

Translation des Sakralen.

Die *Sacri Monti* des Piemont und ihre mobile Nutzung (Arbeitstitel)

Das Dissertationsprojekt untersucht am Beispiel des *Sacro Monte di Varallo* im Piemont das Phänomen der Stellvertretung sakraler Orte. Konkret geht es um die teilweise sinnhafte sowie mimetische Übertragung heiliger Stätten und ihrer mobilen Nutzung. Die Frage nach dem Ortswechsel bestimmter Elemente und den damit verbundenen dynamischen Handlungsprozessen ist dabei elementar. In diesem Zusammenhang ist die Struktur des *Sacro Monte* von zentraler Bedeutung: Als Stellvertreterheiligtum der Heiligen Stätten Jerusalems Ende des 15. Jahrhunderts konzipiert, beinhaltet der Berg in seinem narrativen Aufbau sowie seiner topologischen Struktur Elemente des Spiels, die für die Rezeption sowie die sakrale Sinnstiftung vor Ort prägend sind. Im Fall des *Sacro Monte di Varallo* werden die Pilgerstätten Jerusalems in ihrer sakralen Bedeutung in Form stellvertretender Kapellen übertrag- und erlebbar. Letzteres ist besonders in Hinblick auf die mobile Nutzung des „Neuen Jerusalems in den Alpen“ bedeutend, da neben den topologischen sowie heilsgeschichtlich-narrativen Elementen, wie beispielsweise dem Heiligen Grab, auch die damit verbundenen Handlungselemente einer Pilgerfahrt übertragen werden. Durch den parcours-ähnlichen Aufbau des *Sacro Monte di Varallo* als System aus Kapellen, die – durch Pfade miteinander verbunden – einen Stationsweg bilden, werden, ebenso wie durch deren theatrale Ausgestaltung der Innenräume durch lebensgroße polychrome Terrakotta-Figuren, Handlungs- und Rezeptionsoptionen generiert, die neben ihrer liturgischen Funktion vermehrt spielerische Elemente beinhalten. Das komplexe Ensemble, in dem Architektur, Malerei und Skulptur zusammenwirken und einen illusionistischen Bild-Raum-Komplex konstituieren, wird in diesem Dissertationsprojekt auf ebenjenes spielerische System hin untersucht.

Im Translationsprozess von Jerusalem nach Varallo werden in gewisser Weise Freiräume offenbar, die Handlungsoptionen ermöglichen, welche spielerischen Charakter besitzen und dennoch sakralen Gehalt generieren. Ein besonderes Augenmerk wird dabei der Frage zukommen, wie das Spiel als strukturbildendes Merkmal zum eigentlichen Generator der Rezeption und Pilgerfahrt vor Ort wird. Anliegen dieses Dissertationsprojektes ist es, den Spielcharakter des Heiligen Berges von Varallo als ein der Translation immanentes Phänomen offenzulegen, wodurch die Funktion und Bedeutung der Rezipienten als Pilgernde überdacht und neue Wege sowie Chancen der Partizipation aufgezeigt werden sollen.