

Von der Unausweichlichkeit des Spiels: Zum Theater als Denkfigur.

Peter W. Marx

– Vortrag gehalten am Aschermittwoch der Künstler, Erzbistum Köln, 10. Februar 2016 –

NB: Unveröffentlichtes Manuskript – bitte nicht ohne Rücksprache mit dem Autor zitieren oder vervielfältigen. (email: marxp@uni-koeln.de)

Eminenz,
meine sehr geehrten Damen und Herren,

die Begriffe *Unausweichlichkeit* und *Spiel* scheinen in einem inneren Widerspruch zueinander zu stehen, ist doch nach landläufiger Meinung das Spiel gerade durch seine Zwanglosigkeit gekennzeichnet. Noch eigentümlicher erscheint die Titelgebung in unserem Kontext, ist doch das Theater zum ersten Mal Thema beim Aschermittwoch der Künstler, was ja eher von Ausweichlichkeit als Unausweichlichkeit zu berichten scheint.

Aber lassen Sie uns diese späte Ankunft des Theaters vielleicht für einen Augenblick etwas genauer in den Blick nehmen: Sieht man einmal von Praktikabilitäten ab, so ließe sich gegen das Theater einwenden, dass es – stärker vielleicht als andere Kunstformen – eben nicht nur ‚reine‘ Kunst ist, sondern immer schon eine Mischform verschiedener Künste und eben auch immer ein Stück Handwerk fahrender Künstler. Zwar sind die Zeiten vorbei, in denen die Wäsche von der Leine geholt wurde, wenn die Komödianten die Stadt betraten, aber noch 1760 musste der Sarg der Neuberin über die Friedhofsmauer gehoben werden, weil ihr ein ‚ordentliches‘ Begräbnis verweigert wurde.

Der Zusammenhang zwischen Theater und Religion – und letztlich steht dieser ja hier auch zur Rede – ist aber noch in einem viel ungemütlicheren Sinne komplex und widersprüchlich. So heißt es in Goethes *Faust*:

Wagner: Ich hab es öfter rühmen hören/Ein Komödiant könnt einen Pfarrer lehren.

Faust: Ja, wenn der Pfarrer ein Komödiant ist;/Wie das schon wohl zuzeiten kommen mag.

Hinter dieser Spitze verbirgt sich die Einsicht, dass Theater und Religion/Kirche bei aller Unterschiedlichkeit eine gemeinsame Schnittmenge zu haben scheinen, deren Sichtbarwerdung aber die Autorität beider Sphären in Frage stellen könnte. Was hier aber als ‚Gefahr‘ aufscheint, ist jenes Moment des Spiels, dem ich mich im Folgenden ausführlicher widmen möchte: Beiden Bereichen eignet nämlich die Eigenschaft, der „Absolutheit der Wirklichkeit“ (Blumenberg), dem unmittelbar vor Augen gestellten, eine ‚andere‘ Realität, die jene Bedingtheit übersteigt, entgegenzusetzen.

Aus der Perspektive einer philosophischen Anthropologie bedarf es aber ebensolcher Mechanismen, damit der Mensch, der eben biologisch nur höchst unzureichend ausgestattet ist, leben bzw. überleben kann. Im Gegensatz zum Tier, das sich instinktiv der Welt gegenüber verhalten kann, bedarf der Mensch der Mittelbarkeit – Helmuth Plessner hat den Menschen als „Lebewesen von einer absonderlichen Umständlichkeit“¹ bezeichnet – um der

¹ Plessner 122

Welt Sinn und damit Handlungsfähigkeit abzutrotzen. Hierin aber sind Spiel und religiöses Ritual einander zutiefst verwandt, denn beide schaffen Räume, die die Anwesenheit eines Abwesenden erlauben, sie konstituieren, mit Hans Blumenberg gesprochen, einen Horizont, einen Möglichkeitsraum, in dem der reinen materiellen Bedingtheit die Offenheit eines *könnte* entgegentritt. Bedeutsam und wirksam werden sie und entfalten dabei eine eigenständige Wirklichkeit, die der materiellen nicht nachzuordnen ist. Der Mensch bedarf solcher Räume, um sich ein Bild seiner selbst bzw. der Welt zu machen – in diesem Sinne ist es zunächst einmal nachrangig, ob die Bilder seiner eigenen Phantasie oder göttlicher Offenbarung entspringen.

In diesem Sinne ist auch die konventionelle Unterscheidung von Spiel vs. Wirklichkeit oder Spiel vs. Ernst – die Unterscheidung suggeriert eine Priorisierung, die der tatsächlichen Unausweichlichkeit des Spiels nicht Rechnung trägt – außer Acht zu lassen. Helmuth Plessner schreibt hierzu:

„Der Mensch ein Spieler, ein Schauspieler seiner selbst? Man wird den Satz nicht dadurch entwerten dürfen, daß dem Schauspieler seiner selbst nichts ernst, wahr, heilig sein kann. Ernst und Wahrheit sind nur einem Leben erreichbar, das der Gespieltheit ausgeliefert ist und sich zur Freiheit des Spiels als solchem aufschwingen und dem Ernst sein Recht lassen kann, weil es ihn als Modifikation durchschaut, d.h. vor einem Hintergrund von Heiterkeit zu sehen imstande ist.“²

Der *homo ludens* (Huizinga) spielt also nicht aus Langeweile oder zum Zeitvertreib, ihm mangelt es auch nicht an Einsicht in den ‚Ernst seiner Lage‘, sondern er gewinnt sie spielend (nicht immer spielerisch) in den Blick – ganz im Sinne seiner „Zweiheit von Erzwungenem und Spielerischem“³. Das bedeutet keineswegs, dass der Mensch frei seiner Umwelt gegenüber tritt und keinen Zwängen unterliegt – im Gegenteil, aber er sortiert die Gegebenheiten seiner Umwelt nach den Regeln und Möglichkeiten des Spiels und verleiht ihnen Bedeutung und Bedeutsamkeit.

Im folgenden möchte ich in drei historischen Querschnitten diesem Zusammenhang nachspüren.

1. Spiritualität und Spiel

So verführerisch es erscheinen mag, historische Linien von den frühesten Stationen der Geschichte bis in die Gegenwart zu ziehen, so wenig hält dies einer näheren Betrachtung stand. Vielmehr lassen sich immer wieder in sich geschlossene Phasen erkennen, deren Gepräge je gesondert betrachtet werden muß. So begegnete die frühe Kirche der antiken Theatertradition mit Skepsis und offener Ablehnung, legendär etwa Augustinus' Verdikte gegen das griechische Theater, das ihm gleichermaßen in seiner ästhetischen Form wie auch in seiner Einbindung in den heidnischen Kult dubios erscheinen mußte.

² Plessner, 311

³ Plessner, 309.

Das Mittelalter hingegen schafft eine reiche Tradition der Überschneidung von liturgischer Praxis und theatralem Spiel. Als eines der Kernmomente gilt hierbei der Ostertropus, in dessen Verlauf die drei Marien an das Grab gehen, schon auf dem Weg über die Frage nachdenkend, wer ihnen den Stein wegheben könne. Am Grab selbst treffen sie auf einen Engel, der sie fragt, wen sie suchten („quem queritis“), um ihnen dann zu eröffnen: „Non est hic, surrexit sicut praedixerat“ – in diesem Moment, und hier verläßt der Dialog die rein musikalische Form, zieht der Darsteller des Engels einen Vorhang weg, um das leere Grab zu zeigen. Mit dieser Pointe – so der Konsens der Forschung – setzt die Tradition eines christlich-westlichen Theaters ein, mit der Zurschaustellung der Leere: Gerade, dass nichts zu sehen sei, ist der Beweis für die Auferstehung Christi.

Auch andere liturgische Feste, die im mittelalterlichen Festzyklus stehen, entwickeln eine besondere Nähe zum Spiel: Ein besonderes Faszinosum für Forscher ist das sog. *Eselsfest*, das jeweils 12-14 Tage nach Weihnachten gefeiert wurde und in dessen Zentrum die Feier des Esels stand, der hier als ein nachgerade mythisches Tier gefeiert wurde, das gleichermaßen in der Weihnachtsgeschichte wie in der Passion eine entscheidende Rolle spielte. Diese Festform, die vor allem für Frankreich nachgewiesen ist, sah zum einen ein eigenständiges Spiel vor (das *Bileam*-Spiel, das sich auf den Propheten Bileam [4 Mose, 22] bezieht), vor allem aber auch das In-die-Kirche-bringen eines echten Esels, der mit besonderen Gewändern geschmückt wurde, worauf die Kleriker einen Kreis um ihn bildeten und eine Litanei sangen, in der die Vokale „A“ und „I“ besonders akzentuiert wurden. Ziel der Übung war es, den Esel zum energischen Mitsingen zu animieren.

Der Historiker Jacques Heers verweist in diesem Zusammenhang darauf, dass das Eselsfest mitnichten Ausweis oder Symptom einer Säkularisierung oder einer Kritik an der religiös geprägten Ordnung darstellt. Vielmehr ist anzunehmen, dass im Weltbild mittelalterlicher Religiosität der Esel zwar durchaus auch allegorisch gelesen werden konnte, vor allem aber – ohne seine animalische Kreatürlichkeit zu verleugnen – dass er Teil des Schöpfungsplans war und als solcher Anteil am heilsgeschichtlichen Geschehen haben konnte.

Ein spätes, von der Aufklärung geprägtes Vorurteil will solchen Spiel- und Festformen stets eine übergroße Naivität unterstellen, ein Glauben-Wollen bei aller Offensichtlichkeit des Gemachten. Wer aber die Fülle der liturgischen und para-liturgischen Spiele betrachtet, die Menge an beweglichen Figuren, Maschinen und Ausdrucksformen, und annähme, dass die Menschen sie unmittelbar geglaubt und verehrt hätten, verkennt die Komplexität der Entwicklung innerhalb dieser Formen. Die meisten zielten auf Illustration, auf das sinnlich Erfahrbar-Machen komplexer Glaubensinhalte – wobei die sich immer wieder dokumentierenden Konflikte zwischen kirchlichen Autoritäten und einzelnen Gemeinden oder Stiften einen Hinweis darauf geben, dass dem Spiel durchaus eine Überschüssigkeit der Spiellogik, eine Lust am Weiterspinnen, am Ausbauen eignete, die vermutlich oftmals nur schwerlich einzuhegen war.

Eine kleine Anekdote aus England belegt dies sehr eindrucksvoll: Eine Bericht aus York aus dem 14. Jahrhundert berichtet von einem „Somergame“, einem Passionsspiel, das offenkundig außer der Reihe stattfand. Neben Christus wurden noch Petrus und Andreas gekreuzigt, die übrigen Spieler stellten Soldaten, Dämonen und Teufel dar. Als das Spiel

vorüber war und die Spieler sehr zufrieden mit ihrer Darbietung waren, diskutierten sie die Möglichkeit einer Wiederholung. Als aber die Frage aufkam, wer von ihnen Christus spielen sollte, wehrte sich der Christusdarsteller und sagte:

„Ich war Christus. Ich wurde gekreuzigt, geschlagen, verspottet [...]; ich war hungrig und durstig und niemand gab mir irgendetwas. Ich guckte unter mich und sah die Folterknechte und Dämonen in großem Vergnügen. [...] Ich guckte zu meiner Rechten und sah Petrus am Kreuz und ich sah zu meiner Linken Andreas am Kreuz. Für mich und die Apostel war alles nur Schmerz, während es für die Folterknechte und Dämonen alles ein Vergnügen war. Und darum sage ich Euch, wenn ich nochmals spielen muss, dann will ich weder Christus noch ein Apostel sein, sondern ein Folterknecht oder ein Dämon.“⁴

Natürlich wird der widerspenstige Schauspieler, dem seine irdische Existenz als Mensch näher liegt als seine Rolle, von den Mitspielern theologisch korrekt zurecht gewiesen und auf sein mangelndes Verständnis der Situation hingewiesen – er werde schon sehen, am Ende stünde er sehr gut da –, so dass der Ausgang der Anekdote wieder den heilsgeschichtlich vorbestimmten Rahmen findet, die Anekdote offenbart aber auch die Zentrifugalkräfte, die auf das Spiel im religiösen Kontext einwirken: So finden ausgerechnet die Teufelsfiguren der mittelalterlichen Spiele eine Fortführung im Drama der Neuzeit – die Sünde, so scheint es, ist dramaturgisch vielseitiger und verlockender als die Tugend und so macht diese als Spielmacher und Entertainer eine größere Karriere und ist oftmals beliebter als die hochmoralischen Figuren, deren Tugendhaftigkeit weniger Spielräume eröffnet und auch in der Kommunikation mit dem Publikum statischer bleiben muss. Gleichzeitig aber begegnet uns hier auch die irritierende Wahrheit, dass die Selbst-Begegnung und mögliche Entgrenzung im Spiel keineswegs immer nur eine zum Besseren sein muss: Lustvolles Ausagieren von Gewalt und Affekten, Enthemmung und Entgrenzung, die Unterwanderung der ansonsten zivilisatorisch und sozial eingeübten Ordnung gehören zu den inneren Risiken des Spiels.

2. Spannung und Gegenspannung

Es ist keineswegs zufällig, dass gerade die Bild- und Spielmächtigkeit der mittelalterlichen liturgischen und para-liturgischen Formen einer der entscheidenden Zündsteine für die Kirchenkritik der Reformation sind. Bedenkt man die oben beschriebene Praxis des Eselsfests, dessen Überschreitung der Sphäre des Menschlichen und die Öffnung zum Animalischen unser heutiges Verständnis auf eine ziemliche Probe stellt, so kann man leicht in den reformatorischen Flugschriften ein Echo auf dererlei Spiele erkennen. Luthers „sola scriptura“ führte aber nicht nur zu einer theologischen Neubewertung liturgischer und ritueller Praktiken, sondern es löste einen Kulturwandel aus, der die Bedeutung von Spiel und Bildlichkeit radikal neu definierte. Nicht allein in den reformierten Gottesdiensten trat

⁴ Übers. pwm. Orig.: „I was Christ and was crucified, beaten, mocked, held to be a fool; I was hungry and thirsty, and nobody gave me anything. I looked down below and saw tormentors and demons in great joy. For he who could make them drink and eat was well pleased. I looked on the right and saw Peter on the cross, and I looked on the left and saw Andrew on the cross, so that for me and my apostles everything was a pain, but for our tormentors and the demons everyting was comfort. And therefore I tell you for sure that if I must play again, I do not want to be Christ nor an apostle but a tormentor or a demon.“; zit. Nach Aronson-Lehavi 2011, 40.

nun das Wort – und wenig später die Musik – in das Zentrum und wurden vielerorts die Kirchenräume von allem Bildwerk ‚gesäubert‘, auch in anderen gesellschaftlichen Bereichen wurden die nun nicht mehr im kirchlichen Bereich gebundenen Praktiken und Darstellungsformen in andere Bereiche überführt. So gehört es zu den durchaus symptomatischen Ironien des historischen Verlaufs, dass ausgerechnet die Reformation entscheidend zur Etablierung des ersten professionellen Theatersystems, nämlich dem englischen der Shakespeare-Zeit beigetragen hat. Die vielfachen Versuche einer Reglementierung und Eingrenzung haben erst die Bedingungen geschaffen, unter denen am Ende des 16. Jahrhunderts eine Theaterlandschaft entstehen konnte, die ihresgleichen suchte und weit auf den europäischen Kontinent ausstrahlte.

Dabei sind die Spuren der früher engen Verbindung von Theater und Religion durchaus noch erkennbar, wenn auch die Wechselwirkung völlig auseinandergefallen ist: So kennzeichnet etwa Shakespeare selbst die Bühne als einen Raum der möglichen Selbst-Entgrenzung und -Erfahrung. Ausgerechnet der übereifrige Bottom – einer der Handwerker im *Sommernachtstraum* – lässt sich hier als eine Schlüsselfigur lesen. Während er schon auf der ersten Probe alle Rollen für sich verteilt, kommt in seinem Ausruf „Laßt mich den Löwen auch noch spielen!“ deutlich auch der Wunsch zum Ausdruck nicht nur die Rollen- und Geschlechterordnung überspringen zu wollen, sondern auch noch die Schöpfungsordnung mit der Grenze von Tier und Mensch. Während in Bottoms eigener Phantasie er als Löwe immer noch zum König der Tiere wird, lässt ihn Pucks Elfenkraft schließlich zu einem Mischwesen von Mensch und Esel werden – als welches er ein erotisches Erweckungserlebnis mit der Elfenkönigin Titania hat. Doch Shakespeare macht sich keineswegs über den Esels-Menschen lustig, obwohl er reichlich Anlass für komische Szenen bietet. Vielmehr lässt er ihn am Ende der Sommernacht, in deren Verlauf alle Figuren mit der Frage ringen, was Wirklichkeit und was Traum war, seine Erlebnisse als eine wahrhaftige Vision beschreiben. So sagt er:

„Ich hatt ’nen Traum – ’s geht über Menschenwitz, zu sagen, was es für ein Traum war. [...] des Menschen Auge hat’s nicht gehört, des Menschen Ohr hat’s nicht gesehen, des Menschen Hand kann’s nicht schmecken, seine Zunge kann’s nicht begreifen, und sein Herz nicht wieder sagen, was mein Traum war. – Ich will den Peter Squenz dazu kriegen, mir von diesem Traum eine Ballade zu schreiben; [...]“⁵

Bottoms Traum figuriert als Moment einer wirklichen Grenzerfahrung, einer Selbst-Überschreitung, deren komische Züge das Publikum verlacht hat, aber hier adelt Shakespeare Figur und ihre Erfahrung, indem sie zum Anlass/Ausgangspunkt von Poesie wird. Das bibelfeste Elizabethanische Publikum hat sicherlich auch unmittelbar erkannt, dass Shakespeare Bottom eine verdreht-ironische Paulus-Paraphrase in den Mund legt:

⁵ I have had a most rare vision. I have had a dream, past the wit of man to say what dream it was. Man is but an ass if he go about to expound this dream, Methought I was, and methought, I had, but man is but a patch’d fool, if he will offer to say what methought I had. The eye of man hath not heard, the ear of man hath not seen, man’s handis not able to taste, his tongue to conceive, nor his heart to report, what my dream was. I will get Peter Quince to write a ballad of this dream. (IV, 1, 201-209)

Was kein Auge gesehen und kein Ohr gehört hat und in keines Menschen Herz gekommen ist, was Gott denen bereitet, die ihn lieben.' [→ Jes 64,3] Uns aber hat Gott geoffenbart durch den Geist, denn der Geist erforscht alles, auch die Tiefen Gottes. (1 Korinther 2.9f)

Der zur Überschreitung seiner eigenen Grenzen bereite Mensch erfährt in Shakespeares Komödie spielerisch einen Horizont, dessen Umfang und Gestalt seine Kategorien (selbst die unmittelbar am Leib ansetzenden) durcheinanderwirbelt und seine Fähigkeit, die Welt durch Sprache bzw. Sprechen endgültig übersteigt. Die Obertöne der Paulinischen Gotteserfahrung nutzt Shakespeare – keineswegs herabsetzend blasphemisch –, um der Poesie und dem theatralen Spiel seinen Ort zu zuweisen.

Was hier in Form der Komödie sich ereignet, vollzieht sich an anderer Stelle im Register der Tragödie: In *King Lear*, vermutlich Shakespeares apokalyptischstem Stück ist es die Figur des Gloster, die an den Rand der eigenen Erfahrungsmöglichkeit (hier aber im Leid) getrieben wird. Durch Ränkespiel von seinem ehelichen Sohn entfremdet, Heimtücke und Lust an der Gewalt von seinem Lehensherren geblendet, findet er sich ausgestoßen und auf seine hilflose Kreatürlichkeit zurückgeworfen auf der Heide, wo ihm der von ihm verbannte Sohn in Verkleidung begegnet. Dieser gibt er sich dem Vater nicht zu erkennen, weil er fürchtet, es könne ihm das Herz brechen. So verstellt sich als „Armer Tom“, ein Geisteskranker“, der dem Geschändeten den Wunsch erfüllt, ihn an die Klippen von Dover zu führen, von denen er sich stürzen möchte. An dieser Stelle nun entspannt Shakespeare ein Spiel zwischen Vater und Sohn, dem Blinden und seinem Führer, das nachgerade als ein Glaubensbekenntnis an das Theater zu lesen ist: Der Arme Tom spielt dem Blinden vor, er befinde sich an der Spitze der Klippe, während er in Wirklichkeit auf einem kleinen Absatz steht. Als dieser ihn bittet, ihn nun allein zu lassen, stürzt der Alte die kleine Klippe herunter, um gleich darauf von seinem Sohn nun in einer anderen akustischen Maske gefunden zu werden – er bestätigt den tiefen Sturz und das Wunder, das sich im Überleben äußert. Der Vater akzeptiert sein Schicksal.

Für das Publikum, heute wie damals, ist es eine Szene, die zwischen höchster Tragik und Komik changiert: Die Verwundung des alten Gloster, körperlich wie seelisch durch den Verrat, aber auch durch seine eigene Ungerechtigkeit, lassen das Weiterleben sinn- und ziellos erscheinen – es ist die theatrale Erfahrung der akustisch inszenierten Rettung, die ihn zum Überleben bringt, gewissermaßen eine Auferstehung ganz eigener Art. Dieter Dorn hat dies 1992 prägnanterweise in das Bildzitat des Gekreuzigten übersetzt und so auf das Moment der Transzendenz in eigensinniger Verkehrung aufmerksam gemacht. Gleichzeitig aber wird dem Publikum vorgeführt, was es selbst erlebt: Wie Gloster selbst wird ihm vor Augen geführt, dass es etwas glauben soll, was nicht da ist – weil dieses Mit-Spielen überhaupt erst das (möglicherweise rettende) Mit-Erleben ermöglicht.

Während die Shakespeare-Bühne selbst durchaus noch das Wunderbare und Übersinnliche zeigen kann – ob als Zitat oder als geglaubter Teil der Lebenswelt sei hier dahingestellt –, ist das 18. Jahrhundert mit seiner Begeisterung für den Rationalismus und die Aufklärung ungnädiger. Der Versuch, die Bühne der Kanzel als moralische Autorität zur Seite zu stellen, kostet den Spielraum der Überschreitung zum Wunderbaren und Phantastischen: Wahrscheinlich und realistisch sollen die Figuren nun sein, moralische Vorbilder und die

Bühne eine „moralische Anstalt“ eigener Prägung. Als Symbol dieser Moralisierung dient die Vertreibung des Harlekins. Diese Figur wird zum Inbegriff der nicht-regelmäßigen, nicht geordneten Theaterform. Und tatsächlich ein wilder Kerl ist das: Er ist nicht nur beständig auf sein sehr leibliches Wohl aus, sondern er überschreitet auch alle Grenzen der menschlichen Existenz und Erfahrung: Er wird erschlagen und zerhackt, um als neu Geschaffener wieder aus dem Kochtopf zu ersteigen, er fährt buchstäblich zur Hölle und in den Himmel und erweitert so in phantastischer Weise den Horizont seines Publikums. Eine kleine Vignette ist hier besonders aufschlussreich: Das Bild zeigt die Allegorie der Narrheit, während sich im Hintergrund ein Grabmal erhebt. Während oben sichtbar tot der deutsche Hanswurst liegt, ziehen zwei Zanni (Bühnendiener) den quicklebendigen Harlekin aus dem Grab. Die kleine Szene, die – sofern wir dies aus den Quellen lesen können – stellt eine der vielen Geburten des Harlekin dar: Diesmal insofern aber in besonderer Verschränkung, weil es diese Geburt im Anklang an die Auferstehungsspiele inszeniert. Damit aber parodiert das Spiel nicht allein eine liturgische Praxis, sondern setzt auch dem blindwütenden Rationalismus die Überschüssigkeit des Spiels entgegen, die sich der Kraft ihrer besonderen Transzendenz besonders vergewissert, um als Alternative sich vor die Augen des Publikums zu stellen.

3. Dunkle Verheißung und Gottessuche

Machen wir einen Sprung in die Gegenwart: Das 20. Jahrhundert, dessen historische Signatur auch unsere Gegenwart noch prägt, stellt mit seiner medial verstärkten Bilderflut eine ganz eigene Herausforderung für das Konzept von Spiel und Spielraum. Vor allem aber lässt die erkenntnisleitende Erfahrung der Shoah, eines Zivilisationsbruchs sonder gleichen, der Kunst wenig Raum für Emphase oder Affirmation von Erlösungsszenarien.

Kunst nach Auschwitz – so sie denn möglich sein soll – wäre nach Adorno eine, die das Moment der Erlösung nur noch in der Brechung sichtbar werden lassen kann:

„Die Werke sprechen wie die Feen in Märchen: du willst das Unbedingte, es soll dir werden, doch unkenntlich. Unverhüllt ist das Wahre der diskursiven Erkenntnis, aber dafür hat sie es nicht; die Erkenntnis, welche Kunst ist, hat es, aber als ihr Inkommensurables.“ (191)

Und er fährt fort:

„Die ästhetische Erfahrung ist die von etwas, was der Geist weder von der Welt noch von sich selbst schon hätte, Möglichkeit, verheißen von ihrer Unmöglichkeit. Kunst ist das Versprechen des Glücks, das gebrochen wird.“ (205)

Wie aber kann eine Kunst aussehen, die sich in solcher Mittelbarkeit, quasi nur noch im Moment der Verrätselung darstellt? Und während es für die Musik oder die Bildende Kunst denkbar erscheint, wie kann es auf der Bühne funktionieren? Der Regisseur und Dramatiker George Tabori (1914-2007), geboren in Budapest, vor den Nazis nach England und später in die USA geflohen, kam Ende der 1960er Jahre nach Deutschland zurück und die Möglichkeit von Kunst bzw. Theater nach Auschwitz wurde sein Lebensthema. Anders als andere Autoren, die sich mit dieser Frage auseinandersetzten, findet sich bei Tabori auch explizit die

Frage nach Gott – nicht nach Kirche als historischer Instanz, nicht abstrakt als geschichtsphilosophische Denkfigur, sondern sehr konkret als Bühnengestalt.

Am eindrücklichsten wird dies vielleicht in seinem Stück *Goldberg-Variationen* (UA 1991), in dessen Zentrum der großenwahnsinnige und tyrannische Regisseur Mr. Jay und sein jüdischer Assistent Goldberg steht. Mr. Jay – kaum verborgener Anklang an den unaussprechlichen hebräischen Gottesnamen – will die gesamte Heilsgeschichte bis zur Kreuzigung inszenieren, da am Ende der Darsteller des Jesus nicht auftaucht, muss Goldberg die Rolle übernehmen und wird ans Kreuz gestellt. Mr. Jay inszeniert darauf den Soldaten, der den Schwamm mit Essig reicht und erfindet einen neuen Dialog: „Sie fragen, tut es weh, er sagt: Nur wenn ich lache.“ Ist das noch komisch? Ist das statthaft?

Tabori aber zieht sich nicht wohlfeil auf Kalauer zurück – vielmehr wird die Theatermetapher zu einer radikalen Gottsuche, die schließlich in einer eigenständigen Formulierung der Theodizee mündet: Der geschundene jüdische Regieassistent weist kurz vor der Premiere den Regisseur in seine Schranken: „Mein Platz ist hier, alter Mann. Dein Platz ist hinter der Bühne. Schwitzen sollst du da bis ans Ende des Abends und beten, daß nichts schiefgeht.“ Als Mr. Jay sich irritiert darüber, dass Goldberg ihn abschließend küsst, entgegnet dieser: „Falls du es nicht bemerkt haben solltest, ich habe soeben die Nächstenliebe erfunden.“ (346)

In Taboris Spiel findet die Verheißung einer religiösen Offenbarung als ironisch Sottise statt, aber nicht, um sie aufzulösen oder als obsolet abzuschieben, sondern als ein radikales Infragestellen im Sinne Adornos: Das Wieder-Erzählen, das sich formal und vom Register her der Vereinnahmung verweigert konstituiert die Unabhängigkeit der Sphären von Kunst und Religion in einem Maße, dass sie zum Dialog fähig werden.