschließen.⁴⁵

Mit dieser Zielsetzung lohnt sich abschließend noch einmal der Rekurs auf die einleitend angesprochene, prominente These Dantos von der alltäglichen Heiligung des Bildes an der Schwelle von der Moderne zur Postmoderne: weil sie eben auf eine derartige Mediävalisierung des Bildes jenseits der Kunst hinauslaufen scheint. Das Bemühen der modernen Avantgarde, das Bild durch die Reflexion auf seine heteronomen Rahmenbedingungen gleichsam zu befreien, so dass es in einer Art ästhetischen Ortsverschiebung in der Wirklichkeit zu sich selbst kommt, holt derart eigentlich nur die alte Transzendenz des Bildes in die moderne Ästhetik zurück: Das moderne Kunstwerk beansprucht hier und jetzt mehr zu zeigen, als man je im Bild sehen kann. Gerade indem die Kunst am Ende ihrer Geschichte die epistemischen Bedingungen des Bildes entschleierte, kann der alte semantische Mechanismus des heiligen Bildes überall auftauchen. Erzählen könnte man die Geschichte der Kunst damit aber nicht mehr, denn an deren Ende hätte sich das semantische Ziel des Bildes erfüllt.

Angesichts der semantischen Verheißungen eines solchen paradiesischen Zustandes mag es nicht unmittelbar einleuchten, warum der These von diesem erfüllenden Ende der Kunstgeschichte ausgerechnet ausgehend von mittelalterlichen Bildkonzepten widersprochen worden ist. Das gilt insbesondere angesichts des ebenso proklamatorischen wie wirkungsvollen, Belting zugeschriebenen Satzes aus den 2000er Jahren, den für die mediävistische Bilddiskussion Horst Wenzel so wirkungsvoll zitiert hat: »Wir sind der Ort der Bilder«.⁴⁶ Diese Formel ist zu schön, um wahr zu sein, bzw. gerade deshalb wahr, weil sie so schön ist: Tatsächlich habe ich jedenfalls das Zitat, das Wenzel gelesen zu haben meint, bei Belting nicht gefunden. Und doch trifft die Fiktion der Formel einen entscheidenden Zug von Beltings Pointe: Er

⁴⁴ Vgl. grundlegend Holsinger, Bruce: *The Premodern Condition. Medievalism and the Making of Theory*. Chicago/London 2005; vgl. Bleumer, Hartmut: *Ereignis. Eine narratologische Spurensuche im historischen Feld der Literatur*. Würzburg 2020, S. 75, 113.

⁴⁵ Vgl. als Gesamttaufriss Braun, Manuel/Gerok-Reiter, Annette: »Selbstbezüglichkeit und ästhetische Reflexionsfigur als Bausteine einer historischen Literaturästhetik. Einige grundsätzliche Überlegungen aus Sicht der germanistischen Mediävistik«. In: Annette Gerok-Reiter u. a. (Hg.): *Ästhetische Reflexionsfiguren in der Vormoderne*. Heidelberg 2019, S. 35–66; zur methodischen Pointe der ästhetischen Alterität vgl. Bleumer (s. Anm. 44), S. 79 f.

⁴⁶ Wenzel, Horst: *Spiegelungen. Zur Kultur der Visualität im Mittelalter*. Berlin 2009, S. 42. Im Rahmen dieses Zweiges der Bilddiskussion hat die Imaginationsleistung des Spiels kaum eine Rolle gespielt. Die Ausnahme in den entsprechenden Veröffentlichungen ist Largier, Niklaus: »Scripture, Vision, Performance: Visionary Texts and Medieval Religious Drama«. In: *Visual Culture and the German Middle Ages*. Ed. by Kathryn Starkey and Horst Wenzel. New York/Basingstoke 2005, S. 207–219, mit der kurzen Behandlung des »Redentiner Osterspiels« und der These der dramatischen Bildproduktion im Spannungsverhältnis von liturgischem Gesang und mystischem Text.

liegt im ›Wir‹. Der Ort des Bildes wird in diesem schon grammatisch erstaunlichen, zwischen Plural und Singular inkongruenten Satz kollektiviert.

Diese Inkongruenz ist ästhetisch vielsagend: Die moderne Ästhetik geht in ihrem Befreiungsversprechen nämlich immer auch mit einem Subjektivierungs- und Individualisierungsversprechen einher. In der individuellen Erfahrung ästhetischer Freiheit, in der das Ich souverän auf das Bild als Objekt zu blicken meint, täuscht die moderne Kunst aber letztlich wieder über ihr eigenes Dispositiv hinweg. Es ist also auch die »Ironie dieses Dispositivs: es macht uns glauben, daß es darin um unsere ›Befreiung‹ geht.«⁴⁷

Das Subjekt, das sich vor dem Bild ästhetisch auch selbst zu erfahren meint, ist darin nämlich durchaus nicht individuell, sondern nur wie jedes andere ein Teil eines Kollektivs der Kunstverständigen. Und selbst seine Subjektivität erweist sich hier als Fiktion. Denn das Subjekt ist das eigentliche Objekt der Kunst, die den Betrachter anspricht und ihm damit seine Rolle als Subjekt überhaupt erst zuweist, damit er die Bilder vervollständigt. Jedes Subjekt ist damit wie das andere, und der Ort, der so auch dem Bild stets aufs Neue zugewiesen wird, ist damit immer ein anderer und doch immer derselbe. War das aber nicht schon genau die ambige Position des teilnehmenden Zuschauers im mittelalterlichen Spiel? ›Wir sind der Ort des Bildes‹ – angesichts der geradezu rituellen Inszenierung postmoderner Kunst in der zeitgenössischen, zunehmend zyklisch-performativen Ausstellungspraxis lief diese Formel so wohl nicht nur auf ein Plädoyer für eine neue Historisierung der Bildwahrnehmung hinaus, sie enthüllt sich vielleicht auch als lupenreiner Mediävalismus. In diese Richtung verweisen jedenfalls aktuelle Überlegungen zu historischen Dispositiven.⁴⁸

Eben darum war der Ansatz am mittelalterlichen Bildverständnis, welcher der postmodernen Vorstellung vom Ende der Kunstgeschichte zu widersprechen meinte, mit dessen heilsgeschichtlichem Narrativ doch recht eigentlich längst im Bunde. Beltings kühner Brückenschlag einer Kunstgeschichte, der von der Postmoderne in die Vormoderne zurückkehrte, versuchte eigentlich nur erneut im historisch-imaginären Ort des Mittelalters die notorische Abhängigkeit des Bildes von äußeren Rahmenkonzepten von vornherein zu überwinden, indem er das Bild zu einer inneren Veranstaltung machte. In ihr wurde das Bild, diesseits seines Narrativs, dramatisch.

Man könnte also sagen: Hier feiert der konzeptionelle Rahmen des Bildes nach seiner äußerlich-modernen Überwindung für das Mittelalter nicht nur seine innere Rückkehr, die Bilder werden nun in den Rahmenkonzepten ihrer Wahrnehmung zu dramatischen Formen der Imagination. Sie erscheinen als performative Akte, deren historische Rahmen vor dem modernen musealen Begriff des Bildes nicht von außen auf das Bild verweisen, sondern Teil seiner inneren Verweisstruktur werden. Dabei ist es für den Bildbegriff essenziell, dass diese Rahmenbedingungen des Bildersehens wesentlich transmediale diagrammatische Konzepte sind.

⁴⁷ Foucault, Michel: *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit I*. Frankfurt a. M. 1987, S. 153.

⁴⁸ Vgl. Ackermann (s. Anm. 21). Damit ergibt sich ein interessanter Gegensatz zum modernistischen Interpretament einer ästhetisch autonomen Subjektkonstitution bei Haug (s. Anm. 16), bes. S. 368 f., der die Ästhetik des Spiels auf den Weg zur freien Individualisierung und Subjektivierung des Rezipienten sieht. Im Rahmen einer am Dispositiv orientierten Subjekttheorie ist diese Freiheit aber nichts anderes als ein gewisser medienhistorischer Spielraum, der nur die Fiktion subjektiver Autonomie erlaubt.

Das neuzeitliche Bild wird also nicht etwa aus der Wahrnehmung der Wirklichkeit geboren, es emergiert in einem Prozess medialer Rahmenverschiebungen: So entsteht die Semantik des Portraits nicht aus dem Wunsch, das wirklichkeitsgetreue Abbild eines Menschen zu erhalten. Die Portraitähnlichkeit zielt auf einen Wahrheitsgehalt, der seinen konzeptuellen Vorlauf in der Heraldik hat und das Bild von hier aus semantisch dynamisiert. Ebenso ist die Frage der Bildkomposition historisch nicht zuerst ein Modell der realistisch-mimetischen Reorganisation physikalisch räumlicher Wahrnehmung, sondern verschiedener graphischer Ordnungsschemata, die etwa der Buchseite zur Veranschaulichung von Wissenszusammenhängen entstammen können. Bilder sind derart Symbol- und Zeichensysteme, deren semantische Auratisierung auch in den Zeiten vor der Kunst schon in dem Maße steigt, wie jene Rahmenkonzepte verschleiert werden, welche ihre dramatischen Auftritte ermöglichen. So kann man zwar sagen: Für den neuen alten Ort des Bildes liegt diese semantische Garantie im Blick des Betrachters – nur dass auch dieser innere Blick das Konzept nicht mehr sehen kann, das ihm seinen Ort anweist und ihn von dort aus an jene Semantik des Bildes glauben lässt, die sich vor ihm in Szene setzt. Mit anderen Worten: In der Auflösung dieses Konzepts im Blick erweist sich die Abhängigkeit des Bildes von einem dramatischen Dispositiv.

Dispositive lassen sich derart als unsichtbare Rahmenkonzepte auffassen, deren semantische Wirksamkeit im Bild umso stärker ist, je unauffälliger sie sind, die umgekehrt also ihre Wirkung verlieren können, wenn sie selbst auffällig werden. Das anfangs angesprochene Dilemma der ästhetischen Begriffsbildung ließe sich derart also diskurstheoretisch umschiffen, indem man sich eines Ausdrucks bedient, der im Sinne Foucaults selbst gerade kein Begriff ist. Foucault hat darum eine Definition des Gemeinten vermieden, stattdessen das intendierte umständlich umschrieben und beweglich gehalten wie das Ensemble der Formen, die das Spiel bewegen und in ihm bewegt werden. Gemeint sei »eine entschieden heterogene Gesamtheit, bestehend aus Diskursen, Institutionen, architektonischen Einrichtungen, reglementierenden Entscheidungen, Gesetzen, administrativen Maßnahmen, wissenschaftlichen Aussagen, philosophischen, moralischen und philanthropischen Lehrsätzen, kurz, Gesagtes ebenso wie Ungesagtes, das sind Elemente des Dispositivs. Das Dispositiv selbst ist das Netz, das man zwischen diesen Elementen herstellen kann«.⁴⁹

⁴⁹ Foucault, Michel: »Das Spiel des Michel Foucault«. In: Ders.: *Schriften in vier Bänden. Dits et Ecrits*. Band III. 1976–1979. Hg. von Daniel Defert u. François Ewald unter Mitarbeit von Jacques Lagrange. Frankfurt a. M. 2003, S. 391–429, hier S. 392 (zuerst frz. 1977). Vgl. die Dispositiv-Metapher zuerst maßgeblich und anschaulich entwickelt in ders. (s. Anm. 47), S. 72f., 76, 86f., 105–113, 124f., mit der jene theoretische »Sackgasse« verlassen werden sollte, die Foucault nachträglich für die Ordnung der Dinge ausdrücklich eingestanden hat (»Das Spiel«, s. o., S. 395). Im Kontext der Überlegungen zum Drama mag es erlaubt sein, diese diskurstheoretische Wende stark abgekürzt so zu formulieren: Während zuerst »Wahnsinn und Gesellschaft« einen dezidiert narrativen Versuch darstellt, eine Gegengeschichte vom Anderen der Vernunft zu schreiben, sucht Foucault in den späteren Schriften, namentlich der »Ordnung der Dinge« und der »Archäologie des Wissens«, sein Diskurskonzept diesseits der narrativen Verfassung über nicht-narrative Termini und Formationen zu fassen. Der fortgesetzte Abstraktionsprozess erblindet aber förmlich, so dass der erneute Blick zunächst auf die äußerlichen Machtapparate – bes. in »Überwachen und Strafen«, das dem Gefängnis als »dispositifs d'incarcération« gilt (ders. [s. Anm. 7], S. 315) – führt letztlich aber auch zur Einsicht in die intrinsischen Machtapparate, kurz: Dispositive, die den Diskurs nicht nur von innen determinieren, sondern ihm auch seine diskrete Macht verleihen. Das Konzept des Dispositivs und

Was mit diesem Netz gemeint sein dürfte, ist weniger schwer zu fassen, wenn man das anschauliche medientheoretische Dispositivkonzept von Baudry hinzunimmt, der dieses unsichtbare Netz gleichsam über den äußeren kinematographischen Apparat in ein Exoskellet des Blicks verwandelt, mit dessen Hilfe das Subjekt sich selbst gegenüber dem Bild verortet, dem es sich aber auch glücklich überlässt.⁵⁰ Zu Foucault zurückkehrend lässt sich über den Diskurs, d. h. durch die Macht des Wortes letztlich auch noch die höchst ambigue Position des Subjekts ausmachen,⁵¹ die auf die typische Paradoxie ästhetischer Erfahrung hinausläuft, also die einer doppelten Wahrnehmung ist. In seiner ästhetischen Position ist der Betrachter buchstäblich im Bilde, er glaubt, das Bild als Objekt zu sehen, ist aber doch durch seinen Blick auch selbst Gegenstand der Betrachtung.

Für das Drama würden diese Verschränkung beider Dispositiv-Konzepte damit dem Verhältnis von Damentext und der äußeren performativen Rahmung durch das Theater und seine Bühnenformen entsprechen. Für die Frage nach den Orten des Spiels und seiner Bildwirkung ist diese theoretische Gegenläufigkeit vermutlich ein Glücksfall: Denn der Blickapparat wird hier maßgeblich durch Wort und Text konstituiert, die unsichtbaren Dispositive, die man diskurstheoretisch nur unanschaulich postulieren kann, veräußern sich hier sichtbar im dramatischen Akt. Sie sind nicht der externe Apparat des Blicks, sie fokussieren den Blick von innen, indem sie ihn auf sich ziehen. Der Betrachter ist beim Spiel nicht zuerst im Bild, er ist beim Spiel im Wort, aber damit genau bei jener Macht, die allererst Bilder erzeugt und konzipiert.

Es genügt zur weiteren Umschreibung dieser Doppelfigur darauf aufmerksam zu werden, dass es bei allen Abstraktionsbemühungen des Ausdrucks eigentlich eine metaphorische Aussage ist, zu sagen, ein Dispositiv sei die epistemische Rahmung des Diskurses. Denn genau diese Metapher macht nicht nur die ebenso metaphorische Rede vom konzeptionellen ›Rahmen‹ des Bildes und seiner ›dramatischen‹ Selbstanzeige in der Imagination deutlich, sie macht damit auch eine blinde Stelle in der literaturwissenschaftlichen Vorgeschichte des Dramas evident, die den Ort des Bildes ständig überspringt. An diesem Ort ist das Wort gegenüber dem Bild immer schon im Vorteil, es ist gewissermaßen sein unsichtbarer Vorhang, der den Blick freigibt und damit sein diskretes Regime bildet. Das könnte heißen: Wenn man die Geschichte des Bildes als ein Narrativ vom Ende der Kunst erzählen kann, wenn man das darin jenseits des narrativen Endes entgrenzte Bild in das kulturhistorische Phantasma des Mittelalters zurückprojizieren kann, um nunmehr einen dramatischen Anfang vor der Kunst zu erhalten, in dem sich das Bild im Rahmen verschiedener semantischer Verweissysteme selbst als Zeichen inszeniert – warum sollte dann nicht das Drama im Spiel von Wort und Bild immer schon der eigentlich modellbildende

seiner Macht wäre so an die Stelle des Narrativs und seiner Axiologie getreten, seine Metaphorizität wäre zugleich irreduzibel.

⁵⁰ Vgl. Baudry, Jean-Louis: »Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks«. In: *Psyche* 48, 11 (1994), S. 1047–1074, bes. 1067–1074 (zuerst frz. 1975).

⁵¹ Vgl. zur Ambiguität als konstitutivem, paradoxalem Kern des Dispositivkonzepts insgesamt, die im Übrigen schon der rhetorischen *dispositio* innewohnt, nachdrücklich Mitterhofer (s. Anm. 7), S. 27, 32 f., 43 f.

Ort gewesen sein, die Dispositive, die den Blick bestimmen, ästhetisch in Erfahrung zu bringen?

Funding Open Access funding enabled and organized by Projekt DEAL.

Open Access Dieser Artikel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Artikel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.

Weitere Details zur Lizenz entnehmen Sie bitte der Lizenzinformation auf <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>.