

Dank

Die vorliegende Arbeit ist ein Ergebnis des DFG-Schwerpunktprogramms 1173 »Integration und Desintegration der Kulturen im europäischen Mittelalter«. Das Teilprojekt »Eingemeindung des Sakralen. Heiligkeit und Stadtkultur in der deutschen Literatur des Spätmittelalters« war an der Ludwigs-Maximilians-Universität München angesiedelt, an der im Oktober 2013 diese Untersuchung als Dissertation eingereicht wurde. Für die Drucklegung wurde sie geringfügig überarbeitet.

Zu großem Dank bin ich zuallererst meinem Doktorvater Prof. Dr. Jan-Dirk Müller verpflichtet, für viele Anregungen und stetes Fördern während des Studiums, für das freigebige Vertrauen in mein Zeitmanagement und meine Fähigkeiten, für Solidarität und Unterstützung ebenso wie für konstruktive Kritik, Impulse und Herausforderungen, für zahlreiche Diskussionen, für die basale Bereitschaft, sich auf alle Themen einzulassen und sie ernst zu nehmen und nicht zuletzt für Verständnis und Menschlichkeit.

Ein ebenso großer Dank geht an Prof. Dr. Klaus Wolf, der sich – spontan und ohne mich oder meine Arbeit zu kennen – in der Mitte des Projektes ohne Zögern und mit vollem Einsatz dazu bereit erklärt hat, die Rolle des Zweitgutachters zu übernehmen und der einen essentiellen Beitrag beim Entstehen der Arbeit geleistet hat. Durch seine Akribie, Begeisterung und Kritik, vor allem aber durch rückhaltloses Engagement und beständigen Zuspruch konnten Dissertation und Publikation zu einem guten Abschluss gebracht werden.

Für die freundschaftliche Unterstützung, kritische Fragen und Ratschläge sowie Zerstreuung außerhalb von Büro und Bibliothek danke ich meinen ehemaligen Münchner Kollegen, vor allem Dr. Thomas Poser und unserer helfenden Hand Simone Ketterl. Unter den Gießener Kollegen schulde ich Dr. Julia Gold besonderen Dank. Sie hat die zeitintensive und aufreibende Aufgabe des Korrekturlesens unbezahlt übernommen und dabei Übermenschliches geleistet. Viele weitere geschätzte Kollegen wurden während der Entstehungszeit und danach zu Freunden, die ich nicht missen möchte. Ihnen danke ich für Vieles.

Dem Hirzel-Verlag und besonders Susanne Henkel und Harald Schmitt danke ich für die immer freundliche und entgegenkommende Betreuung. Gefördert wurde die Publikation durch Zuschüsse aus dem genannten DFG-Projekt und dem Oskar-Karl-Forster Stipendium. Den Museen der Stadt Landshut bin ich zu Dank verpflichtet für die freundliche Regenergenehmigung.

Meiner Familie schulde ich für alles ein herzliches Vergelt's Gott: für Anteilnahme, Hilfe und Förderung in allen Lebens- und Arbeitsbereichen, für Ablenkung und Antrieb, für zweifelnde Nachfragen und produktive Ruhe, für Pragmatismus und Erdung ebenso wie für das entgegengebrachte Vertrauen.

1. Einführung

Sakralität und Stadtkultur sind im späten Mittelalter untrennbar miteinander verbunden. Sichtbar wird diese Verwobenheit vor allem in der Verehrung von Heiligen als Nothelfer, als Schutzpatrone von Zünften, Gilden, Gemeinden und ganzen Städten, in sakraler Kunst im öffentlichen Raum – angefangen bei Kirchen und öffentlichen Plätzen über Flurdenkmäler, Hausmalereien, -kapellen und -altären bis hin zu privaten figürlichen Darstellungen in Votivgaben, Weihnachtsskrippen und anderen Schnitzereien in und an Privathäusern. Eine noch weitaus größere Rolle als solche immobilen und ephemeren Zeugnisse der Religion spielt im Mittelalter die lebendige Praxis. Neben der privaten Andacht und dem stillen Gebet gehören dazu auch der öffentliche Gottesdienst, Prozessionen und Wallfahrten. Für die christliche Gemeinschaft, welche ihre Umgebung in den Glaubensvollzug einbezieht, sind besonders die Prozessionen, etwa die im Mittelalter entstandene Fronleichnamsprozession¹ und andere Umgänge, von großer Bedeutung (vgl. die Abbildung auf S. 30). Das Einbeziehen der Heilsgeschichte, der religiösen Ursprungsgeschichte, und einzelner ihrer Protagonisten, betrifft nicht nur die eigenen Häuser und Plätze, sondern sie wird darüber hinaus auf Wege und Stationen der täglichen Umgebung übertragen.

Bei einer solchen Prozession werden Bilder – oder wie sie in den Prozessionsordnungen meist genannt werden: *figurae*² – durch die Stadt gezogen, oder aber in der Art der späteren ›Tableaux vivants‹, Momentaufnahmen der Bibel, etwa der Sündenfall, von bestimmten Gruppen organisiert. Diesen Prozessionen statischer Bilder wird jedoch zunehmend der Rang abgelaufen von einem der größten und am weitesten verbreiteten Massenmedien der Zeit: dem Geistlichen Spiel.³ Dieses verbindet exzeptionell Sakralität und Stadtkultur, indem es Heilsgeschichte inmitten mittelalterlicher Städte vergegenwärtigt.⁴ Die folgende Arbeit will anhand einiger Beispiele untersuchen, wie Heilsgeschichte durch Aktualisierung vermittelt und integriert, wie Heiligkeit dargestellt und in ›das Profane‹ inkludiert wird beziehungsweise mit welchen Methoden eine »Sakralgemeinde«⁵ entstehen kann. Dafür muss zunächst

1 Zur Bedeutung dieser Prozessionsform vgl. RUBIN, Symbolwert und Bedeutung von Fronleichnamsprozessionen.

2 Zur Funktion dieser *figurae* vgl. EHRSTINE, Das figurative Gedächtnis.

3 KÖNNEKER, Das Donaueschinger Passionsspiel, S. 19.

4 BARTON, Inszenierung und Transzendierung von Räumlichkeit im Passionsspiel, S. 442: »Durch die Bewegung im Raum werden die einzelnen Erinnerungsorte der kopierten Topographie miteinander verknüpft und so diese Topographie aktualisiert oder, falls sie nicht vorgegeben ist, überhaupt erst konstituiert.«

5 EHBRECHT, Cyriak, Quirin, Reinold und ihre Konsorten, S. 408; Vgl. hierzu das Projekt »Eingemeindungen des Sakralen. Heiligkeit und Stadtkultur in der deutschen Literatur des späten Mittelalters« innerhalb des DFG-Schwerpunktprogramms 1173 »Integration und Desintegration der Kulturen im europäischen Mittelalter«, <http://www.spp1173.uni-hd.de/projekte/poser.html> [zuletzt 06.01.2017]. Zur Unterscheidung der Begriffe ›heilig‹ und ›profan‹ vgl. beispielsweise ELIADE, Die Religionen und das Heilige, S. 21–24.

festgehalten werden, dass es sich beim öffentlichen Raum einer Stadt nicht um einen dem Sakralraum entgegengesetzten Ort handelte. Eine Trennung von sakralem und profanem Raum verbietet sich für jede mittelalterliche Stadt.⁶

Das Drama erfährt in der mediävistischen Forschung ein weitaus geringeres Interesse als die Epik oder Lyrik. Außerhalb des universitären Rahmens gelangt es durch Neuaufführungen oder Reinszenierungen alter Passionsspiele wie in Oberamergau wieder ins Bewusstsein einer breiteren Öffentlichkeit, jedoch unter modernisierenden Konzeptions- und Rezeptionsmodifikationen. Das Geistliche Spiel scheint im Gegensatz zu Fastnachts- und anderen weltlichen Spielen die unpopulärere Unterart des mittelalterlichen Dramas zu sein, vor allem, da heute nicht selten ein religiöser Zugang und damit auch ein Grundverständnis für die Texte fehlt beziehungsweise das Publikum in anderen medialen Rezeptionsgewohnheiten geschult ist. Innerhalb der wissenschaftlichen Erforschung werden meist ähnliche Schwerpunkte gewählt, wie etwa der rituelle oder theatrale Charakter einzelner Bestandteile, oder es werden wiederholt dieselben Szenen besprochen, etwa das Weltleben der Maria Magdalena, die Salbenkrämerszene oder die Höllenfahrt Jesu.⁷

Mit einem Großteil der Szenen, die Gegenstand der vorliegenden Untersuchung sind, beschäftigt sich die Forschung bisher nur am Rande. Aber auch bei den beliebteren Szenen, wie etwa der Mercator- und Hortulanusszene, gibt es noch Leerstellen, die es zu füllen gilt. Meist standen bei wissenschaftlichen Arbeiten mit einem solchen Fokus auf Einzelszenen ausschließlich die ›Szenenkerne‹ im Mittelpunkt. Gerade aber die Übergänge zwischen den und die Brüche innerhalb der Szenen sagen viel über die Gesamtanlage der Spiele und speziell über die Konzeption von Heiligkeit aus. Deshalb sollen hier die ausgewählten Szenen großzügig abgesteckt werden, damit die Zusammenhänge und das darin enthaltene enorme konzeptionelle Potenzial nicht verloren gehen.

6 SCHMIDT, Städtechroniken, S. 92f. betont die rechtliche Einheit beider Sphären: »Religiöses« und »Weltliches« durchdringen einander, stellen sich in der Rechtsgemeinschaft Stadt als eine Einheit dar. Stadtgemeinde und Kirchengemeinde sind identisch. Ein Gegensatz von Stadt und Kirche als Übertragung der modernen Kategorien Staat und Kirche auf die städtischen Verhältnisse des Spätmittelalters begegnet in den Städtechroniken nicht. »die stat« meint auch ihre Kirchen und Heiligen. In den Heiligen ist Recht und Freiheit der Stadt gegenwärtig. [...] Das Streben der Stadtgemeinde zur verwaltungstechnischen Herrschaft über kirchliche Einrichtungen ist doch eher eine Konsequenz der im städtischen Bewußtsein vorgegebenen ›Sakralgemeinschaft‹, die, sobald sie Rechtsträger ist, danach strebt, alles, was dieses Recht als sakrale Ordnung einschließt, ihrer Regie anzugliedern. Die Tendenz, diese vorgegebene sakrale Einheit konkret zu verwirklichen, hat ihre Wurzeln letzten Endes in der sakralen Eidgenossenschaft der werdenden Stadtgemeinde, der alten germanischen Einheit von Gottesdienst und Rechtswahrung, die sich darin bestätigt, daß ihr die Stadtheiligen Rechtsträger sind, daß die Parochialkirchen der frühen Stadtgemeinden als »weltliche« Versammlungsorte dienen und die Stadtkirchen des Spätmittelalters Ort der Siegesfeiern der Städte nach gewonnener Schlacht sind.«

7 Eine allgemeine und umfassende Bibliographie zum Geistlichen Spiel kann und soll in dieser Arbeit nicht geleistet werden. Die neueste Einführung zu dieser Gattung hat vor kurzem URSULA SCHULZE verfasst: SCHULZE, Geistliche Spiele im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit. Die grundlegende Literatur, vor allem auch die aktuellere zu den jeweiligen Szenen, soll jedoch zu Beginn jedes einzelnen Kapitels dieser Arbeit vorgestellt werden.

Die Entwicklung der Spiele sowie ihre Gemeinsamkeiten mit und Unterschiede zu den Osterfeiern, die zwar vor den Spielen entstanden, enger an die Liturgie angebunden waren und parallel zu ihnen weiter praktiziert wurden, sollen hier nicht thematisiert werden. Diese Arbeit soll das Geistliche Spiel unter einem speziellen Blickwinkel untersuchen und einen Zugang zu ihnen herstellen, ohne dabei den aussichtslosen und zum Scheitern verurteilten Versuch zu wagen, die Spiele aktualisieren oder an das moderne Theater anknüpfen zu wollen.⁸ Obwohl das Geistliche Spiel durchaus nicht – wie lange behauptet wurde – vollkommen unvereinbar mit dem antiken⁹ oder dem frühneuzeitlichen Drama gesehen werden darf, steht das Aufzeigen von Bezügen oder gar einer geschlossenen Linie bis in die Jetztzeit nicht im Zentrum. Die Spiele sollen stattdessen für sich betrachtet werden, als singuläre Erscheinung über den mehr oder weniger begrenzten oder offenen Zeitraum des Spätmittelalters bis in die Frühe Neuzeit. Jeder Text ist in seiner Einzigartigkeit zu respektieren und in dieser Hinsicht gleichberechtigt zu behandeln.

Ziel dieser Untersuchung ist es, die Darstellung, Performanz und Funktionalisierung von Heiligkeit im Geistlichen Spiel zu beleuchten. Dafür werden allerdings nicht die hierarchisch und kultisch höchsten Figuren herangezogen, also nicht Jesus, Maria oder Gottvater, der ohnehin kaum personifiziert dargestellt wird.¹⁰ Eingehend zu analysieren ist eine zweite Instanz des Heils, eine Auswahl an Heiligen, die Jesus auf seinem Weg begleiteten oder ihm nachfolgten und die später als Mediatoren zwischen (menschlichen) Bittstellern und Gott fungierten. Sie stehen zwischen den sündigen Menschen und Gott und sind ihnen durch ihr ursprüngliches Menschsein näher als der fleischgewordene Christus, dessen göttliche Natur und Leiden zwar zur Nachfolge und *imitatio*¹¹ anregen können und sollen, dessen Vollkommenheit und Heiligkeit jedoch für den gewöhnlichen Menschen unerreichbar sind.¹²

8 So WARNING, Funktion und Struktur, S. 11: »Die geistlichen Spiele sind tot, und nichts wird sie je wieder zum Leben bringen.«

9 Hierzu hat kürzlich ULRICH BARTON eine Untersuchung vorgelegt, die beeindruckend die Zusammenhänge mit der älteren theatralen Tradition aufarbeitet, BARTON, *eleos* und *compassio*.

10 Dazu ANGENENDT, Heilige und Reliquien, S. 13: »Denn die Gottesmensch-Gestalt Jesu ist nach dem Neuen Testament einzigartig: Ausschließlich er ist der ›Gerechte‹, der ›Fürsprecher‹, der ›Vermittler‹ und ›Anwalt‹ beim Vater. Sobald nun Heilige als Gottesmenschen verstanden wurden, bedurfte es einer besonderen theologischen Trennschärfe, um die Einzigartigkeit Jesu nicht zu beeinträchtigen und doch eine gelungene Imitatio darzustellen.« Ob dies tatsächlich der Grund für die Scheu vor der Inszenierung der höchsten aller Figuren war, lässt sich anhand der Texte nicht bestätigen.

11 Ich folge hier der Definition des Begriffs *imitatio* von WEITBRECHT, WEITBRECHT, *Imitatio* und *Imitabilität*, S. 205f. »Zu seiner [des Begriffs *imitatio*] Klärung ist deshalb anzumerken, dass die folgenden Überlegungen nicht auf einem Konzept von *imitatio* im Sinne rhetorischer Nachahmung von Autoritäten oder ästhetischer Abbildung von Wirklichkeit basieren, sondern auf den ebenfalls aus der antiken Rhetorik stammenden Begriff der *imitatio morum* zurückgehen, innerhalb dessen die *imitatio Christi* eine christliche Sonderform darstellt. Diese wiederum lässt sich auf das Matthäusevangelium und die Aufforderung Jesu zurückführen, ihm nachzufolgen: ›Wenn jemand mit mir gehen will, verleugne er sich selbst und nehme sein Kreuz auf sich und folge mir nach‹ (*sequatur me*).«

12 Dass Heilige jedoch nicht zwangsläufig durch ihre Vorbildfunktion für ihre Schutzbefohlenen ›heilig‹ sind, daran erinnert DINZELBACHER, Heiligkeit als historische Variable, S. 13f. »Zwar ist

Religionsgeschichtlich ist dies die Rolle des Interzessors, die in des Wortes eigenem Sinn genommen werden muß: Der Gottmensch wird ein ›Dazwischentretender‹. Er tritt zwischen Gott und Mensch, und das in doppelter Weise: Einmal stellt er sich vor den Sünder, so daß der Zorn Gottes, den der Sünder verdient hat, auf ihn, den Dazwischentretenden, trifft und sich an seinem Sühneüberschuß verzehrt.¹³

Als solche ›Dazwischentretende‹ figurieren die Heiligen des Geistlichen Spiels, indem sie nicht vollkommen, sondern menschlich gezeigt werden, heilig im Wissen der sehenden und miterlebenden Gemeinde, aber fehlbar an ihrem Platz innerhalb der Heilsgeschichte. Dabei kann kein vollständiges Bild jedes behandelten Heiligen durch alle Spiele und Szenen entstehen, sondern nur seine Funktion in einer herauspräparierten Szene detailliert beleuchtet werden. Die dafür verwendeten Texte stehen im liturgischen Zusammenhang mit Ostern, Fronleichnam, Pfingsten und Himmelfahrt. Der Großteil wird den Passions- und Osterspielen zugerechnet, allerdings sind diese thematischen Zuordnungen als Bemühungen der Forschung zu verstehen, die Fülle der überlieferten Spiele handhabbar machen und sie besser gruppieren zu können. Diese zum Teil veralteten Einteilungen und die daraus resultierenden Bezeichnungen wechselten infolgedessen im Laufe der Zeit immer wieder. In dieser Arbeit stehen daher Texte im Mittelpunkt, die von der Passion bis zur Himmelfahrt Christi reichen und somit einen repräsentativen Überblick über die Gattung bieten.

Für dieses Vorhaben werden einzelne Figuren und Figurengruppen exemplarisch herausgegriffen und die ihnen zugeordneten Textpartien, ihre Dialoge mit anderen Figuren sowie die dazugehörigen Regieanweisungen untersucht. Gleichzeitig ist den Teilen besondere Aufmerksamkeit zu widmen, welche der Liturgie nahe stehen, also gemeinsame Gebete, Gesänge und Hymnen, die den Rollenträgern als Monologe oder Appelle in den Mund gelegt werden.¹⁴ Diese Versatzstücke rücken zwischen Bühne und Zuschauerraum, sie formen eine Gemeinde, eine Stadt und eine Christenheit. Auch die Attribute der Heiligen sind als Reliquien, als Vermittler von Heiligkeit bedeutsam, wenn sie durch die Spiele von ihrem ursprünglichen Ort und aus ihrer Zeit herausgeholt und gleichsam in die Stadt integriert werden. Auf diese Weise lassen sich für jede Szene inhaltliche Schwerpunkte extrahieren, die sich überschneiden, ergänzen oder auch widersprechen können. In mehreren Szenen

die Vorbildfunktion der Heiligen, die heute im devotionalen Schrifttum an erster Stelle steht, in ihren Viten schon immer betont worden, doch war sie für die Praxis des Kultes, mehr noch für die Einstellung des Kirchenvolks in der vorindustriellen Gesellschaft durchaus zweitrangig. Entscheidend war vielmehr, dass der Heilige ein Thaumaturg war, der das rein physisch so gefährdete Leben schützen und bessern konnte. Darum vor allem verehrte und beschenkte man ihn, darum pilgerte man zu seinem Grab, darum betete man zu ihm.«

13 ANGENENDT, Heilige und Reliquien, S. 81; ANGENENDT fährt fort: »Zum anderen vermag der Interzessor, aufgrund des Übergewichts seiner guten Werke, Gott zu besonderen Gnadenerweisen für denjenigen zu veranlassen, für den er fürbittend eintritt. Auf diese Weise wird er für jeden, den er vertritt, zum Vermittler bei Gott, sowohl in der Abwehr der Strafe wie in der Bitte um Heil. Nur muß der Interzessor selbst ein ›Gerechter‹ sein; das heißt, er muß außerhalb des Bösen stehen und sogar ein Mehr an Verdienstlichkeit aufweisen; sonst läuft er Gefahr, sein Gebet zur Wirkungslosigkeit zu entleeren, ja selber von Gottes Zorn vernichtet zu werden.«

14 Vgl. hierzu MÜLLER, Ritual, paraituelle Handlungen, Geistliches Spiel.

auftretende Kernaspekte, etwa der Einsatz von Komik oder das Zusammenspiel von *compassio* und *memoratio*, werden jeweils nur in einer Szene detailliert analysiert.

Die Auswahl der weiblichen und männlichen Einzelfiguren und Gruppen wurde exemplarisch getroffen und erhebt daher keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Eine Untersuchung aller Heiligen der Geistlichen Spiele würde aufgrund der enorm hohen Anzahl den Rahmen sprengen und den Ergebnissen wenig Neues hinzufügen. Stellvertretend werden dementsprechend einige repräsentative Typen figurierter Heiligkeit ausgewählt: zunächst Veronika, eine weibliche Heilige ohne biblischen Hintergrund und ohne Vergangenheit, dann die große Sünderin Maria Magdalena, danach ein Heiligenpaar (Petrus und Johannes) und schließlich der Zweifler Thomas, ein männlicher Einzelheiliger, dessen Bekehrungsszene sich mit der Aussendung der Apostel (also einer Großgruppe) aufs Engste verbindet. Damit wurde mit der Veronikaszene eine Szene vor dem Tod Jesu gewählt, die jedoch ebenso auf Göttlichkeit und Heiligkeit zielt wie die Erscheinungsszenen nach der Auferstehung. Als Attribute, die zum Teil die Figuren selbst ersetzen, sind von besonderem Interesse das Tuch der Veronika, die Grabtücher bei Petrus und Johannes und die Finger des Thomas, die er in die Wunden Jesu legen darf. Die Salbenbüchse der Maria Magdalena wird in der Hortulanusszene nicht mehr erwähnt und ist darüber hinaus für die Christenheit nicht weiter von Bedeutung, da kein Körper mehr vorhanden ist, der gesalbt werden könnte. Auch die Selektion der behandelten Szenen strebt keine vollständige Charakterisierung der Figuren an.¹⁵ Gewählt wurden signifikante Szenen rund um die genannten Heiligen: die Veronikaszene am Kreuzweg, die Hortulanusszene, die Jüngerlaufszene und der Konnex von Thomas- und Aussendungsszene. Die Szenenkerne halten sich entweder relativ streng an die biblische Textvorlage, weshalb ihnen häufig wenig Eigenständigkeit nachzuweisen ist, oder sie arten wie die Hortulanusszene ins Unermessliche aus und sind aus diesem Grund bereits so oft Gegenstand des Forschungsinteresses gewesen, dass diesen Ergebnissen kaum noch etwas hinzuzufügen sein dürfte. Dennoch kann gerade die Hortulanusszene nicht ausgeschlossen werden, da speziell die Brüche innerhalb und die Grenzen zu anderen Szenen bislang kaum beachtet wurden. Die vorgenommene Beschränkung auf die gewählten Szenen und ihre jeweilige Eingrenzung vermag einen Einblick in die Möglichkeiten bei der Konzeption von Heiligen in einem möglichst breiten Spektrum aufzuzeigen.

Das Untersuchungsfeld orientiert sich in erster Linie an den Szenenbrüchen oder harten Fügungen innerhalb und den Grenzen zwischen verschiedenen Szenen, welche der Gestaltung von Sakralität den größten Freiraum gestatten. Hier stoßen kanonischer Bibeltext und freie Ausgestaltung aneinander. Natürlich ist die Freiheit der Autoren, Kompilatoren oder Schreiber der Spiele recht begrenzt.¹⁶ ›Frei‹ sind

15 Dergleichen wurde beispielsweise für Maria Magdalena bereits mehrfach unternommen. Ihr Weltleben, das in diesen Untersuchungen meist im Mittelpunkt steht, soll hier ausgeschlossen werden. Stattdessen konzentriert sich die Analyse der Figur ausschließlich auf die Hortulanusszene, und noch genauer: auf Magdalenas Interaktion mit Jesus. Damit wird ein Großteil der Szene ausgeklammert, nämlich der Pflanzenkatalog des als Gärtner auftretenden Jesus oder das Gespräch mit den Knechten. Der Fokus liegt auf denjenigen Aspekten, die Aufschluss über die Konzeption der Magdalena geben.

16 Vgl. dazu HONEMANN, Das spätmittelalterliche geistliche Spiel.

sie lediglich in der Auswahl ihrer Vorlagen: Legenden, Apokryphen, andere geistliche Texte wie beispielsweise Gebete und Gesänge in Latein, in Übersetzung oder in beiden Varianten, weltliche Texte wie etwa Fastnachtsspiele und lokale Begebenheiten und Bräuche. Aus dieser Mischung schöpfen die ›freien Teile‹ der Spiele. Auf die Abhängigkeitsverhältnisse zu anderer Literatur, auf Rückgriffe und Anleihen im Sinn der Erstellung eines Stemmas kann indes nicht bei jeder Szene eingegangen werden. Eine singuläre Ausnahme bildet die Veronikaszene, da sie als einzige nicht durch die Bibel vorgeprägt ist und daher auf eine noch breitere legendarische Schicht zurückgreift, exemplarisch und in groben Zügen in ihrer literarischen Entwicklung beleuchtet werden. Anhand einer Motiv- und Legendentradition wie bei der heiligen Veronika wird deutlich, dass die Begriffe ›Schreiber‹ oder ›Kompilator‹ für das Geistliche Spiel wesentlich exakter die Tätigkeit bezeichnen, die zur Aufzeichnung der Texte notwendig ist, als etwa der Begriff ›Autor‹. Abhängig davon, ob eine Handschrift für den privaten Gebrauch oder für eine Aufführung intendiert ist,¹⁷ werden die Regieanweisungen oder das Personenregister mehr oder weniger detailliert und aktualisiert aufgezeichnet und bei Bedarf ausgebessert. Die Texte bleiben Zusammenstellungen vieler möglicher Vorlagen, unter anderem anderer Spieltexte, aus denen Auszüge übernommen werden. Der Platz für eigene ›Dichtung‹ oder ›Fiktion‹¹⁸ bleibt begrenzt, vor allem, wenn man die Ausbildung der Schreiber bedenkt, die auch in späterer Zeit ihre Fähigkeiten in den meisten Fällen immer noch einer kirchlichen, wenn nicht sogar universitären Ausbildung¹⁹ verdanken.

Im Gegensatz zur weit verbreiteten Praxis der Einteilung in Spiellandschaften soll in dieser Untersuchung jedes Spielzeugnis gleich gewichtet werden. Nicht nur neue Erkenntnisse, welche die Lokalisierung einiger Spiele betreffen,²⁰ lassen

17 Diese Unterscheidung soll bei der folgenden Untersuchung bewusst vernachlässigt werden, da vielfach eine klare Einordnung nicht mit absoluter Sicherheit getroffen werden kann und die Spiele häufig eine enge Verwandtschaft verbindet. Hinzu kommt, dass sich manche Lesehandschrift als erneute Abschrift einer zu oft benutzten und daher verschlissenen Aufführungshandschrift erweist. Außerdem ist die Möglichkeit zu berücksichtigen, dass jeder Lesehandschrift eine Aufführung zugrunde liegen kann. Siehe dazu BERGMANN, Studien zu Entstehung und Geschichte; LINKE, Versuch über deutsche Handschriften mittelalterlicher Spiele.

18 Festzuhalten ist, dass es sich bei den Geistlichen Spielen nicht um Fiktion im Begriffsgebrauch heutiger Literaturwissenschaft handelt. Zur Aufführung kommen keine fiktiven Themen, sondern verbindliche Heilsgeschichte und also ›historia‹ schlechthin. Vgl. dazu MÜLLER, Aporien und Perspektiven, S. 57: »In diesem Rahmen erfüllen Texte immer auch im weitesten Sinne ›pragmatische‹ Funktionen wie Heilssicherung, Handlungsorientierung, Kollektiverinnerung, Wissensvermittlung.« Der Stellenwert der Spiele zeigt sich auch darin, dass es im Gegensatz zu fiktiver Literatur keine Trennung zu den Rezipienten gibt. DERS., Mimesis und Ritual, S. 560: »Die mittels des Spiels aktualisierte Gemeinde umfaßt Akteure und Zuschauer, heilige und Gläubige. Die Trennungslinie verläuft nicht zwischen Szene und Publikum, sondern zwischen gottverlassener Welt (Juden, Heiden, Teufel) und Christenheit (die versammelten Zuschauer des Spiels und die Spieler von Maria, Johannes, Veronika usw. die ›schon damals‹ erkannten, daß sie dem Drama der Erlösung beiwohnten).« Vgl. dazu auch LINSEIS, Die Konstruktion der Juden, S. 198.

19 Vgl. beispielsweise die Ausbildung des Johannes Zeller an der Universität Wien WOLF, Hof – Universität – Laien, besonders S. 24–27.

20 Vgl. BERGMANN, Geistliche Spiele des Mittelalters; WOLF, »... denn sie sind selber auferstanden ...«; DERS., Gab es im Mittelalter ein ›Wormser Passionsspiel?‹; DERS., Das Judenbild in mittelalterlichen Dramen aus Worms, Mainz und Erfurt; DERS., Verortung des Wormser Passi-

manche Gruppierungen in Spiellandschaften fragwürdig werden, sondern auch die zum Teil erheblichen Unterschiede in der Bearbeitung einzelner Szenen. Ein noch zu diskutierendes Beispiel gerade für gravierende, den Sinn verändernde Umgestaltung sind die Luzerner Passionsspiele²¹ von 1545, 1597 und 1616, vor allem in der Veronikaszene.²² Aus diesem Grund werden vereinzelt reformatorische Spiele hinzugezogen, die den mittelalterlichen Spielen inhaltlich und formal nahe stehen und die wiederum katholische Spiele beeinflusst haben.²³ Auch die durchaus wichtige Unterscheidung in Aufführungs- und Lesetexte wird bewusst ausgeklammert. Vorausgesetzt wird vielmehr, dass den »reinen Lesetexten« eine Aufführung vorangegangen ist oder zumindest sein kann. Da sich die Untersuchung gerade mit einzelnen Szenen befasst, erscheint eine gleichberechtigte Wertung zielführender.²⁴

onsspiels; WOLF konnte Beweise erbringen, dass die Tiroler Spieltexte eigentlich Wiener Wurzeln haben und das St. Galler Mittelrheinische Passionsspiel in Worms zu lokalisieren ist. Ebenso verortet er die Spiele der Handschrift 4^o Cod H 27 ursprünglich in Wien. DERS., Mittelbairisch – Ostschwäbisch – Mittelbairisch. Vgl. dazu auch DERS., Die Sammelhandschrift 4^o Cod H 27.

21 Werktitel sind in dieser Arbeit in einfache Anführungszeichen gesetzt. Da die Geistlichen Spiele der Hauptuntersuchungsgegenstand sind und es sich bei den Texten generell um nachträgliche Zuweisungen handelt, die meist nur den Aufbewahrungsort benennen, wurde durchweg auf eine graphische Auszeichnung verzichtet. Im Sinne von Werktiteln sind die Spielbezeichnungen unter dem Anspruch der Einheitlichkeit allerdings in Anführungszeichen zu denken.

22 Dazu TOUBER, Schreiberfehler, S. 128: »Diese Entwicklung des Luzerner Spiels vom einfachen Osterspiel des Jahres 1453 über viele Zwischenstufen bis zu den Prachtauführungen von 1616 ist einzigartig [. . .]. Sie verdient um so mehr eine genaue Erforschung als sie ein überraschendes Gegenlicht auf die jetzt allgemein akzeptierte Auffassung der Entstehung der Gattung Passionspiel wirft: nimmt man doch seit Hardison 1965 und Bergmann 1972 allgemein an, dass das Passionsspiel nicht das Produkt einer Entfaltung eines einfachen Keims zu einer komplexen Form ist. Luzern beweist, dass mit einer solchen ›Entfaltung‹ – zwar in späterer Zeit und innerhalb einer geschlossenen Tradition – dennoch zu rechnen ist.«

23 Vgl. dazu BERGMANN, Katalog, S. 11; DERS., Geistliche Spiele des Mittelalters, S. 14: »Freilich mußte in der Katalogeinleitung schon eingeräumt werden: ›Die Reformation allein liefert jedoch keine in jeder Hinsicht stimmige Abgrenzung, da auch vor der Reformation schon neue, nicht mehr mittelalterliche Inhalte und Formen im Drama auftreten‹. BARBARA THORAN hat in ihrer Rezension gewichtige Argumente hinzugefügt, welche die Zweckmäßigkeit der getroffenen Abgrenzung noch stärker in Zweifel ziehen. Nach ihrer Auffassung ›hätte man bei den Passionsspielen von Hans Sachs, Jacob Rueff und Sebastian Wild [also bei reformatorischen Passionsspielen] Ausnahmen machen müssen‹. Die Begründung ist einleuchtend: Diese Spiele haben textlich auf andere Spiele eingewirkt, die, als der mittelalterlichen Tradition zugehörig, in den Katalog aufgenommen wurden, so zum Beispiel das Passionsspiel von Hans Sachs auf das Admonter Passionsspiel, das Passionsspiel von Jacob Rueff auf das Villinger Passionsspiel. Daß diese Textzusammenhänge, abgesehen von einer ganz kurzen Angabe zu Hans Sachs, im Katalog nicht einmal erwähnt sind, ist in der Tat misslich.« BERGMANN bezieht sich in seinen Ergänzungen auf THORAN, Katalog, S. 125. Die Passion von Hans Sachs ist für diese Untersuchung nicht von Interesse, da in ihr die Veronikafigur nicht auftritt und das erzählte Geschehen die Erscheinungen nach Ostern nicht einschließt. Allerdings wurden Texte von Jakob Funcklin, Michael Lucius, Jos Murer und Sebastian Wild herangezogen.

24 Zur Diskussion Aufführungs- oder Lesetext WILLIAMS-KRAPP, Überlieferung und Gattung; BERGMANN, Zur Überlieferung; DERS., Aufführungstext und Lesetext; LINKE, Bauformen geistlicher Dramen des späten Mittelalters; DERS., Versuch über deutsche Handschriften mittelalterlicher Spiele; KIENING, Präsenz – Memoria – Performativität; WILLIAMS-KRAPP, Gattung ›Spiel‹.

Ein weiterer, vielfach vernachlässigter Aspekt muss einbezogen werden, da er für die Konzeption von Heiligkeit von besonderer Bedeutung ist: der des Publikums. Die Spiele gehörten neben öffentlichen Predigten und Ähnlichem zu den größten Massenveranstaltungen des Mittelalters. Sie zogen eine große Anzahl an Menschen von weit her an, nicht nur aus den Dörfern und Städten im näheren Umkreis der jeweiligen Stadt. Die meist grob geschätzte und dabei wohl häufig stark übertriebene Zahl der Zuschauer ist oft das Einzige, was von ihnen aus den Spielzeugnissen zu erfahren ist.²⁵ Geht man von einem Publikum aus, das ungefähr die reelle Verteilung der Stände widerspiegelt, so zählte die Mehrheit der Zuschauer wohl zu den unteren Schichten, sowohl in Bezug auf Bildung als auch auf Status und Vermögen.

In der Regel wird von einer groben Gliederung der Stadtgesellschaft in die Oberschicht des Stadtadels, der Fernkaufleute und Geldhändler, die Mittelschicht der kleineren Kaufleute und Zunftbürger und schließlich die Gesellen, Mägde, Tagelöhner, die Bettler, Kranken und unverheirateten Frauen ausgegangen, die kein Bürgerrecht besitzen, wirtschaftlich am Rande des Erträglichen leben, in den Quellen *pauperes* bzw. *arme lute* genannt und deshalb der breiten Masse städtischer Unterschichten zugerechnet werden.²⁶

Über Details wie etwa ihre Anreise, ihr durchschnittliches Alter, ihren Bildungsstand, ob sie jemals zuvor eine öffentlichen Darstellung besucht haben oder noch schwerer zu eruiierende Aspekte, zum Beispiel ihr biblisches Vorwissen oder gar ihren Glauben erlauben die Zeugnisse nicht einmal Vermutungen. Selbst wenn die heutige Forschung nur zu gerne Näheres über die Zuschauer und ihre Rezeption²⁷ der Spiele mit Bestimmtheit aussagen möchte, so führt der einzige Weg zu einem besseren Verständnis des Phänomens ›Geistliches Spiel‹ nur über die Texte selbst und die von NEUMANN so zahlreich gesammelten Aufführungszeugnisse.²⁸ Doch wenn gleich nichts über den »Intellekt-Horizont«²⁹ eines Zuschauers gesagt werden kann, so verweisen die Spiele mit ihrem Drang zum Auserzählen von Leerstellen und ihren didaktischen Wiederholungsstrukturen auf ein sehr gemischtes Publikum. Jeder sollte nicht nur oberflächlich verstehen, worum es geht, sondern es begreifen und zu-

25 Vgl. dazu DAUVEN-VAN KNIPPENBERG, Ein Anfang ohne Ende, S. 148: »So vermeldet Martin Crusius in seiner Calwer Chronik vom Jahre 1505, daß am Sonntag nach Fronleichnam ein Osterspiel aufgeführt wurde, nach deren Vollendung gemeldter Nuntius alles anwesende und zuschauende Volck, (welches auf 10000 Personen geschätzt wurde) gesegnet. Über die Luzerner Aufführung eines Weltgerichtsspiels im Jahre 1549 weiß der Mailänder Gesandte Angelo Rizio zu berichten, daß gegen achttausend Menschen ›auf der Bühne, auf den Balkonen, Loggien, Fenstern und Dächern‹ anwesend gewesen wären.« Die Autorin bezieht sich hier auf NEUMANN, Geistliches Schauspiel im Zeugnis der Zeit, Nr. [1055] und [2099]. Siehe auch KINDERMANN, Theaterpublikum, S. 27: »Renwart Cysat soll übrigens Gewicht darauf gelegt haben, daß außer den Städtern auch Bauern aus der Umgebung Plätze zugeteilt erhielten. Zu den Luzerner Spielen aber wurden auch die anderen ›Eidgenossen‹, ja selbst ausländische Ehrengäste eingeladen. Die Zahl der Zuschauer bei den Marktplatzaufführungen ging meist in die Tausende.«

26 PETERS, Literatur in der Stadt, S. 23.

27 Aus Gründen der unwiderlegbaren Alterität des mittelalterlichen Geistlichen Spiels verbieten sich Versuche über die Reaktionen der Spielzuschauer, die von modernen Theaterbesuchern abgeleitet werden, wie dies etwa KINDERMANN, Die Funktion des Publikums im Theater, versucht.

28 NEUMANN, Spätmittelalterliches Drama; DERS., Paradigma.

29 KINDERMANN, Die Funktion des Publikums im Theater, S. 8.