

## Vorwort

Diese Arbeit wurde im Wintersemester 2014/2015 als Dissertation an der Fakultät Geistes- und Kulturwissenschaft der Otto-Friedrich-Universität Bamberg eingereicht und für die Drucklegung geringfügig überarbeitet und ergänzt.

Mein herzlicher Dank gilt an erster Stelle Frau Prof. Dr. Ingrid Bennewitz für zahlreiche Gespräche, intensive Betreuung, die sowie für die Möglichkeit, neben der Promotion als Mitarbeiter am Lehrstuhl für Deutsche Philologie des Mittelalters lehren und viele wertvolle Erfahrungen sammeln zu dürfen. Für die Übernahme der Zweitkorrektur und für viele Anregungen danke ich Herrn Prof. Dr. Hans-Joachim Solms (Halle-Wittenberg). Ferner gilt mein Dank Frau Prof. Dr. Stefanie Stricker, Herrn Prof. em. Dr. Rolf Bergmann (der gemeinsam mit Frau Prof. Bennewitz mein Interesse am geistlichen Spiel des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit weckte), Frau Prof. Dr. Andrea Schindler, Herrn Prof. em. Dr. Horst Brunner (Würzburg), Frau Prof. em. Dr. Ursula Schulze (Berlin) und Frau Dr. Ute Evers (Augsburg) für ihren fachlichen Rat und kritische Anmerkungen.

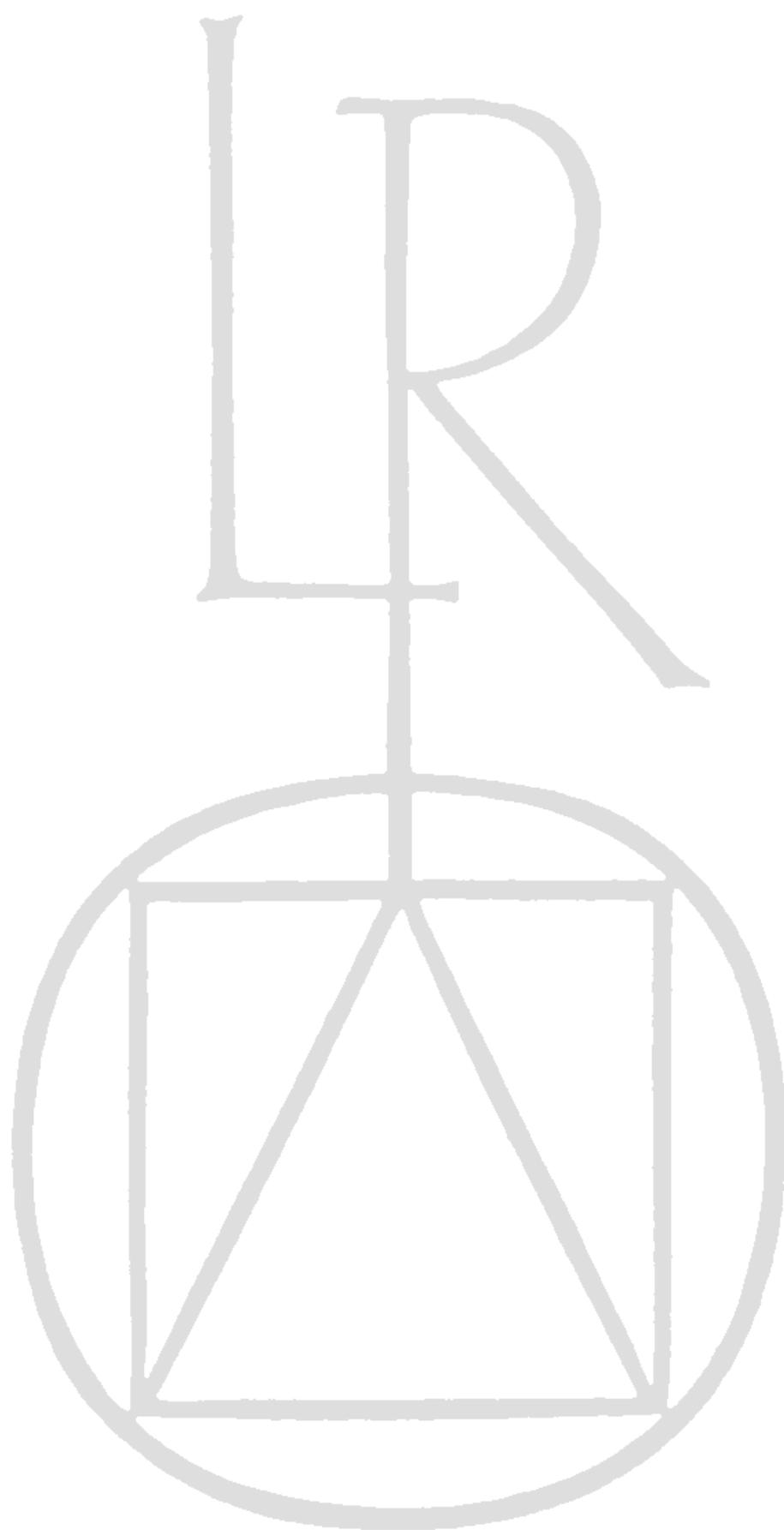
Ebenso zu Dank verpflichtet bin ich dem Zentrum für Mittelalterstudien der Universität Bamberg. In den zahlreichen interdisziplinären Veranstaltungen und Vortragsreihen, die mein Studium von Beginn an geprägt haben, und durch die anregenden Diskussionen mit den Mitgliedern, Gästen und insbesondere den Studierenden der Studiengänge des Zentrums habe ich viele Anregungen für meine eigene Arbeit bekommen.

Danken möchte ich auch der Bayerischen Akademie der Wissenschaften für die Bereitstellung des Mikrofilms der Handschrift F. B. 575 sowie den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des Tiroler Landesmuseums Ferdinandeum in Innsbruck, insbesondere dem früheren Kustos, Herrn Dr. Martin Bitschnau.

Schließlich danke ich allen Bamberger Kolleginnen und Kollegen und den Hilfskräften des Lehrstuhls für Deutsche Philologie des Mittelalters, die die Stationen dieser Arbeit mit wertvollen Hinweisen, bei der Mühe des Korrekturlesens und der Formatierungen unterstützt haben: Dr. Detlef Goller, Sabrina Hufnagel, Valentina Ringelmann, Eva-Maria Hammon und Theresie-Josefin Federolf.

Für die Aufnahme meiner Arbeit in die Reihe Imagines Medii Aevi danke ich den Herausgebern, insbesondere Herrn Prof. em. Dr. Horst Brunner. Dem Dr. Ludwig Reichert-Verlag danke ich für die zügige Drucklegung und die Unterstützung bei der Einrichtung der Druckvorlage.

Nicht zuletzt ist es mir ein Bedürfnis, meinen Eltern für die jahrelange Unterstützung zu danken, ohne die diese Arbeit sicher nicht zustande gekommen wäre und die ich ihnen aus diesem Grund auch widmen möchte. Mein Dank gilt ebenso meiner Frau Silke für anregende Diskussionen, Verständnis und Geduld.



## 1. Einleitung

*Hordt zu alle frommen Cristenleit-  
was euch hir wirdt vorbedeut-  
wir wollen euch zu diser stundt-  
durch ein figur machen khundt-  
das abentmall vnsers herrn Jesu Crist-  
auch wie er in sein leiden gangen ist-*

Mit diesen Worten des Precursors beginnt das Brixener Passionsspiel aus dem Jahre 1551, das in einer im Tiroler Landesmuseum Ferdinandeum in Innsbruck aufbewahrten Papierhandschrift überliefert ist. Die Precursor-Reden, die eine Anrede an die Zuschauer beinhalten und das Geschehen kurz kontextualisieren, sowie die Zwischenreden der Propheten Jeremias und David, die als Kommentatoren des Dargestellten fungieren und die Heilsgeschichte erläutern, zeigen den religiösen Charakter des Spiels. Mit diesen Reden werden der christlichen Gemeinde die Darstellung der Einsetzung des Abendmahles durch Jesus, seiner Lehre sowie seines Leidens und Sterbens angekündigt.

### 1.1 zu *figurieren den passionn*. Terminologie und Definition des Passionsspiels

Geistliche Spiele basieren auf biblischen, apokryphen und legendarischen Stoffen und stellen neben der Geburt, Passion und Auferstehung Jesu auch alttestamentliche Szenen dar, die meist in Verbindung mit der Heilsgeschichte vorgeführt werden.<sup>1</sup> Die Kenntnis dieser Spiele verdanken wir der schriftlichen Überlieferung von Spieltexten und ganz unterschiedlichen Quellen wie etwa Chroniken, die von Inszenierungen in den Städten des Spätmittelalters und Frühen Neuzeit berichten. Dabei lässt sich häufig eine Diskrepanz zwischen (urkundlichem) Beleg und tradiertem Text feststellen. Die Gattung ‚geistliches Spiel‘<sup>2</sup> – in dieser Form freilich eine literaturwissenschaftliche Kategorisierung der Neuzeit – kann in weitere Einzelgattungen unterteilt werden: Während sich die Bezeichnung ‚Weltgerichtsspiel‘ und ‚Legendenspiel‘ auf den dargestellten Stoff beziehen, steht bei den ‚Fronleich-

---

1 Vgl. Rolf Bergmann: Spiele, Mittelalterliche geistliche. In: Reallexikon der deutschen Literaturgeschichte. Begründet von Paul Merker und Wolfgang Stammer. Hg. von Klaus Kanzog und Achim Masser (teilweise hg. von Werner Kohlschmidt und Wolfgang Mohr). Bd. 4. Berlin, New York 1984. (Artikel erschien in Einzellieferung 1979), S. 64–100, § 4, hier S. 66f sowie Ursula Schulze: Geistliches Spiel. In: Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Neubearbeitung des Reallexikons der deutschen Literaturgeschichte. Hg. von Harald Fricke, Klaus Grubmüller, Jan-Dirk Müller und Klaus Weimar. Bd. 1. Berlin, New York 1997, S. 683–688.

2 Diese Terminologie markiert in der Forschung den Unterschied zum neuzeitlichen Drama: „‚Spiel‘ meint im Sinne eines allgemeinen Theaterbegriffs, dass Personen Rollen übernehmen und eine Geschichte (etwa Teile des Lebens Jesu) vorführen.“ (Ursula Schulze: Geistliche Spiele im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit. Von der liturgischen Feier zum Schauspiel. Eine Einführung. Berlin 2012a, hier S. 11). Matthias Schulz konnte in seiner Studie über 100 Eigenbezeichnungen für das geistliche Spiel feststellen: *spil* oder lateinisch *ludus* sind am häufigsten belegt, daneben findet man u.a. auch die Terminologie *figur* oder *historie* usw. Vgl. Matthias Schulz: Die Eigenbezeichnung des mittelalterlichen deutschsprachigen geistlichen Spiels. Heidelberg 1998 (= Germanistische Bibliothek 2).

namsspielen‘ der Aufführungszusammenhang im Zentrum; die Benennungen ‚Weihnachtsspiel‘ und ‚Osterspiel‘ berücksichtigen Stoff und Zeitpunkt der Aufführung.<sup>3</sup>

Anders dagegen verhält es sich im Fall der ‚Passionsspiele‘, da diese nicht nur die Passion Christi, sondern der Passion vorausgehend oft auch Szenen aus dem Leben und Wirken Jesu einbeziehen. Die meisten Passionsspiele beinhalten außerdem Osterszenen, teilweise sogar Weihnachtsszenen und spannen durch die Darstellung alttestamentlicher Stoffe einen heilsgeschichtlichen Bogen zwischen Altem und Neuem Testament. Die Gattungsbezeichnung ‚Passionsspiel‘ „hebt die Passion Jesu als Erlösungstat hervor und berücksichtigt damit den in vielen Spielen ausgedrückten heilsgeschichtlichen Zusammenhang von Sündenfall und Erlösung.“<sup>4</sup> Bezogen auf ihren Stoff können die Gattungsbezeichnungen ‚Weihnachtsspiel‘ und ‚Osterspiel‘ definitorisch exakt eingegrenzt werden, was auf die Benennung ‚Passionsspiel‘ dagegen keineswegs zutrifft. Eine klare Trennung zwischen Oster- und Passionsspiel ist auf Grund der unterschiedlichen stofflichen Akzentuierung dringend geboten, auch wenn im Mittelalter im volkssprachlichen Bereich dafür unterschiedliche Benennungsgepflogenheiten existierten, worauf Hansjürgen Linke hinweist: „Was überall sonst als Passionsspiel bekannt und benannt war, hieß in Luzern Osterspiel.“<sup>5</sup> Auch in der Forschung existieren diese beiden Termini für die Bezeichnung der Luzerner Spiele gleichberechtigt nebeneinander, was mangels einer exakten Abgrenzung vom eigentlichen Osterspiel, dessen Szenen auf das Kerngeschehen des Ostersonntags fokussiert sind, freilich zu Verwechslung und Konfusion führt.<sup>6</sup> Die Luzerner Spiele sind eben nicht auf die Geschehnisse des Ostertages beschränkt, sondern stellen die gesamte Leidensgeschichte Jesu dar.

Anders als Weihnachts- und Osterspiele waren Passionsspiele nicht unbedingt an den Festzyklus gebunden und konnten zu anderen Zeitpunkten mit besserer Wetterlage aufgeführt werden.<sup>7</sup> In Szene gesetzt wurden die Passionsspiele, wie die meisten geistlichen

3 Vgl. Bergmann 1979, § 25, hier S. 78. Passions- und Fronleichnamsspiele lassen sich kaum differenzieren, da im Fronleichnamsspiel derselbe Inhalt wie im Passionsspiel vorkommen kann; die Realisierung des Stoffes in einer Prozession kann bei der Unterscheidung behilflich sein. Der Zeitpunkt im Kirchenjahr spielt bei den Fronleichnamsspielen auch eher eine sekundäre Rolle; das Spiel wurde zwar am Fronleichnamstag in Szene gesetzt, allerdings konnten auch Passionsspiele im Umkreis des von Papst Urban IV. 1264 zur Erinnerung an das Altarsakrament eingeführten Fronleichnamsfestes aufgeführt werden.

4 Bergmann 1979, § 25, hier S. 78f.

5 Hansjürgen Linke: Osterfeier und Osterspiel. Vorschläge zur sachlich-terminologischen Klärung einiger Abgrenzungsprobleme. In: Osterspiele. Texte und Musik. Akten des 2. Symposiums der Sterzinger Osterspiele (12.–16. April 1992). Hg. im Auftrag des Vigil-Raber-Kuratoriums Sterzing von Max Siller. Innsbruck 1994 (= Schlern-Schriften 293), S. 121–133, hier S. 121. Osterspiel etablierte sich als Bezeichnung für eine Gattung, die im Mittelalter *spil von der urstende* (Auferstehungsspiel) genannt wurde und keineswegs mit dem Passionsspiel identisch ist.

6 Evans und Wyss bezeichnen das Luzerner Spiel als ‚Luzerner Osterspiel‘ (Heinz Wyss: Art. ‚Luzerner Osterspiel‘. In: VL 5 (1985), Sp. 1093–1099; Marshall Blakemore Evans: Das Osterspiel von Luzern. Eine historisch-kritische Einleitung. Bern 1961 (= Schweizer Theater-Jahrbuch 27).), Bergmann dagegen korrekt als ‚Luzerner Passionsspiel‘, vgl. hierzu Schulze 1997, hier S. 686. Linke wies daraufhin, dass die amerikanische Originalausgabe von Evans (The passion play of Lucerne. An historical and critical introduction. New York 1943 (= Monograph series / Modern Language Association of America 14)) allerdings korrekt betitelt ist, vgl. Linke 1994, hier S. 121.

7 Vgl. Jan-Dirk Müller: Kulturwissenschaft historisch. Zum Verhältnis von Ritual und Theater im späten Mittelalter. In: Lesbarkeit der Kultur. Literaturwissenschaften zwischen Kulturtechnik und Ethnographie. Hg. von Gerhard Neumann und Sigrid Weigel. München 2000, S. 53–77, hier S. 63f.

Spiele, im Inneren der Kirche oder im Freien auf einer Simultanbühne, wobei in den wenigsten Fällen Näheres über Aufführungsumstände bezeugt ist.<sup>8</sup>

## 1.2 Zum Entstehungskontext der Passionsspiele

In einem Punkt wenigstens scheint bei der Frage nach der Entstehung der Osterspiele ein gewisser Konsens in der Forschung zu herrschen: „Die Geburt der geistlichen Spiele aus der christlichen Liturgie ist wie die Geburt der antiken Tragödie aus dem Dionysoskult heute unbestritten.“<sup>9</sup>

Am Anfang der Entwicklung der Osterspiele, die seit dem 10. Jahrhundert tradiert sind, steht die lateinische liturgische Osterfeier. Sie erinnert mit liturgischen Mitteln an das Ostergeschehen und hat rituellen Charakter, da sie in den Gottesdienst der Ostermatutin eingebunden ist;<sup>10</sup> Vergleichbares gilt auch für die Weihnachtsspiele. Allerdings bleibt die Abgrenzung zwischen Feier und Spiel unklar, auch in der Forschung lassen sich dazu keine eindeutigen Antworten finden.<sup>11</sup> Ursula Schulze zufolge erfolgt der Schritt von der gottesdienstlichen Feier zum Spiel durch eine konsequente Lösung aus der Liturgie, wenn die Rollen nicht mehr von den Geistlichen im Ornat übernommen werden, sondern von laikalen Personen, die diese dann mit Gebärden und Sprache verkörpern. „Durch dieses Rollenspiel werden die Reden und Gebärden als Spielwirklichkeit präsentiert. [...] Die entscheidende Differenz liegt also in der Art der Vermittlung.“<sup>12</sup>

Anders dagegen liegen die Verhältnisse bei den Passionsspielen, über deren Entstehung kein einheitlicher Konsens existiert. Nach Bergmann lassen sich bei den deutschsprachigen Spielen zwei deutlich erkennbare Gruppen differenzieren: eine frühe Gruppe aus dem 13. und 14. Jahrhundert, mit einer geringen Zahl überlieferter Spiele, deren Texte bis auf wenige Ausnahmen voneinander unabhängig sind, wobei eine Beeinflussung durch Aufführungsberichte u. ä. nicht ausgeschlossen werden darf – wemgleich sich Derartiges nicht nachweisen lässt –, und eine späte Gruppe aus dem 15. und 16. Jahrhundert mit drei großen geographischen Spieltraditionen: eine hessische, eine Tiroler und eine alemannische Spielgruppe, zwischen denen textliche Abhängigkeiten nachweisbar sind; daneben gibt es auch Spiele, die keiner Gruppe zugeordnet werden können.<sup>13</sup> Da vor dem 13. Jahrhundert Passi-

8 Dank der Arbeiten Bernd Neumanns haben wir Kenntnis von mehr als hundert Aufführungen im deutschen Sprachraum, weit mehr als tradierte Spieltexte bekannt sind. Vgl. hierzu Bernd Neumann: Geistliches Schauspiel im Zeugnis der Zeit. Zur Aufführung mittelalterlicher religiöser Dramen im deutschen Sprachgebiet. 2 Bde. München 1987 (= MTU 84 bzw. 85).

9 Ursula Schulze: Formen der Repraesentatio im Geistlichen Spiel. In: Mittelalter und frühe Neuzeit. Übergänge, Umbrüche und Neuansätze. Hg. von Walter Haug. Tübingen 1999, S. 312–356, hier S. 312.

10 Vgl. Schulze 1999, hier S. 312 sowie Karl Konrad Polheim: Artikel ‚Liturgische Spiele‘. In: LThK 6, Sp. 1005–1006.

11 Vgl. dazu auch Helmut de Boor: Die Textgeschichte der lateinischen Osterfeiern. Tübingen 1967 (= Hermaea 22).

12 Schulze 1999, hier S. 315f.

13 Vgl. hierzu Rolf Bergmann: Studien zur Entstehung und Geschichte der deutschen Passionsspiele des 13. und 14. Jahrhunderts. München 1972 (= Münstersche Mittelalter-Schriften 14), v. a. S. 9–14 und S. 250–259. Hier sind verschiedene Thesen zur Entstehung der Spiele aufgeführt, ebenso wie bei Anthonius H. Touber: Das Donaueschinger Passionsspiel. Nach der Handschrift mit Einleitung und Kommentar hg. von Anthonius H. Touber. Stuttgart 1985 (= RUB 8046), hier S. 6f bzw. 10f.

onsspiele weder bezeugt noch überliefert sind, muss man annehmen, dass sie zu Anfang des 13. Jahrhundert entstanden.

Gerade in der älteren Forschung existieren zahlreiche Erklärungsversuche zur Entstehung der Passionsspiele, die sich bei näherem Hinsehen allerdings häufig als problematisch erweisen, da die jeweils aufgestellten Theorien und Thesen meist nur auf Basis eines einzigen Passionsspieles entworfen wurden und demzufolge nicht unbedingt auf andere Texte dieser Gattung übertragen werden können. So wurde der Kern dieser Spiele in liturgischen Feiern der Bekehrung Maria Magdalenas, der Auferweckung des Lazarus oder als Entwicklung aus den Schrift-Lesungen der Karwoche gesehen.<sup>14</sup> Einen Anstoß soll ebenso die Verteilung der Passionsgeschichte auf verschiedene Sprecher gegeben haben, was allerdings erst seit dem 15. Jahrhundert bezeugt werden kann. Davor wurde der Passionstext aus den Evangelien nur von einer Person vorgetragen, die vermutlich mit variierender Stimmlage und wechselndem Tempo die verschiedenen Sprecherparts andeutete.<sup>15</sup> Vollkommen unberücksichtigt blieb in der Forschung allerdings, dass derartige Spiele in einigen Fällen auch auf Grund eines Gelübdes entstanden sein könnten, um göttlichen Beistand in drohender Kriegs- oder Seuchen-Gefahr zu erlangen, was gerade für postreformatorische Spiele eine signifikante Rolle spielt. So geht die heute noch praktizierte Spieltradition im Tiroler Ort Erl beispielsweise auf ein solches Versprechen zurück, da der Ort wegen seiner Grenzlage am Inn zwischen Bayern und Tirol eine sehr wechselhafte Geschichte hatte und dementsprechend oft mit kriegerischen Auseinandersetzungen konfrontiert war. Möglicherweise könnte aber auch auf Grund einer Pestwelle ein solches Gelübde von der Erler Bevölkerung abgelegt worden sein.<sup>16</sup>

Jan-Dirk Müller setzt in seinen Arbeiten zum Passionsspiel voraus, dass dieses schon „von Anfang an neben der kirchlichen Liturgie“ steht, nicht aus ihr hervorgeht, und sich niemals an deren Stelle setzt, aber doch „zahlreiche Berührungspunkte und Interferenzen mit theatralischen Elementen in der Liturgie auf[weist], an die es anknüpfen kann.“<sup>17</sup> Müllers These muss insofern etwas relativiert werden, da sich in den Passionsspielen doch zahlreiche Übereinstimmungen mit Elementen der Liturgie finden lassen: Sequenzen aus den Osterfeiern wie die *visitatio sepulchri*, die meist von lateinischen Gesängen der Akteure begleitet werden, die Fußwaschung oder auch die Gestaltung des Letzten Abendmahls als Bestandteil der Gründonnerstagsliturgie. Karl Konrad Polheim dagegen zählt Passionsspiele, die vielleicht analog zu Osterspielen oder als deren Ergänzung entstanden sind, zu den liturgischen Spielen.<sup>18</sup> Generell ist die Entstehung dieser Spiele wohl keineswegs monokausal erklärbar, sondern muss als Konglomerat verschiedener Faktoren betrachtet werden: Der Kern ist in der Liturgie zu suchen, daneben spielten aber auch die Kenntnisse apokrypher Stoffe, Legendenerzählungen und die im späten Mittelalter aufkommende Passionsfrömmigkeit, die hauptsächlich von der Kreuztheologie und Mystik des Bernhard von

14 Bergmann 1972, hier S. 250f.

15 Vgl. Bergmann 1972, hier S. 251.

16 Vgl. dazu die Festschrift zur Jubiläumspassion 2013. Hg. vom Passionsspielverein Erl. Oberaudorf 2013 sowie die Internetpräsenz des Passionsspielvereins Erl mit einer kurzen historischen Verortung der Erler Passion: <http://www.passions-spiele.at/geschichte/>; Stand 11. September 2014.

17 Jan-Dirk Müller: *Mimesis und Ritual. Zum geistlichen Spiel des Mittelalters*. In: *Mimesis und Simulation*. Hg. von Andreas Kablitz und Gerhard Neumann. Freiburg/Breisgau 1998 (= Rombach Wissenschaften: Reihe Litterae 52), S. 541–571, hier S. 543.

18 Vgl. Karl Konrad Polheim: Artikel ‚Passionsspiele‘. In: *LThK* 7, hier Sp. 1430.

Clairvaux bestimmt wurde,<sup>19</sup> eine Rolle und bildeten den Nährboden für derartige Spiele. Beeinflusst wurde die Ausformung der Passionsspiele unter anderem auch durch die Passionstraktate, wie beispielsweise der Traktat *Extendit manum* des Heinrich von St. Gallen;<sup>20</sup> seine akribische und detaillierte Schilderung der Geißelung und Kreuzigung Jesu könnte die Basis für die Gestaltung der entsprechenden Szenen in den Passionsspielen gewesen sein. Die Nähe zur Liturgie zeigt sich einerseits in dem Selbstverständnis der Spiele, die *gewissen vnnd andacht darmit sterckhen* (BriP., V. 1385) wollen, und andererseits auch darin, dass einschlägige Szenen wie das Abendmahl oder insbesondere die Auferstehung Jesu mit lateinischen (und zum Teil aus der Messe bekannten) Lobgesängen begleitet werden. Letztlich dienen Passionsspiele dem gleichen Zweck wie liturgische Handlungen auch, nämlich der Heilssicherung: „Das geistliche Spiel orientiert sich nicht an einer Vorstellung von »Theater«, sondern an der Liturgie.“<sup>21</sup> Passionsspiele können folglich als paraliturgischer<sup>22</sup> Gottes-Dienst interpretiert werden,<sup>23</sup> der bewusst auch die illiterate Bevölkerung anspricht, was Prologe und Epiloge deutlich hervorheben, wenn wie im Brixener Passionsspiel gezielt *Altt jung arm vnnd Reych* (BriP., V. 1381) angesprochen werden und zur Aufmerksamkeit und *compassio* angehalten wird, allerdings nicht mit der Zielsetzung, eine Alternative oder ein Ersatz für Liturgie zu sein. Passionsspiele beinhalten neben der theatralen Präsentation der Heilsgeschichte auch Lobgesänge auf Gott, sind folglich ein Gottes-Dienst außerhalb der Liturgie.

Eugen Thurnher vergleicht das geistliche Spiel mit der Messe, da sich beide in ihrem Wesen sehr ähneln.<sup>24</sup> In beiden Fällen geht es um die Vergegenwärtigung des Kreuzesopfers, um die Anwesenheit Christi. Während dessen reale Präsenz in der Messe durch Transsubstantiation zustande kommt, geschieht dies im Spiel auf eine andere Weise und mit anderen Mitteln: Die Zuschauer eines Passionsspiels sind nie nur passives Publikum, sondern bilden zusammen mit den Akteuren eine Interaktion, was sich zum Beispiel an den direkten Anreden in den Zwischenreden zeigt, in denen ihnen das Dargestellte erläutert wird. Ein wichtiges Mittel, innere Beteiligung zu bewirken, ist auch die Emotionalität der

19 Vgl. Toubert 1985, hier S. 8f.

20 Kurt Ruh: *Der Passionstraktat des Heinrich von St. Gallen*. Zürich 1940.

21 Christoph Petersen: *Ritual und Theater. Meßallegorese, Osterfeier und Osterspiel im Mittelalter*. Tübingen 2004a (= MTU 125), hier S. 7f.

22 Der Begriff ‚paraliturgisch‘ ist recht unpräzise, ja erscheint sogar ambivalent, da er eine Verortung in Teilen der Liturgie ebenso erfassen kann wie eine Situierung außerhalb der Mess-Feier. In Müllers Ansätzen spielt er eine zentrale Rolle, weswegen er an dieser Stelle aufgegriffen wurde. Für den Brixener Passion scheint er durchaus angemessen zu sein, da er in Teilen vermutlich innerhalb der Liturgie verwendet wurde, als Ganzes aber neben dieser steht.

23 Jan-Dirk Müller hingegen vertritt die Ansicht, dass geistliche Spiele nicht zu paraliturgischen Feiern gehören, die das späte Mittelalter ausbildete, siedelt sie aber in deren Nähe an. Vgl. Jan-Dirk Müller: *Ritual, paratituelle Handlungen, geistliches Spiel. Zum Verhältnis von Schrift und Performanz*. In: *Audiovisualität vor und nach Gutenberg. Zur Kulturgeschichte der medialen Umbrüche*. Hg. von Horst Wenzel, Wilfried Seipel und Gotthart Wunberg. Wien 2001 (= Schriften des kunsthistorischen Museums Bd. 6), S. 63–71, hier S. 66. In späteren Arbeiten scheint er seine These etwas relativiert zu haben, da er diesen Gedanken zumindest nicht mehr so explizit ausdrückt wie in dem hier zitierten Aufsatz.

24 Vgl. Eugen Thurnher: *Möglichkeiten und Aufgaben des Volksschauspiels in Vergangenheit und Gegenwart*. In: *Tiroler Volksschauspiel. Beiträge zur Theatergeschichte des Alpenraumes*. Im Auftrag des Südtiroler Kulturinstitutes und des Bundes Südtiroler Volksbühnen hg. von Egon Kühebacher. Bozen 1976 (= Schriftenreihe des Südtiroler Kulturinstitutes 3), S. 21–34, hier S. 23.

Marienklagen. Sie fordern die Christenheit und anwesenden Zuschauer zum Mitklagen und Mitleiden auf, ohne dass zwischen dem Volk unter dem Kreuz von Golgatha und dem christlichen Publikum unterschieden wird.<sup>25</sup> So bilden sie eine einzige Gemeinde, in deren Mitte Christus – wie in der Messe auch – selbst anwesend ist, da er der biblischen Verkündigung zufolge dort präsent ist, wo sich zwei oder drei in seinem Namen versammeln.<sup>26</sup> Ingrid Kasten sieht die Funktion der geistlichen Spiele (also auch der Passionsspiele) in der Erzeugung und Bestätigung einer Glaubensgemeinschaft, weshalb „es nicht nur berechtigt, sondern sogar notwendig [erscheint], nach der transformativen Wirkung auch des Spiels zu fragen.“<sup>27</sup>

Die Tiroler Spiele nahmen ihren Ursprung im Kloster Neustift bei Brixen, im 15. Jahrhundert sind die Aufführungen dann auf die Städte übergegangen. Auffällig ist, dass gerade Bergwerkstädte wie Hall, Schwaz, Rattenberg oder auch Brixen im Vordergrund stehen, wobei die Knappschaften bei den Aufführungen eine entscheidende Rolle spielten, die wiederum in Bozen und auch anderswo von den Zünften übernommen wurde.<sup>28</sup> Von den Verfassern und Trägern dieser Spiele besitzen wir kaum Kenntnisse, jedoch waren hauptsächlich Geistliche die Verantwortlichen, auch wenn im 16. Jahrhundert vereinzelt weltliche Personen wie Benedikt Debs oder Vigil Raber als Spielführer auftreten.<sup>29</sup>

Martin Luthers Streitschriften prangern Elemente kirchlichen Brauchtums an, darunter auch theatrale Darstellungen der Heilsgeschichte wie die „Depositio und Elevatio crucis im Zusammenhang der Osterfeier“,<sup>30</sup> sodass die Reformation bei den geistlichen Spielen einen Einschnitt darstellte: *Die stücke, so ynn der gleissenden kirchen ynn vbung vnd brauch sind gewest*, werden von Luther verurteilt; in der Folge zählt er einige davon auf: *Palmen Esel, [...] Creutz begraben, [...], Creutz aus dem grab heben vnd spilen tragen, [...]*<sup>31</sup> Die Reformation „entzog den Spielen als Heilsdidaxe und Bußleistung ihre Existenzgrundlage, doch sind bis ins 17. Jahrhundert auch in reformatorischer Umgebung Aufführungen geistlicher Spiele bezeugt, im katholisch gebliebenen Luzern sogar in erweiterten Dimensio-

25 Vgl. Schulze 1999, hier S. 342.

26 Das auf Mt 18,20 zurückgehende Lied: *Denn wo zwei oder drei in meinem Namen versammelt sind, da bin ich mitten unter ihnen* wird nicht nur innerhalb der heutigen Liturgie sehr oft rezitiert, sondern ist auch die Basis für die Versammlung der Gemeinde in den Ortskirchen, um gemeinsam Eucharistie zu feiern. In der Messe ist Christus im Wort, aber insbesondere in den „eucharistischen Gestalten von Brot und Wein zugegen“ (Der große Sonntags-Schott für die Lesejahre A – B – C. Originaltexte der authentischen deutschen Ausgabe des Meßbuchs und des Lektionars ergänzt mit den lateinischen Texten des Missale Romanum. Hg. von den Benediktinern der Erzabtei Beuron. Freiburg 1977 (= Das vollständige Meßbuch 1), hier S. 31\*).

27 Ingrid Kasten: Ritual und Emotionalität. Zum geistlichen Spiel des Mittelalters. In: Literarische Leben. Rollenentwürfe in der Literatur des Hoch- und Spätmittelalters. Festschrift für Volker Mertens zum 65. Geburtstag. Hg. von Matthias Meyer und Hans-Jochen Schiewer. Tübingen 2002, S. 335–360, hier S. 338.

28 Vgl. Thurnher 1976, hier S. 23f.

29 Vgl. dazu u.a. Bernd Neumann: Das spätmittelalterliche geistliche Spiel in Tirol. In: Die österreichische Literatur. Ihr Profil von den Anfängen im Mittelalter bis ins 18. Jahrhundert (1050–1750). Hg. von Herbert Zeman. Teil 1. Graz 1986, S. 521–546.

30 Nikolaus Henkel: Textüberlieferung und Performanz. Überlegungen zum Zeugniswert geistlicher Feiern und Spiele des frühen und hohen Mittelalters. In: Das Theater des Mittelalters und der frühen Neuzeit als Ort und Medium sozialer und symbolischer Kommunikation. Hg. von Christel Meier u. a. Münster 2004 (= Symbolische Kommunikation und gesellschaftliche Wertesysteme 4), S. 23–43, hier S. 23.

31 D. Martin Luthers Werke. Unveränderter Abdruck der Weimarer Ausgabe. Bd. 30,2. Weimar 1964, hier S. 349,19–350,16.

nen.<sup>32</sup> Die in Erl 1613 und in Oberammergau 1634 neu begründeten Passionsspiele nehmen mittelalterliche Traditionen auf, die im 20. und 21. Jahrhundert sogar im Medium des Filmes Einzug gehalten haben.<sup>33</sup> Allerdings sind sie mittlerweile aus ihrem religiösen Kontext weitgehend gelöst und werden in einem bestimmten zeitlichen Turnus als touristisch angelegte örtliche Festspielveranstaltungen aufgeführt, die aber – und das manifestiert die *longue durée* der spätmittelalterlichen und frühneuzeitlichen Tradition – auch heutzutage noch von einer breiten Mehrheit der örtlichen Bevölkerung organisiert und getragen werden.

### 1.3 Forschungsüberblick

#### 1.3.1 Das geistliche Spiel

„Das geistliche Spiel ist nicht im modernen Sinn als Literatur konzipiert, es handelt sich hierbei um Texte mit religiösem Zweck. Die Bearbeiter verstehen sich im Allgemeinen nicht als Autoren, sondern bleiben weitgehend anonym.“<sup>34</sup> Mit Ausnahme der Bewertung des epischen Theaters Bertolt Brechts, bei dem sich Bezüge zum mittelalterlichen Drama nachweisen lassen,<sup>35</sup> spielen die geistlichen und weltlichen Dramen des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit bei der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem deutschen Drama kaum eine Rolle. „Ein vergleichbares Desinteresse am mittelalterlichen Drama gilt sogar teilweise für die germanistische Mediävistik [...]“, wofür keine „[s]tichhaltige[n] Gründe“<sup>36</sup> angegeben werden können. Die geistliche Thematik dürfte hierbei sicher keine Rolle spielen, da in anderen Bereichen der mittelalterlichen Literatur sehr wohl religiöse Themen behandelt werden: Religiöse Lieddichtung oder die Beschäftigung mit Mystik können als Beispiele angeführt werden. Obwohl Hansjürgen Linke mit seinen zahlreichen Artikeln zu geistlichen Spielen in der Neuauflage des Verfasserlexikons und Rolf Bergmann mit dem Katalog der geistlichen Spiele<sup>37</sup> eine gute Basis für die Erforschung der geistlichen Spiele geschaffen haben, darf Christel Meiers Feststellung aus dem Jahr 2004,

32 Schulze 1997, hier S. 686.

33 Eine sehr kontrovers diskutierte Adaption der Passionsgeschichte stellt Mel Gibsons Film ‚The Passion of the Christ‘ (‚Die Passion Christi‘) aus dem Jahr 2004 dar, in dem insbesondere die Darstellung von Gewalt breiten Raum einnimmt, wofür Gibson ziemlich kritisiert wurde. Bei genauer Analyse des Films und einem Vergleich mit den spätmittelalterlichen Passionsspielen lässt sich konstatieren, dass es einige Parallelen hinsichtlich der Inszenierungsstrategien und Vermittlung zwischen Gibsons Verfilmung und den Passionsspielen gibt. Eine ebenso umstrittene Verfilmung stellte die parodistische Rezeption durch Monty Python dar: Die Satire der Komödie ‚Monty Python’s Life of Brian‘ (‚Das Leben des Brian‘) aus dem Jahr 1979 zielt auf den Fanatismus und Dogmatismus sowohl politischer als auch religiöser Gruppen ab.

34 Rolf Bergmann: Geistliche Spiele. In: Deutsche Dichter. Leben und Werk deutschsprachiger Autoren. Bd. 1. Mittelalter. Hg. von Gunter E. Grimm und Frank Rainer Max. Stuttgart 1989 (= RUB 8611), S. 416–429, hier S. 417.

35 Klaus Wolf: ...denn sie sind selber auferstanden... Tendenzen und Desiderate der mediävistischen deutschen Dramenforschung. In: Literaturwissenschaftliches Jahrbuch. Neue Folge. Band 51 (2010), S. 75–89, hier S. 76.

36 Kl. Wolf 2010, hier S. 76.

37 Rolf Bergmann: Katalog der deutschsprachigen geistlichen Spiele und Marienklagen des Mittelalters. Unter Mitarbeit von Eva P. Diedrichs und Christoph Treutwein. München 1986. (= Veröffentlichungen der Kommission für deutsche Literatur des Mittelalters der Bayerischen Akademie der Wissenschaften).

wonach die Forschungslage „durch Diskontinuitäten geprägt“<sup>38</sup> ist, heute immer noch Gültigkeit beanspruchen; dies gilt insbesondere für den Bereich des lateinischen Dramas.<sup>39</sup> Ein generelles Problem stellt der erschwerte Zugang zu den Text- und Aufführungszeugnissen dar, da weiterhin vielfach Editionen fehlen, die aktuellen wissenschaftlichen Ansprüchen genügen. So gelten für einige Spiele – insbesondere des Südtiroler Raums – immer noch die Arbeiten Wackernells<sup>40</sup> aus dem ausgehenden 19. Jahrhundert als maßgebliche Grundlage. Ein großes Defizit besteht darin, dass einige dort editierte Spiele nicht als Gesamttext erschlossen, sondern nur aus dem Apparat eines jeweils anderen Textes rekonstruiert werden können. Aus diesem Grund erscheint es als wenig erstaunlich, dass einschlägige Untersuchungen zu den Tiroler Spielen eher rar geblieben sind, ganz im Gegensatz zu den hessischen Spielen, die dank der synoptischen Textausgabe Johannes Janotas<sup>41</sup> und des Kommentarbandes von Klaus Wolf<sup>42</sup> gut zugänglich sind.

Da geistliche Spiele als wichtige Vertreter städtischer Literatur und damit als Paradigma stadtbürgerlicher Kultur des späten Mittelalters und der Frühen Neuzeit angesehen werden können, worauf unter anderem Bernd Neumann und Dieter Trauden hinweisen,<sup>43</sup> sollte in der künftigen Forschung zu den Spielen nicht nur der defizitäre Zugang zu den Texten selbst behoben, sondern zugleich auch eine interdisziplinäre Situierung der entstehenden neuen Arbeiten zu diesem Sujet angestrebt werden. In den jüngeren Publikationen wird deshalb „[d]er städtische Raum [...] als integraler Teil der Spiele ernst genommen und mit berücksichtigt.“<sup>44</sup> Ebenso besteht eine enge Verbindung zwischen dem frühneuzeitlichen Strafvollzug und den Spielen.<sup>45</sup> Öffentliche Folterstrafen oder gar Hinrichtungen stellten in

38 Christel Meier: Symbolische Kommunikation und gesellschaftliche Werte im vormodernen Theater. Eine Einführung. In: Das Theater des Mittelalters und der frühen Neuzeit als Ort und Medium sozialer und symbolischer Kommunikation. Hg. von Christel Meier u. a. Münster 2004b (= Symbolische Kommunikation und gesellschaftliche Wertesysteme 4), S. 7–22, hier S. 9.

39 Vgl. Meier 2004, hier S. 9f.

40 Joseph E. Wackernell (Hg.): Altdeutsche Passionsspiele aus Tirol mit Abhandlungen über Entwicklung, Composition, Quellen, Aufführungen und literarhistorische Stellung. Nachdruck der Ausgabe Graz 1897. Walluf 1972; als Kurztitel im Folgenden Wackernell 1897.

41 Die hessische Passionsspielgruppe. Edition und Paralleldruck. Frankfurter Dirrigierrolle. Band I. Frankfurter Passionsspiel. Hg. von Johannes Janota. Tübingen 1996.

42 Klaus Wolf: Kommentar zur ‚Frankfurter Dirrigierrolle‘ und zum ‚Frankfurter Passionsspiel‘. Tübingen 2002.

43 Vgl. Bernd Neumann/Dieter Trauden: Überlegungen zu einer Neubewertung des spätmittelalterlichen religiösen Schauspiels. In: Ritual und Inszenierung. Geistliches und weltliches Drama des Mittelalters und der Frühen Neuzeit. Hg. von Hans-Joachim Ziegeler. Tübingen 2004, S. 31–48, hier S. 31f.

44 Cora Dietl: Wenn alte Spiele auf die Bühne kommen. Aufführungspraxis als Begleiter der Mittelalter- und Frühneuezeitforschung. In: Gießener Universitätsblätter 43 (2010), S. 51–60, hier S. 51. – Gerade der städtische Raum kann im Hinblick auf das geistig-kulturelle, soziale und auch politische Leben zu interessanten und lohnenden Ergebnissen führen. So können beispielsweise die Seelenfang-Szenen des Teufels in den Passionsspielen auch im Sinne einer Ständekritik interpretiert werden. Ein gutes Beispiel in diesem Kontext stellt die Arbeit Heidy Greco-Kaufmanns zum Luzerner Theater dar, in der sie die verschiedensten städtischen Aktivitäten wie Turniere, Feste, Bräuche und Spiele analysiert, vgl. Heidy Greco-Kaufmann: *Zuo der Eere Gottes, vfferbuwung dess menschen vnd der statt Lucern lob*. Theater und szenische Vorgänge in der Stadt Luzern im Spätmittelalter und der Frühen Neuzeit. 2 Bde. Zürich 2009 (= Theatrum Helveticum 1 u. 2).

45 Vgl. dazu Richard van Dülmen: Theater des Schreckens. Gerichtspraxis und Strafrituale in der Frühen Neuzeit. München 1988 (= Beck'sche Reihe 349) sowie Jan-Dirk Müller: Das Gedächtnis des gemarterten Körpers im spätmittelalterlichen Passionsspiel. In: Körper – Gedächtnis – Schrift. Der Körper als Medium kultureller Erinnerung. Hg. von Claudia Öhlschläger und Birgit Wiens. Berlin 1997 (= Geschlechterdifferenz & Literatur 7), S. 75–92, hier S. 82f.

den Städten der Frühen Neuzeit genauso ein Massenspektakel dar wie die Inszenierung von Theater.<sup>46</sup> So sprechen die Folterknechte Christi enthusiastisch über die von ihnen zu leistende Arbeit, die ihnen sichtlich Freude bereitet: „Vor den Augen der Zuschauer entfaltet sich ein pervertiertes Spiel zünftiger Gediegenheit, dessen Werkstück der gefolterte Körper ist.“<sup>47</sup> Parallelen lassen sich insbesondere zu den Hinrichtungszereemonien ziehen, bei denen die Errichtung des Galgens im Auftrag der Obrigkeit auch von allen Handwerkern der Stadt übernommen wurde, um die Ehre des Einzelnen zu schützen, da „[s]chon die Carolina [...] angeordnet [hatte], daß keinem beim Bau des Galgens behilflichen Handwerker seine Tätigkeit zu Unehre gereichen dürfe.“<sup>48</sup>

Erst in den letzten Jahren ist das geistliche Spiel innerhalb der germanistischen Mediävistik auf intensiveres Forschungsinteresse gestoßen.<sup>49</sup> Die gegenwärtige Diskussion konzentriert sich hauptsächlich auf die sehr weit gefassten Begriffe ‚Performanz‘, ‚Ritual‘ und ‚Inszenierung‘.

### 1.3.1.1 Ritual und Ritualforschung

Gerade „[d]er Begriff des Rituals hat zwar in der Forschung zum Geistlichen Spiel des Mittelalters einen zentralen Stellenwert, er sorgt aber auch für beträchtliche Verwirrung.“<sup>50</sup> Kontrovers diskutiert wird etwa, ob der Begriff ‚Ritual‘ geeignet sei, die Besonderheiten des religiösen Kults angemessen zu erfassen, ob er gänzlich dem Kult vorbehalten bleiben solle oder ob er auch für das geistliche Spiel verwendet werden könne. Zudem drängt sich die Frage auf, ob – etwa im letzteren Fall – das mittelalterliche Spiel als Theater<sup>51</sup> bezeichnet werden dürfe.<sup>52</sup> Einigkeit besteht darüber, dass die christliche Messe, die theatrale Züge

46 Diese öffentlichen Strafaktionen wurden „von der Obrigkeit bewußt als Volksfeste inszeniert“ und besaßen eine derartige Attraktivität, dass sie nicht nur das eigene Volk, sondern auch externe Besucher von „weither anlockten“. (van Dülmen 1988, hier S. 7.).

47 Müller 1997, hier S. 83.

48 van Dülmen 1988, hier S. 99.

49 Einen exzellenten Forschungsüberblick über die zentralen Thesen und Fakten der geistlichen Spiele bietet die 2012 erschienene Einführung Ursula Schulzes, mit der ein bisheriges Forschungsdesiderat behoben werden konnte: Schulze 2012a.

50 Kasten 2002, hier S. 336. Christoph Wulf und Jörg Zirfas weisen nicht nur auf die Bedeutung des Rituals in der anthropologischen Forschung hin, sondern betonen gleichzeitig auch dessen definatorische Komplexität: „Angesichts der zentralen Bedeutung von Ritualen in vielen gesellschaftlichen und kulturellen Feldern, überrascht es kaum, dass es keine allgemein akzeptierte Theorie des Rituals gibt. [...] Je nach Gegenstandsbereich, Disziplin und methodischem Ansatz werden unterschiedliche Aspekte betont.“ (Christoph Wulf und Jörg Zirfas: Anthropologie und Ritual. Eine Einleitung. In: Paragrana 12,1/2 (2003), S. 11–28, hier S. 11.).

51 Im Bereich des Theaters gibt es unterschiedliche Forschungsmeinungen: So gibt es Vertreter einer Kontinuitätsthese, die davon ausgehen, dass es vom antiken Drama über das geistliche Spiel bis zum Renaissancedrama keine wesentlichen Brüche gibt; daneben gibt es ebenso Verfechter einer Diskontinuitätsthese, die das mittelalterliche Theater nicht als Vorform des neuzeitlichen Theaters sehen. Hans-Ulrich Gumbrecht weist daraufhin, dass in der semioralen Kultur des Mittelalters ohnehin alles ‚Theater‘ war, da alles gesellschaftlich relevante in der Öffentlichkeit aufgeführt wurde. Hans-Ulrich Gumbrecht: Für eine Erfindung des mittelalterlichen Theaters aus der Perspektive der frühen Neuzeit. In: Festschrift für Walter Haug und Burghart Wachinger. Hg. von Johannes Janota u. a. Bd 2. Tübingen 1992, S. 827–848.

52 Vgl. Kasten 2002, hier S. 336.

enthält, als Ritual betrachtet werden kann.<sup>53</sup> Anders dagegen sieht es bei der Interpretation des geistlichen Spiels aus. Eine in den 1970er Jahren erschienene Studie Rainer Warnings schreibt nicht nur dem Kult, sondern auch dem geistlichen Spiel den Charakter eines Rituals zu; im Spiel aber sieht er ein Gegenritual zur christlichen Messfeier, den Rückfall in ein archaisches Sündenbockritual, wodurch das christliche Kerygma remythisiert werde.<sup>54</sup> Allerdings vollzieht er damit eine strikte Trennung von Kult und Spiel, was er vor einigen Jahren relativierte, in dem er beiden eine Funktionsäquivalenz zuerkannte:<sup>55</sup> So liege ein „gemeinsamer Bezugspunkt in dem Bedürfnis nach Heilssicherung“.<sup>56</sup>

In den letzten Jahren hat sich vor allem Jan-Dirk Müller mit dieser Thematik beschäftigt und um eine Differenzierung der Begriffe ‚Ritual‘ und ‚Theater‘ bzw. ‚Ritual‘ und ‚Mimesis‘ bemüht.<sup>57</sup> Er plädiert dafür, den Ritualbegriff hauptsächlich der Liturgie bzw. dem Kult vorzubehalten,<sup>58</sup> verwendet ihn aber auch für das geistliche Spiel, ähnlich wie Warning im Sinne eines Gegenrituals, und hebt dabei die Bedeutung des Rituals für das Mittelalter hervor: „Eines der wichtigsten Mittel der mittelalterlichen Gesellschaft ist das Ritual, die institutionalisierte, gemeinschaftliche Wiederholung bestimmter Handlungen, Gesten und Reden.“<sup>59</sup> Allerdings bedarf es einer weiteren Präzisierung dieses Begriffs, da nicht zuletzt dessen umgangssprachliche Verwendung die Gefahr einer Trivialisierung mit sich bringt. Rituale sind nicht universell, sondern sind in den verschiedenen Kulturen jeweils neu und damit auch anders zu definieren, innerhalb einer Gemeinschaft muss es eine Art Vertrag geben, in dem die Spielregeln und Grenzen des Rituals festgelegt sind, die dann für jedes Mitglied der Gemeinschaft bindend sind.<sup>60</sup> Gerd Althoff versuchte zu zeigen, dass mit Ri-

53 Vgl. dazu Kasten 2002, hier S. 336. Bereits Osborne B. Hardison jr. betrachtet die Messe als Ritual („Religious ritual was the drama of the early Middle Ages and had been ever since the decline of the classical theatre.“, S. III) und charakterisiert sie als Theater: „In the same way [as in theatres] our tragic author [i.e., the celebrant] represents by his gestures in the theatre of the Church before the Christian people the struggle of Christ and teaches to them the victory of His redemption.“ Bei dieser Gleichsetzung stützt er sich auf die um 1100 datierte Schrift ‚Gemma animae‘ des Benediktinermönchs Honorius von Autun (Osborne B. Hardison jr.: *Christian rite and Christian drama in the middle ages. Essays in the origin and early history of modern drama.* Baltimore 1969, hier S. 39f.). Die spätere Forschung hat an dieser Einschätzung Hardisons festgehalten.

54 Vgl. Rainer Warning: *Funktion und Struktur. Die Ambivalenz des geistlichen Spiels.* München 1974.

55 Vgl. Rainer Warning: *Hermeneutische Fallen beim Umgang mit dem geistlichen Spiel.* In: *Mediävistische Komparatistik. Festschrift für Franz Josef Worstbrock.* Hg. von Wolfgang Harms und Jan-Dirk Müller. Stuttgart, Leipzig 1997, S. 29–40.

56 Kasten 2002, hier S. 337.

57 Vgl. Müller 1997 sowie auch seine späteren einschlägigen Beiträge aus den Jahren 1998, 2000, 2001 und 2004.

58 In seiner begrifflichen Annäherung konstatiert Gerd Althoff, dass das Ritual seinen Ursprung im Bereich des Kultes und der Religion genommen habe: „Ursprünglich fand der Begriff seine Verwendung wohl in erster Linie im Bereich von Religion und Kult, was auch die Einschätzung der Wesenszüge von Ritualen entscheidend geprägt hat.“ Obwohl es immer noch gefordert wird, „ließ sich die ausschließliche Verwendung des Begriffs ‚Ritual‘ für religiös-kultische Handlungen nicht halten“. (Gerd Althoff: *Die Macht der Rituale. Symbolik und Herrschaft im Mittelalter.* Darmstadt 2003, hier S. 12.)

59 Müller 2001, hier S. 64. Das Ziel dieser Wiederholungen liegt darin, einen Wiedererkennungseffekt zu erzielen, vgl. dazu Althoff 2003, hier S. 13f.

60 Dieser Vorgang kann unreflektiert ablaufen, kann aber auch Resultat einer bewussten Planung sein, die durch Konsens der Teilnehmer am Ritual erzielt wurde. Es ist durchaus möglich, dass nur ein Teil der Partizipanten oder Zuschauer involviert ist, während die anderen sich unreflektiert beteiligen, so dass immer geprüft werden muss, um welchen Fall es sich handelt und welche Wirkung damit erzielt werden soll, vgl. Althoff 2003, hier S. 14.

tualen Macht ausgeübt werde und dass Rituale auch die in ihren Bann ziehen, von denen sie durchgeführt werden.<sup>61</sup> „Ritualen wohnte Macht inne, denn sie forderten von den Menschen ein bestimmtes Verhalten, wenn diese an den Aktivitäten ihrer Gruppe oder ihres Verbandes teilnehmen wollten.“<sup>62</sup> Die öffentliche Kommunikation des Mittelalters und der Frühen Neuzeit war durch bindende Rituale geprägt; entziehen konnte man sich diesen nur, wenn man fernblieb oder störte.

Um den sehr weit gefassten Ritualbegriff zu präzisieren, plädiert Müller dafür, Rituale von paraituellen Handlungen abzugrenzen, womit er solche Aktionen meint, die auf Grund ihrer Struktur eine mehr oder weniger enge Verwandtschaft mit Ritualen aufweisen, jedoch – ohne unverbindlich zu sein – nicht den gleichen Verbindlichkeitsgrad für eine Gemeinschaft haben und die nicht in derselben Weise an zyklische Wiederholungen gebunden sind, die in einem bestimmten Rahmen stattfinden können, sich aber dabei deutlich von Alltagsroutinen absetzen. Als paraituelle Handlungen sind seiner Meinung zufolge liturgische Feiern neben und außerhalb der Messe, Minnesang oder auch geistliche Spiele zu betrachten.<sup>63</sup> Geistliche Spiele seien teilweise Weiterentwicklungen von Ritualen, vielfach enthalten sie Elemente von Ritualen im engeren Sinn wie zum Beispiel Gebete, Gesänge oder Texte aus der Liturgie.

Mit Althoffs Argumentation können geistliche Spiele hingegen als Rituale interpretiert werden, nicht nur als Konglomerat verschiedener Rituale, wobei der unikale Charakter der jeweiligen Spiele berücksichtigt werden muss, sodass die an einem Spiel exemplifizierten Ergebnisse nicht in jedem Fall auf andere Texte übertragbar sind.

Der Besuch oder das Mitwirken bei geistlichen Spielen konnte unter Umständen mit Ablass belohnt werden, was sonst nur bei Gebeten und anderen Kulthandlungen der Fall war,<sup>64</sup> wie es sich unter anderem für ein Spiel in Calw im Jahr 1502 belegen lässt, da der anwesende päpstliche Nuntius nach der Beendigung des Spiels nicht nur den Akteuren, sondern auch an den anwesenden Zuschauern Ablass in Aussicht stellt: *Tragoedia bene peracata, Lagatus benedicebat omni praesenti populo: dans indulgentias 240. annorum, de impositis poenitentii.*<sup>65</sup> Geht man davon aus, dass derartige Spiele in regelmäßigem Turnus (zum Beispiel jedes Jahr zu Ostern) immer wieder inszeniert wurden, was freilich durch die spärliche Quellenlage nicht zu beweisen ist, dann könnte das geistliche Spiel als Ritual klassifiziert werden. Bei den Spielen und deren Aufführungen handelt es sich um Texte für eine „multimediale Umsetzung [...], die rituelle und theatrale Elemente in sich vereinen.“<sup>66</sup> Sie bedienen sich verschiedener ritueller Elemente: Petersen nennt als Beispiel hierfür die Marienklagen, um damit „die Zeichenhaftigkeit des theatralen Geschehens, in das der Kör-

61 Vgl. Althoff 2003, hier S. 10.

62 Althoff 2003, hier S. 199.

63 Vgl. Müller 2001, hier S. 64. Er erläutert nicht, was er konkret unter liturgischen Feiern neben und außerhalb der Messe versteht. Es erscheint sinnvoller den Begriff ‚liturgisch‘ nicht zu verwenden, und stattdessen von Feiern neben und außerhalb der Messe zu sprechen, da mit Liturgie bei vielen automatisch der Gedanke an die Messe hervorgerufen wird.

64 Vgl. Müller 2000, hier S. 69.

65 Martin Crusius: *Annales Svevici*, zitiert nach: Neumann 1987 Bd. 1, hier S. 259. In der Sammlung Neumanns lassen sich weitere einschlägige Quellen finden, vgl. u.a. S. 119 usw.

66 Ursula Schulze: *Planctus ante nescia*. Mutter und Sohn: Maria und Jesus im Geistlichen Spiel des späten Mittelalters. In: *Generationenkonflikte auf der Bühne. Perspektiven im antiken und mittelalterlichen Drama*. Hg. von Thomas Baier. Tübingen 2007 (= Drama Neue Serie 3), S. 197–210, hier S. 198.