

Ingmar ten Venne (Greifswald)

Funktion und Erscheinungsform der Komik im deutschen geistlichen Spiel des Mittelalters

Aus einem französischen mittelalterlichen Misterium
ist folgende Szene überliefert:

Gottvater erscheint schlafend auf seinem Himmels-
thron, während Christus gekreuzigt wird. Ein Engel
tritt zum Thron, um den Herrn zu wecken, wobei sich
folgender Dialog entspinnt:

Engel: "Ewiger Vater, Ihr tut unrecht und wer-
det Euch mit Schmach bedecken! Euer viel-
geliebter Sohn ist eben gestorben und Ihr
schlafft hier wie ein Betrunkener!"

Gottvater: "Ist er gestorben?"

Engel: "Allerdings!"

Gottvater: "Hol' mich der Teufel, ich wußte nichts
davon!"¹

Die derbe Komik, die sich schon fast zum Sakrileg
auswächst, ist nicht zu übersehen. In dieser Form
ist die Komik in den deutschsprachigen geistlichen
Spielen kaum zu finden. Dennoch gibt es auch in
ihnen viele ‚komische Stellen‘. Beim Durchmustern

der Spieltexte finden wir Zoten, Derbheiten, sexuelle bzw. erotische Witze, Possen, beißende Satire, gutmütigen Humor, feine Ironie, treffende Parodie und höhnischen Spott. Doch sofort erhebt sich die Frage: Ist das, was wir heute als Komik empfinden, auch für das mittelalterliche Publikum tatsächlich komisch gewesen? Wie empfanden die in ein feudales Sozialgefüge eingebundenen Menschen die entsprechenden Anspielungen, Übertreibungen oder Nachahmungen? Wir kommen nicht zur Lösung dieser Frage, wenn wir eine moderne Komikdefinition, beispielsweise die von M. Kagan² als Kriterium einer Textuntersuchung ansetzen, denn damit wird der historische Kontext außer acht gelassen und die Spieltexte würden als Literatur der Moderne behandelt werden.

J. Merkel hat in seiner Arbeit über die Komik in den deutschen Fastnachtspielen³ versucht, aus Requisiten, Spielsituationen, Publikumserwartung, vermutlicher Bildung, sozialem Hintergrund etc. Aufschlüsse über tatsächlich funktionierende Komik in den Fastnachtspielen zu erhalten. Wenn die Arbeit auch mit einigen Problemen belastet ist⁴, scheint sie doch einen Weg zu weisen, der auch für die Untersuchung des geistlichen Spiels gangbar ist, zumal erstaunlich wenig Einzeluntersuchungen zur Komik im geistlichen Spiel vorliegen.⁵ Die meist kurzen Ausführungen hierzu in thematisch übergreifenden Arbeiten sind dementsprechend unscharf und außerordentlich vielfältig in

der Palette der Interpretationen.⁶

Folgender Beitrag ist gedacht als Anregung für eine weiterführende intensivere Beschäftigung mit dem Gegenstand und erhebt nicht den Anspruch auf eine erschöpfende Behandlung des Problems. Zunächst drei Beispiele für offensichtlich beabsichtigte Komik:

1. Erlauer Osterspiel (Erlau III), Vv 128 - 134,
136 - 137, 714 - 716

Die trauernden Marien kommen nach der Grablegung Christi zum Krämer, um Salbe für den Leichnam des Herrn zu kaufen. Sein Knecht Rubin hatte sich vorher dem Publikum folgendermaßen vorgestellt:

Herr, ich haiß Pastaun,
ich lig des morgens hinder dem zaun.
wen di maid das viech auz treibt
und si da hinden peleibt,
so wirff ich si nider
und schütt ob ir mein gefider
und reib ir spanlang chleten in den part /.../

Er korrigiert sich in feiner Selbstironie:

herr, das ist nicht der name mein,
ich haiß der liecht, vein, zart,
guldein Rubein /.../

Und nun redet er die heiligen Frauen an:

Got grusz euch, ir frauen al vir,
oder sind euer drei,
ich sich sam mir in die augen
geschiszen sei /.../?

2. Alsfelder Passionsspiel, Grabwache, Vv 6913-6916
Die Grabwächter ziehen prahlend zur Bewachung
von Christi Grab auf:

Mer woln zu dem grabe gan,
Jhesus der wil uff stan!
ist das wore, ist das wore,
so sint gulden unszer hare!

Sie heben ihre kriegerische Tüchtigkeit hervor:

Ich bin genant her Ysengryn
und hauwe umb mich als eyn swyn!
und bin darzu eyn starker man:
ich dorst hundert alleyn bestan!

Dennoch verschlafen sie die Auferstehung und müs-
sen den Spott des Oberpriesters Kaiphas erdulden:

Eya ritter Samaroth,
ir liget recht als ir weret/ doit!

wo ist all uwer kunheyt?
hat ir uch slauffen geleyt?
also thun alle zagen?⁸

3. Tiroler Passion, Erkennungs (Hortulanus)-Szene:

Die klagende Maria Magdalena sucht den Auferstandenen. Er steht ihr plötzlich unerkant in der Verkleidung eines Gärtners gegenüber. Da sie ihn nicht erkennt, spielt er seine Rolle (Spiel im Spiel!), hat keine Zeit für ihre Sorgen und preist ihr seine Gartenprodukte an, bspw. ein Kraut, wodurch gefallene junge Mädchen ihre Unschuld wiedererlangen können:

/.../ so wird sie ein maid als ir mutter was, da sie des zwelften Kindes genas /.../ und eine Wurzel, aus der man eine Salbe gegen mangelnden Busen herstellen kann und anderes mehr.⁹

Drei Beispiele; das erste in einer profanen Situation mit weltlichen Personen, das zweite an heiligem Ort zu heiliger Zeit (Osternacht) mit weltlichen Personen, das dritte an heiligem Ort zu heiliger Zeit (Ostermorgen) mit Jesus Christus selbst, der die komische Situation hervorruft.

Sicher hat man bei allen drei Episoden gelacht, da hier direkt Emotionen hervorgerufen werden, Komik-Grundmuster funktionieren, die unabhängig von zeit- und entwicklungsspezifischen sozialen Erfahrungen wirken.

Wie aber kam die Komik überhaupt in die liturgisch - ernste Feier, in den dramatisierten Gottesdienst und welche Funktion hatte sie dort zu erfüllen?

Sieht man das geistliche Spiel im historischen Kontext, so schälen sich drei Elemente heraus, die die Komik - welcher Art zunächst auch immer - im geistlichen Spiel konstituieren können:

1. Konstituierendes Funktionselement (im folgenden FE 1): Freudige Glaubensgewißheit über den Sieg des Christentums.

Nicht zufällig ist die liturgisch-dramatische Feier aus dem Ostertropus entstanden und nicht zufällig ist das Osterspiel das im Früh- und Hochmittelalter erste und am weitesten verbreitete geistliche Spiel. Neben Form des Ostertropus, die sich am besten zur dramatischen Weiterentwicklung eignete, spielte Bedeutung und Symbolgehalt des Osterfestes die wesentlichste Rolle: In jahrhundertelangen Kämpfen in Spätantike und frühem Mittelalter hatte die christliche Kirche die geistliche Macht in Europa erlangt. Sie bot sich den feudalen Herrschern als ideales Machtinstrument dar. Sie hatte ihren Siegeszug durch Europa angetreten, Christenverfolgung und Märtyrertum wurden mehr und mehr Legende. Die Kirchenväter begründeten die Dogmen der geistigen und zum Teil auch schon

weltlichen Herrschaft der Kirche. Der auferstandene Christus wurde Symbol und Gleichnis für die "siegende Kirche".

So propagierte der Klerus das von vorneherein schon symbolträchtige Osterfest ganz besonders.

Die Osterfreude versinnbildlichte die Freude am Sieg über jegliche Gegner des Christentums: in geistiger, politischer und ökonomischer Hinsicht. Dem trägt die Entwicklung der Feier Rechnung: die erst klösterliche, dann im 11. und 12. Jahrhundert den monastischen Rahmen sprengende Osterfeier weitet sich zum liturgisch-lateinischen Osterspiel mit dem deutschen Schlußchor: "Christ ist erstanden!" (Feier III, Nürnberg; Klosterneuburger Osterspiel u.a.). Diese Osterfreude ist die Grundlage für die Hereinnahme und Weiterentwicklung komischer Elemente nicht nur in das Osterspiel, sondern überhaupt in die religiösen Osterfestlichkeiten. Heidnische Bräuche fließen mit ein und werden neu motiviert; im Spätmittelalter gehen einige ursprünglich rituelle Handlungen wieder ins Brauchtum über, sie werden allmählich demotiviert und haben sich teilweise bis heute erhalten.¹⁰

2. Konstituierendes Funktionselement (FE 2):

Das geistliche Spiel als didaktische Kulturform.

Durch ihre Trägerrolle bei der ideologischen Sanktio-

nierung des Feudalismus war die Kirche im Frühfeudalismus alleiniger Vermittler von Literatur und Bildung geworden. Die im 10. und 11. Jahrhundert entstehende lateinische Literatur diente zum großen Teil der "theologisch-theoretischen Qualifizierung"¹¹ des hohen und niederen Klerus. Die Geistlichendichtung des 11. und frühen 12. Jahrhunderts trägt dem allmählich gesellschaftlich relevant werdenden Bildungsbedürfnis bestimmter laikaler Schichten Rechnung: Heiligenlegende, Lehrgedicht und Bußpredigt, das bisher monastisch geschlossene Spiel öffnet sich dem Laienpublikum.

Vorherrschende Ideologie ist die Weltabgewandtheit, die Askese, die ihren Höhepunkt in der Reformbewegung der Cluniazenser findet. In der Literatur herrschen die Contemptus-Mundi und Memento-Mori Motivation vor.

Da propagiert allmählich im Laufe des 12. Jahrhunderts die Klasse des Feudaladels - motiviert durch vor sich gehende soziale Veränderungen wie zahlenmäßige Erweiterung, soziale Differenzierungsprozesse u.a. - eine diesseitsorientierte Ideologie zur Sanktionierung ihrer Herrschaft, die sich in neuen literarischen Entwicklungen, hauptsächlich in der Entfaltung der klassischen höfischen Literatur niederschlägt.¹²

Obwohl diese neuen Kultur- und Bildungsideale des Adels die christliche Lehrmeinung nicht direkt tangieren, ja, sie sogar soweit es geht, mit übernehmen,

versucht der Klerus die mögliche Gefahr einer Macht-
einbuße abzuwehren, indem

1. die asketischen Ideale an die neue Situation an-
gepaßt werden; weltliche Stoffe werden auch von geist-
lichen Autoren in zunehmendem Maße verarbeitet und
dabei umfunktioniert. Dies ist der Versuch, die Eman-
zipationsbestrebungen des Adels elastisch abzufan-
gen und die Demonstration der geistigen Einheit von
Adel und Kirche gegenüber den anderen Klassen und
Schichten der feudalen Gesellschaft.¹³

2. indem die höfische Richtung als "schöne Lüge"
diffamiert wird:

Nu ist leider in disen ziten
ein gewoneheit witen:
manege erdenchent in lugene
unt vuogent si zesamene
mit schophelichen Worten /.../

(Kaiserchronik)¹⁴

die aventiure sint gekleit
dicke mit lüge harte schone:
diu lüge ist ir gezierde krone /.../

(Welscher Gast des Thomasin v. Zerclaere)¹⁵

Entsprechende Tendenzen sind verstärkt mit dem
Niedergang der höfischen Literatur seit Mitte des
13. Jahrhunderts sichtbar: neue Formen klerikaler

Lehrtätigkeit setzten sich mit der Entwicklung der Bettelorden, die beispielsweise die Predigt auf eine neue Stufe heben, durch,¹⁶ überhaupt steigt das religiöse Schrifttum mit geistlichen Autoren massiv an.

Für das geistliche Spiel bedeutet dies eine Ausrichtung zum religiösen Propagandamittel gegen die Adelskultur (natürlich keinesfalls unter Aufgabe der didaktisch-theologischen Grundfunktion!). Man hatte nur den Unwert ritterlicher Ideale und Verhaltensweisen vorzuspielen und die heilsgeschichtliche ‚Alternative‘ deutlich hervorzuheben. Natürlich mußte nunmehr dazu die deutsche Sprache verwendet werden. Ein großartiges Zeugnis dieser Art ist das Osterspiel von Muri (1260). "Höfische Nähe" und "höfische Theologie"¹⁷ dieses Spiels lösen sich auf als eine gelungene, feinsinnige Karikatur der höfisch-ritterlichen Verhaltenswerte.

3. Konstituierendes Funktionselement (FE 3):

Das Spiel als dem sich entwickelnden Städtebürgertum gemäße kulturelle Gebrauchsform.

Dieses Element baut auf FE 2 auf, da logischerweise die klerikale Kritik an der Adelskultur nur im jüngsten und größten Kommunikationsraum des Mittelalters wirksam sein konnte: in der Stadt. Damit kam die Geistlichkeit latent vorhandenen kulturellen Eman-

zipationsbestrebungen des Städtebürgertums sehr entgegen, wenn auch der Handwerker, der Ackerbürger, die Stadtdarmerde ursprünglich nur als Publikum, als Teil der Zielgruppe in Frage kommen, so finden doch der bürgerliche Intellektuelle, der Scholar, der Klosterschüler, der fahrende Kleriker, der Spielmann, kurz, die "Wanderer"¹⁸ Möglichkeiten der kulturellen Selbstbetätigung auch im geistlichen Spiel. Sie waren bei ihrem Erfahrungsschatz und der Kenntnis der mittelalterlichen Gesellschaft am ehesten dazu geeignet, lebensnahe Darstellungen (inklusive Komik aller Art) in die Spiele einzubringen; sie wußten, was vom Publikum wiedererkannt und verstanden wurde. Elemente bisher nur mündlich tradiert Volkskultur (bäuerlicher, plebejischer Art) flossen allmählich ein, wie Tanz und Lied. Bezüge zur Vagantenlyrik, Minnelyrik, selbst zur Spielmanns- und Heldenepik lassen sich - wenn auch sehr vereinzelt - finden. Jedoch werden diese Bezüge mit der Hereinnahme in die Spiele umfunktioniert: durch ihre komische Umformung fungieren sie nun als kritikwürdiger Gegenwart zu den heilsgeschichtlich motivierten christlichen Idealen, durch ihre Verlachung demonstrieren sie den "Unwert des saeculum".¹⁹

Natürlich erfahren die Funktionselemente der Komik im Laufe der weiteren Entwicklung - bedingt durch die sich verändernden gesellschaftlichen Umweltfaktoren - Modifikation und Umwertung. Am stabilsten bleibt

FE 1; die Freude über die Sieghaftigkeit des Christentums überträgt sich natürlich allmählich auf alle Arten des geistlichen Spiels, dazu kommt die Brauchtmäßig erweiterte Pflege solcher die Osterfreude ausdrückender Handlungen.²⁰

Auch FE 2 bleibt in seiner Grundtendenz stabil; nach wie vor steht der Unwert ritterlich-adliger Lebensführung zur Kritik: Koch geht diese Kritik allmählich nicht mehr nur vom Klerus aus; vielmehr wird sie massiv von städtebürgerlicher Seite geführt, obwohl - oder vielleicht weil? - bestimmte patrizische Schichten versuchen, Elemente adliger Lebensweise als Ausdruck ihres hohen sozialen Wertes zu ihren eigenen zu machen. Doch verhöhnen Magistat und Bruderschaften im Verein mit dem niederen Klerus nicht mehr nur die Ritter (Grabwächter) und Fürsten (Pilatus, Herodes), sondern auch andere soziale Gruppen, die einer harmonischen städtbürgerlichen Entwicklung scheinbar abträglich sind (Vgl. Krämerszene und Ständesatire).²¹

Die gravierendste Veränderung erfährt FE 3. In dem Maße, in dem die Städtebürger das geistliche Spiel zu ihrer eigenen Kultur machen, erfahren auch die neu hereingekommenen plebejischen Kulturelemente eine Aufwertung. Das Publikum erkennt mehr und mehr ihren Widerspiegelungscharakter und damit ihren ästhetischen Wert. Die Spiele werden mehr und mehr als Kunstwerk verstanden und büßen damit an religiös-di-

daktischer Wirkung ein.²² Beabsichtigte und tatsächliche Wirkung der Diesseitsdarstellungen beginnen sich nicht mehr zu decken, so daß schließlich eigenständige bürgerliche Kunstgattungen diese Kultur-elemente übernehmen.²³

Wie wirken nun aber die Funktionselemente (FE 1 - 3) tatsächlich? Zweckmäßigerweise ist mit den Osterspielen zu beginnen; und zwar mit den Szenen, deren Inhalte nicht durch Bibel oder Liturgie fixiert sind. Unter diesem Aspekt bietet sich an die

1. Krämer- oder Mercatorszene.

Die Möglichkeit ihrer Einführung in das geistliche Spiel ergibt sich durch das Evangelium Markus 16.1. Der Evangelist berichtet vom Salbenkauf der drei Marien, ohne jedoch dem Mercator zu erwähnen. Die daraus hervorgehende Kaufstrophengruppe (lateinisch) taucht zuerst in einer katalanischen Osterfeier des 11./12. Jahrhunderts auf und ist noch ohne jede Komik.²⁴ Auch in der lateinischen Kaufszene des Klosterneuburger Osterspiels (1210) finden wir keine Komik. Dagegen taucht der Krämer überraschend im Benediktbeurer Passionsspiel an einer ganz anderen Stelle auf:

Maria Magdalena erbittet mit ihrem Krämerlied Kosmetika von ihm, um sich für ihre Liebesabenteuer

zu schmücken:

Chramer, gip die varwe mir
diu min wengel roete,
da mit ich die iungen man
an ir danch der minneliebe noete.
Seht mich an,
iungen man!
Lat mich eu gefallen!

Minnet, tugentliche man,
minnekliche vruen!
Minne tuet eu hoch gemuet,
unde lat euch in hohen eren schauwen.
Seht mich an,
/.../
Wol dir werlt, daz du bist
also vreudenriche!

Ich wil dir sin undertan
durch din liebe immer sicherliche.
Seht mich an,
/.../

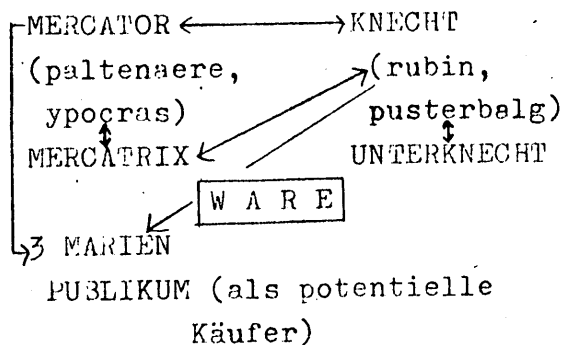
Vv 19f²⁵

Das Lied erinnert an die Minnelyrik der Zeit. Seine Überlieferung im Codex der Carmina Burana läßt die Autorschaft von Clerici vagantes wahrscheinlich

werden. Im Spiel selbst wird es umfunktioniert: Marias Treiben als Symbol für Liebesfreuden und Minne soll als Sünde gebrandmarkt werden. (FE 3)

Im Osterspiel von Muri bietet der Krämer selbst seine Waren an. Mit "Bibergeil, alrune, vedergriez und pullewitz" sollen seine "Stammkunden" Johannes Chrumbe und Ruolin Staczen erfolgreich um ihre Mädchen werben, doch wundert sich der Händler, warum sie ausbleiben. Möglicherweise waren dies Namen wirklich existenter Bürger; doch selbst wenn dem nicht so war, mußte diese Szene beim Publikum einen Lacherfolg erzielen. (FE 2)

Unbezweifelbar ist Komik auch in der Mercatorszene des Innsbrucker (1391), des wiener (14. Jahrh.) und des Erlauer Osterspiels (15. Jahrh.) transportiert worden. Auch die uns bekannten Salbenkauf-fragmente und Rubinusrollen, die sämtlich aus dem 14. und 15. Jahrhundert stammen, bieten derbe, manchmal bis ins Unflätige gehende Komik nach folgenden Muster:



Ein Händler (Arzt, Quacksalber) verkauft nicht mehr nur an die Marie sondern bietet dem Publikum Salben, Essenzen und Kräutlein an, die alte Weiber wieder jung, Dirnen zu Mädchen, mißgestaltete Körper gerade und fehlende Busen wachsen lassen.

Diese waren bewegten sich für das mittelalterliche Publikum hart an der Grenze des Glaubwürdigen. Gerade im späten Mittelalter gab es jedoch viele herumziehende Quacksalber und Gaukler, so daß diese Szene durch die sozialen Erfahrungen der Zuschauer genügend motiviert war. Das Publikum erkannte den Jahrmarkt auf der Bühne (FE 3) und dadurch wurde die Szene tragfähig für Erweiterungen: der Mercator wirbt sich einen Knecht und dieser sogar teilweise wieder einen Unterknecht. Dieser Knecht ist ein sozialer Außenseiter: ohne Herkunft, ohne Beruf, ohne sonstige soziale Bindung tritt uns Rubinus entgegen. Er ist der Urtyp des Possenreißers, die "erste deutsche lustige Person".²⁶ Seine Außenseiterrolle ermöglicht ihm die Verächtlichmachung aller Dinge der feudalen Welt. Dies war wohl der eigentliche Grund, ihn in das Spiel einzuführen. (FE 2)

Doch damit produziert er Lächerlichkeit und Komik.

Dieses Muster wird variiert in den einzelnen Spielen: Das Herr-Knecht-Motiv wird verdoppelt, wenn der Knecht einen Unterknecht benötigt. Es erscheint in einem anderen Bezugsgefüge wieder zwischen dem Mercator und seiner Frau, ebenso wie in den auf den ersten

Blick rein sexuell ausgerichteten Beziehungen zwischen ihr und dem Knecht. Dazu kommen die Motive der streitsüchtigen Ehefrau sowie der ehebrecherischen Frau; beide finden sich in der entstehenden Schwankliteratur wieder.

Die Mittel, mit denen die Komik transportiert wird, sind vielfältig: Wortwitz, Lerbheiten, Obszönitäten, Aneinander-vorbei-reden, Streit; Pantomimische Nachahmung, Prügelei; Vortäuschen von Gelehrsamkeit u.a.²⁷

Die Auswirkung von FE 3 auf diese Szene zeigt die sich verändernde Bezeichnung für den Krämer: Mercator - paltenäre - chrämer - medicus - ypocras.

Die Marien, ursprünglich der Anknüpfungspunkt für das Auftreten des Krämers überhaupt, treten allmählich mehr und mehr zurück; der Krämer wird allmählich zum Arzt; die Szene gewinnt mehr und mehr Eigenwert als künstlerische Widerspiegelung mittelalterlichen Jahrmaktsstreibens - schließlich tritt sie uns als Fastnachtsspiel, als Arztspiel ganz ohne die Marien und eigenständig gegenüber.

Eine weitere Szene, die Komik zu enthalten scheint, ist das 2. Teufelsspiel.

Damit sind vor allem zwei Szenen gemeint: zum einen die Höllenfahrt Christi mit der Befreiung der Seelen aus den Klauen des Teufels und zum anderen die Beratung der Teufel, wie die Hölle wieder zu füllen sei

und der darauffolgende Seelenfang.

Der Ursprung der Höllenfahrt findet sich im Evangelium Nicodemi. In den Spielen erscheint sie zuerst im Klosterneuburger Osterspiel, wo sie noch ganz prozessionalen Charakter trägt. Die ersten Anzeichen von Komik in dieser Szene treten im Osterspiel von Muri zutage. Disbolus erklärt lässig den Unterteufeln, daß Jesus ihnen nichts anhaben könne. In der weiteren Entwicklung wird der Versuch der Teufel, die Hölle vor Jesus zu schützen, drastisch ausgebaut. (Vgl. Wiener, Rheinisches, Innsbrucker, Redentiner Osterspiel, Erlau V)

Der komische Effekt wird bewirkt durch den Widerspruch zwischen den Versuchen der Teufel, Jesus den Zutritt zur Hölle zu verwehren, und dem streithaften aufbrechen der Tore durch den Gekreuzigten. Für den Zuschauer stand der Sieg des Herrn von vornherein fest. (FE 1) Je mehr menschliche Züge also die Teufel in ihren Abwehrmaßnahmen annahmen, um so komischer und belustigender mußte die Szene werden. Gleichzeitig bildete sie die Grundlage für die folgende, in der Literatur meist fälschlich "Ständesatire" genannte Szene.²⁸ Die Teufel beraten darüber, wie ihre Hölle wieder zu füllen sei. Der Höllenfürst Luzifer läßt sich deshalb von jedem Teufel berichten, auf welche menschliche Schwäche er spezialisiert sei. Kamen in den frühen Spielen nur wenige Teufel zum Zuge (Wiener Osterspiel 2, Innsbrucker Osterspiel 2),

so steigt ihre Zahl ständig an (Erlau IV 7, Redentiner Osterspiel 12; Tiroler Passion 17). Interessant dabei ist, dass neben den altbekannten Teufeln wie Luzifer, Satan, Astaroth, Beelzebub, Belial, Tuivil nun auch sprechende Namen auftauchen, die die ‚Spezialisierung‘ ihrer Träger erkennen lassen: Rosenkranz (Erlau), Lasterbalg (Erlau), Machschan-de, Fedderwosch (Rheinisches Osterspiel), Krummnasse, Licketappe, Funkeldune (Redentiner Osterspiel), Schonspiegel (Egerer Passionsspiel) oder Lasterer, Nichtumsonst, Untreu (Tiroler Passion). Es ergibt sich so eine umfassende Widerspiegelung menschlicher Schwächen und Sünden durch die Teufel. (FE 2) Jedoch ist sie n i c h t ständisch gegliedert. Eine Analyse der tatsächlich gehaltenen Seelen weist vielmehr darauf hin, daß hier christlich begründetes, städtisches Berufsethos des Zunfthandwerks widergespiegelt wird.²⁹
(FE 3)

Von Interesse ist auch der Umstand, daß das Muster der Teufelsberatung im Weihnachtsspielkreis wiederzufinden ist. Anlaß ist die Geburt Christi und die Voraussicht der Teufel, daß er dereinst ihre Hölle plündern werde (Hessisches Weihnachtsspiel). Als Mittel zur Komik tauchen wiederum Streit, Prügelei und die Form der Gerichtsverhandlung auf. Allerdings ist die Figur der Teufel nicht durchweg komisch angelegt. Dort nämlich, wo sie nur als Vollstrecker göttlichen Willens erscheinen (Strafmotiv), fehlt

jegliche Komik. Auch in den späteren Passionsspielen ist die Teufelskomik relativ stark zurückgedrängt.

3. Die Wächterszenen

Die biblische Grundlage der Wächterszene ist das Evangelium des Matthäus, 27 - 28. Da die Juden die Prophetie von der Auferstehung Jesu kennen, beteiligen sie bei Pilatus Wächter für das Grab, die jedoch die Auferstehung nicht verhindern können.

Schon im Klosterneuburger Osterspiel finden sich in der Gestaltung der Wächter Ansätze zur Komik. Die ausziehenden Soldaten singen ein Hohlied auf Christus mit dem verbalhörnnten Refrain: "Schowa propter insidias" ¹⁵⁰

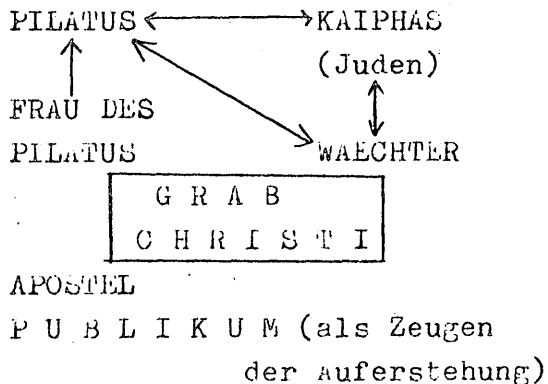
Das Benediktbeurer Osterspiel erweitert die Handlung bereits um das Fellschmottiv: bevor die Soldaten zum Grab ziehen, teilschen sie mit den Juden um den Lohn. Die Juden werden doppelt geprellt, denn sie müssen den Wächtern nach der nicht verhinđerten Auferstehung ein Schweigegeld zahlen.

Über diesen Inhalt geht die Szene auch in den deutschsprachigen Spielen nicht hinaus; wohl aber wird sie vielfältig variiert vor allem mit den Mitteln des Streits zwischen den verschiedenen Parteien, auch Prügeln sind wieder zu finden. (Vgl. Redentiner Osterspiel) Die Wächter werden durchweg als "wiles" oder "Ritter" angesprochen, oft werden noch tüchti-

ge Seitenhiebe auf die Ritterschaft ausgeteilt:

Wen ir wult ritter wesen,
so sult ir hundez pulver lesen,
das were uch baz angeboren,
wen daz ir traaget ritters sporen.³¹

Im Wiener Osterspiel greift gar die Frau von Kaiphas in den Streit mit ein und behauptet, wenn sie Wache gehalten hätte, wäre Jesus nicht davongekommen. Das Motiv der streitsüchtigen Frau ist unverkenbar. Im Osterspiel von Muri ziehen zwölf Ritter auf Wache und werden durch einen Donnerschlag so verschreckt, daß sie, einer über den anderen spottend, eine Prügelei vom Zaume brechen. Die Grundstruktur der Wächterszene ähnelt der der Krämerszene.



Verschiedene Parteien geraten in Streit, feilschen

um etwas (hier die Grabwache), beschimpfen und prügeln sich. In der Krämerszene geht der Streit um offensichtlich nichtige Dinge, während hier die Verhinderung der Auferstehung Streitobjekt ist. Der Zuschauer jedoch weiß, daß die Auferstehung mit Sicherheit geschieht, deshalb ist auch dieser Streit für ihn nichtig und belustigend. (FE 1, FE 2)

Wenn die Ritter Namen tragen, dann stellen diese Bezüge zur epischen Literatur her, bspw. "Her ysengrin".³² Das gleiche Mittel, sprechende Namen einzusetzen, findet sich, um nur ein Beispiel zu nennen, in der großartigen Parodie des Heinrich Wittenwyler, im Ring.

Weit schwieriger als in den oben besprochenen Szenen ist das Maß an Komik bei der Gestaltung einzelner Figuren einzuschätzen. Zweifelsohne können zunächst prinzipiell alle diejenigen Personen in irgendeiner Art komisch angelegt sein, die als Gegenspieler von Christus bzw. seines Anhangs auftreten. (FE 1)

1. Pilatus

Die Zwiespältigkeit der Pilatusgestalt in ihrer überlieferten Form ist bereits in der Bibel erkennbar. Einerseits ist ihm dieser Jesus gleichgültig, ja er hält ihn sogar für schuldlos und würde ihn des-

halb gern vor der Kreuzigung retten, andererseits will er sich die Pharisäer und Hohenpriester nicht zum Feind machen. Damit stellt er sich zwangsläufig auf ihre Seite und damit - aus der Sicht der Verfasser der Spiele - auf die Verliererseite. Dieser Zwiespalt wird in den meisten Spieltexten stark betont. Nach der Auferstehung betont Pilatus, daß er geraten habe, man solle ihn laufen lassen. Seine Rechtfertigung, er sei unschuldig am Blute Jesu, ist zum geflügelten Wort geworden. Ganz frei von Schuld scheint er sich jedoch nicht zu fühlen, denn er zeigt doch starkes persönliches Interesse an der Aufstellung der Grabwache.³³

Wenn man von seinen - in allen Spielen vorkommenden - derben Scheltreden gegen die Grabwächter absieht, kann man kaum vordergründig komische Gestaltung entdecken. Eher liegt in ihr der nicht immer genutzte Ansatz zur tragikomischen Gestalt vor. (Vergleichbar mit der Gestaltungsweise dieser Figur in den Weltchroniken). Einzig im Osterspiel von Muri ist er konsequent als der feudale Herrscher dargestellt: Der von ihm abgehaltene Gerichtstag ist eine Persiflage auf feudaladlige Rechtspraxis und muß auch in der Darstellung vor dem städtischen Publikum des 13. Jahrhunderts, das versuchte, sich von den feudalen Stadtherren freizumachen, so gewirkt haben. (FE 2)

2. Die Juden

Des öfteren wird von der Darstellung der Juden in den Spielen behauptet, sie sei besonders komisch gewesen.³⁴ Nach unserer Prämisse (FE 1) müßte dies zutreffen. Bei genauer Durchsicht der Texte stellt man allerdings fest, daß die Juden als höhnisch und verstockt, roh und grausam, habgierig und schachernd charakterisiert werden. Diese Einschätzungen dürften aus der unmittelbaren gesellschaftlichen Realität eingeflossen sein. Denn die Juden waren für die christliche Bevölkerung kein besiegtter Gegner. Man schrieb ihnen bestialische Grausamkeiten, begangen aus religiösem Fanatismus, Hartherzigkeit und böse Zauberkräfte zu.³⁵ daß dieses Bild oft von Priestern, Richtern und Beamten manipuliert wurde, vermochte die Masse nicht zu durchschauen. Im Wirtschaftsleben der mittelalterlichen Stadt übernahmen sie die Geschäfte, die ein Christ nicht ausüben durfte und erlangten so eine gewisse ökonomische Macht (Wucher- und Bankgeschäfte, Pfand- und Kredithäuser u.a.), die als bedrohlich angesehen wurde. So waren Ausschreitungen gegen die Juden im Mittelalter keine Seltenheit. Deshalb wurde mit den Judendarstellungen in den Spielen eher der Haß geschürt, da die Kirche in Glaubensdingen keine Toleranz kannte.³⁶

Einzig das Rheinische Osterspiel bleibt erstaunlich ausgewogen; an manchen Stellen scheint der Ver-

fasser sogar Verständnis für die Situation der Juden aufzubringen. Komik tritt auf etwa beim Tanz der Juden um das Kreuz, indem man durch die Verballhornung ihres Gesangs (vgl. Gesang der Grabwächter!) die jüdische Kultur zu diffamieren sucht:

Kados kados adonai / hoi cupit in niria/
hoi kahoi schlami schlami / hoi schlamika
pachoi rudiens / aurum emere prokahi
(Innsbrucker Osterspiel,³⁷ V 50 ff.)

Bezeichnenderweise ist der Judenhaß in den späten Passionsspielen bedeutend stärker ausgebildet als in den Osterspielen; offensichtlich kommt hier FE 3 in etwas anderer Ausprägung zur Geltung.

3. Die Jünger Jesu

Auch unter den Jüngern sind einige, die eine komische Darstellung erfahren. Jedoch gibt es einen prinzipiellen Unterschied zwischen der Komik einer Apostelfigur auf der einen und der der Teufel oder des Pilatus auf der anderen Seite. Die Jünger sind die Menschen, die Christus am nächsten standen. Deshalb werden sie nie bissig-ironisch oder gar verächtlich geschildert oder verlacht, sondern freundlich-humorvoll, wenn auch mitunter recht derb.

An der Spitze steht Petrus. Die stoffliche Grund-

lage ist dem Johannesevangelium XX entnommen. Es handelt sich um den Jüngerwettlauf, der meist an die Visitatio anschließt. Der biblische Bericht bringt zwar den Sachverhalt, daß Petrus von Johannes überholt wird, jedoch nicht die Begründung. Bei einer Inszenierung des Wettlaufes muß der Zuschauer jedoch erkennen, warum Petrus langsamer läuft als Johannes, - ein Hinken, einen Sturz oder ähnliches. Von da ist es nur noch ein kleiner Schritt zur komischen Ausgestaltung, die allerdings erst gegen Ende des 14. Jahrhunderts, voll entfaltet im 15., konstatierbar ist.

Im Innsbrucker Osterspiel geben die beiden Jünger lediglich die Bitte der "armen Schüler" (V 1175) um Verköstigung weiter; vielleicht sind die Apostel selbst von solchen (fahrenden ?) Schülern gespielt worden? Im Wiener Osterspiel jedoch ist Petrus bereits zur lustigen Figur geworden: Als Maria Magdalena von der Auferstehung berichtet, fährt er sie grob an, sie solle lieber zu Hause bleiben und spinnen, als solchen Unsinn zu schwafeln. Schließlich hinkt er aber doch los; natürlich ist Johannes schneller und macht sich über ihn lustig. Immerhin geht es bei diesem Wettlauf um eine Kuh bzw. ein Pferd. Petrus schimpft unterwegs auf die Feinde seines Herrn:

Ich welte es nimmermehr klagen,
hette ich Melchirn beide orn abgelagen!³⁸

Diese Textstelle führt uns vielleicht zur Ursache für die humoristische Behandlung der Petrusgestalt: Es ist dies seine schon in der Bibel angelegte Widersprüchlichkeit. Mit gezücktem Schwert stürzt er auf die Feinde seines Herrn los und vermag einem der Knechte lediglich - ein Ohr abzuschlagen! Schon der Dichter des Heliand hatte Schwierigkeiten mit der Interpretation dieser Stelle und machte Petrus zu einem gewaltigen Kriegshelden - und nur wenige Stunden später verleugnet er seinen Herrn aus Angst um sein eigenes Leben. Auch diese Szene finden wir in den späteren Spielen ausgemalt (Frankfurter Passionspiel, Alsfelder Passionsspiel, Brixener Passion). Im Alsfelder Spiel macht sich gar der Hahn über den Meineidigen lustig:

Gucze gu gu gu ga !
Peter lug lug lug nu da!³⁹

Zurück zur Wettlaufszene: Die Komik nimmt zu, wenn Petrus von Johannes der Trunksucht bezichtigt wird:

Peter all die Krankheit dein,
die ist nur umb das fleschlein
(Sterzinger Osterspiel)

Doch Petrus weiß sich zu wehren und verrät dem Zuschauer einen kleinen Fehler des Johannes:

Hüt jeder seine taschen wol
Mein gesell stilt als ein rab !

Auch der ungläubige Thomas wird vereinzelt humoristischgezeichnet. (Tiroler Passion, Egerer Passion, Erlau III) Stets richtet sich die Komik gegen die Überbringerin der Nachricht von der Auferstehung, Maria Magdalena:

wen die Weiber wol kunnen liegen;
Damitt verführen sy manigen man,
Der sich vor weibern nitt hüeten khan.

Er glaubt ihr nicht, weil ja die Frauen gern lügen;
wenn er ihr aber glaubt, dann:

was man will, das nitt verschwigen bleib,
das soll man sagen ainem weib:
sölliches hat gott auch betracht
darumb sich ainem weib sichtig gemacht.⁴⁰

Das Rheinische Osterspiel und die Tiroler Passion haben den Gang der Jünger nach Emmaus aufgenommen; auch dort sind die Jünger komisch gezeichnet. Sie veranstalten ein Schlemmerfest und zetteln schließlich noch eine Prügelei an. (FE 1) Die Funktion der humoristisch gestalteten Jünger liegt in ihrer Volkstümlichkeit - sie sind zu beliebten Gestalten der

Volksdichtung und des Brauchtums geworden. (FE 3) Damit ist auch die relativ späte Umfunktionierung zur lustigen Figur erklärt, die ja zunächst Popularität voraussetzt. Als Mittel der Komik fungieren menschliche Schwächen wie Freß- und Trunksucht, Gebrechen u.a. und natürlich Streit und Prügeleien.

4. Die Christusgestalt

Komik in der Christusgestalt ist - dem Charakter der Spiele entsprechend - weder im Leben noch in der Passion Christi möglich.⁴¹ Sie ist nur dort zu finden, wo die Göttlichkeit Christi unter einer Menschlichen Hülle verborgen ist, wo Jesus als profane Alltagsgestalt auftritt. Diese Möglichkeit bietet einzig die Gärtnerszene. Obwohl sie schon sehr zeitig in den Spielen zu finden ist (Ursprung ist das Evangelium des Johannes XX), wird sie doch erst im ausgehenden 14. Jahrhundert mit komischen Elementen versehen. Das Muster ist einfach: Maria Magdalena sucht ihren aus dem Grab verschwundenen Herrn, der sich ihr in der Verkleidung eines Gärtners nähert. Da sie ihn nicht erkennt, nutzt er die Gelegenheit und prüft sie, indem er sie fragt, was sie um diese Morgenstunde im Garten zu suchen habe und ob sie vielleicht auf einen Jüngling warte. (Trierer Osterspiel) In Erlau III wird er zum schimpfenden, unfreundlichen Mann, im Sterzinger Osterspiel taucht

gar das Knechtmotiv auf (vermutlich in Anlehnung an die Krämerszene) und in den Tiroler Spielen preist er seine Kräutlein an, die Hilfe gegen sexuelle Verfehlungen und sonstige Gebrechen bringen sollen.⁴² Hier ist die Anlehnung an die Krämerszene nicht zu übersehen; ein Beweis auch dafür, daß die Krämerszene sehr gern gesehen wurde, da man sie ‚mit anderer Besetzung‘ noch einmal aufnahm.

Die Komik wird in der Gärtnerszene transportiert durch die Vermenschlichung Jesu (analog zu den Aposteln) und durch die Übernahme der wirkungsvollsten komischen Mittel aus der Gärtnerszene. (FL 3)

Soweit die wesentlichsten Möglichkeiten, in den Osterspielen (Osterspielszenen) Komik zu finden. Es läßt sich folgende Tendenz ableiten: Am weitesten ist die Komik in den Osterspielen des 14./15. Jahrhunderts verbreitet. (Erlau III, Erlau V, Wiener, Sterzinger, Rheinisches, Redentiner Osterspiel) Allmählich schien die Geistlichkeit, die nach wie vor an der Regie zu den Spielen beteiligt war, erkannt zu haben, daß diese Art der Didaxe mehr und mehr in Selbstrepräsentation und kulturell-künstlerische Selbstverwirklichung bestimmter Teile der städtischen Kommune umzuschlagen begann. Es setzte die Tendenz ein, ehemalige Regiebücher als Lesetexte abzuschreiben, das Fastnachtsspiel und der Schwank konstituierten sich u.a.m. So versuchte der Klerus,

vor allem die Osterspiele wieder der liturgischen Sphäre anzunähern. Ein solches Beispiel ist das Wolfenbütteler Osterspiel. (15. Jahrhundert) Komik jeder Art ist rigoros aus dem Text entfernt. Die Rubinusrolle ist gestrichen, der Dialogtext jedoch nicht weiter umgeformt, so daß man das ehemalige Vorhandensein dieser Rolle deutlich erkennen kann. (Vgl. Vv 45 - 50)

Bei den Passionsspielen waren solche Eingriffe nicht möglich und wohl auch nicht in dem Maße erforderlich, da durch ihren Grundgestus, die Darstellung des Leidens Christi als Gleichnis zum menschlichen Leben, die Komik nie so drastisch und stark zum Ausdruck kam. So konnte in diesen Spielen FE 1 nur teilweise wirksam werden (im Rahmen des Ostergeschehens); jedoch entfaltete sich FE 3 um so mehr, so daß die Passionsspiele tatsächlich im 15. Jahrhundert schon fester Bestandteil städtebürgerlicher kultureller Selbstbetätigung waren. Der Versuch einer Einschränkung von kirchlicher Seite wäre hier von vornherein gescheitert.

Auf eine Szene der Passionsspiele muß noch eingegangen werden, da sie in den Osterspielen fehlt und lediglich im Osterspiel von Muri durch den Krämer angedeutet wird:

Das weltliche Leben der Maria Magdalena

Die biblische Rechtfertigung der Szene liegt in

mehreren Stellen: Evangelium des Lukas VII, X; Markus XVI. Magdalena frönt sündhaften weltlichen Freuden, wird aber schließlich durch Christus bekehrt und bereut ihre Sünden. Warum und wie diese Szene in die Passionsspiele eindrang, ist nicht leicht zu klären. Vermutlich gibt es mehrere Gründe. Der Drang nach möglichst vollständiger Erfassung der Taten Jesu in den Spielen mag eine Rolle gespielt haben; auf Wichtigeres macht der Umstand aufmerksam, daß die Szene bereits Anfang des 13. Jahrhunderts im Großen Benediktbeurener Passionsspiel vorhanden ist (Codex der Carmina Burana!) und zwar als einziger deutscher Text neben der Klage der Mutter Maria.

Dies läßt die Vermutung zu, daß sie als kritische Reaktion der Geistlichkeit auf die adlige Minneideologie zu werten ist. (FE 2) (Vgl. Krämerlied der Maria Magdalena). In das Spiel gebracht wurde dieser Text möglicherweise von den Clerici Vagantes, auf die die lokale Geistlichkeit in solchen Dingen vielleicht hin und wieder zurückgriff. Sicher mögen auch viele Vagierende später in einem Kloster oder als Domgeistlicher seßhaft geworden sein und das Kulturgut ihrer Jugend (vielleicht als Warnung?) in die Spiele eingebracht haben.

Das Kreuzensteiner und das Maastrichter Passionspiel (beide leider nur als Fragment erhalten) haben die Magdalenenszene sehr ausgebaut, die vor allem durch ihre Volkstümlichkeit gefällt. Der Ver-

fasser muß Freude an den Liebesliedern gehabt haben, denn er kommt nur sehr langsam zur Bekehrung der Maria (und vor allem ziemlich unmotiviert). Hier scheint sich tatsächlich eine sonst kaum tradierte Tanz- und Liedkultur der unteren städtischen Schichten (Übernahme von Dorf?) zu spiegeln. Auch im Wiener Passionsspiel ist die Magdalenenzene breit ausgebaut. Es findet sich das Lied des Krämers, der nun aber Magdalena selbst zum Kauf anregt. Maria singt das bekannte, sinnesfreudige Mantellied (ich ließ meinen mantel in der auwe /.ä./) und die sie umschmeichelnden Diaboli (Didaxe!) benehmen sich wie ritterliche, charmante Liebhaber und Tänzer. Freude an der Liebe dürfte jedoch noch nicht unbedingt komisch wirken - Komik wird erzeugt, indem Martha die Schwester von der Sündhaftigkeit ihres Treibens überzeugen will und Maria sie kurzerhand abfertigt, es mit ihren Liebhabern aber desto toller treibt. So scharwenzeln in Erlau IV sechs als junge Männer verkleidete Teufel um sie herum und eine Kupplerin führt ihr einen kaum erwachsenen Burschen zu (ähnlich im Frankfurter, Alsfelder, Heidelberger und Egerer Passionsspiel). Im Lonaueschinger Spiel erscheint sie geradezu als männerverschlingend:

Maria Magdalena hat mich geladen,
da wend wir ein gut convivium haben.
gester was ich ouch by ir.

sagt ein Liebhaber, worauf ein anderer erwidert:

Magdalens hat dich nit allein,
sie faczet werlich uns allgemein.⁴³
Vv 103 - 105, 115 - 116

Diese Szene korrespondiert in ihren komischen Effekten sowohl mit dem Teufelsspiel (Teufel als Liebhaber - gehen damit auf Seelenfang) als auch mit der Krämerszene (Krämer als Bindeglied: verkauft sündhafte Dinge an eine sündhafte Maria - im Gegensatz zu den drei Marien, die einen Balsam für den Leichnam Jesu kaufen) und der Hortulanusszene (Hinterfragung der Keuschheit Marias durch den Gärtner). Auch hier finden sich das Herr-Knecht-Motiv und der Streit als Mittel der Komik.

Jedoch erhält gerade in den späten Spielen (besonders im Alsfelder Spiel) diese Komik einen bitteren Beigeschmack durch die Verteufelung dieser Volkskultur. Möglicherweise ist die soziale Differenzierung in den Städten bereits soweit fortgeschritten, daß Patriziat, Kaufleute und Zunftmeister sich von dieser Art Kultur distanzieren, zumal sich bereits eigene städtebürgerliche (ständisch fixierte) Kulturtraditionen und Kunstgattungen herausgebildet haben. Generell ist auch für die Passionsspiele eine rückläufige Tendenz des Komischen zu konstatieren, die

sich zugunsten realistisch-naturalistischer Wirklichkeitsdarstellung (Tiroler Passion) verschiebt.⁴⁴

Da das Phänomen der Komik in den geistlichen Spielen hier nicht umfassend erörtert werden kann, noch kurz einige Anmerkungen zu wesentlichen komischen Elementen in den anderen Spieltypen.

1. Komik in den Weihnachtsspielen

Sie basiert auf einer typologischen Übertragung der Osterfreude in den Weihnachtsspielkreis. So können Joseph und die Hirten als lustige Figuren auftauchen, der Widerspruch der schwangeren ‚Jungfrau‘ Maria und die Herr-Knecht-Konstellation (in verschiedenen Varianten) werden benaglich ausgeweitet. (Vgl. Hessisches Weihnachtsspiel) Volkstümlich lustige Gestaltung mit Tendenz zum Übergang ins Brauchtum finden wir etwa im Schwäbischen Weihnachtsspiel, hier taucht auch der Knabenbischof (eine religiös-brauchtümlich orientierte Belustigung der Chorknaben und Klosterschüler zur Weihnacht bzw. zum Jahreswechsel) auf.

Ob die Konstellation Herodes-Ratgeber (etwa Herodes und sein Narr Lappa im Erlauer Dreikönigsspiel) komisch wirken sollte, ist nicht zu entscheiden. Vergleichbar ist sie wohl mit der Judendarstellung in den Osterspielen, zumal deren Grausamkeit von der des Narren und seiner Helfer beim Kindermord weit über-

troffen wird. Die Bezeichnung "Narr" meint hier wohl mehr unkluges und törichtes Verhalten und weniger närrisch-lustiges.

Im übrigen treffen wir in den weihnachtsspielen (wie auch in vielen Legendenspielen) auf die gleichen gestalterischen Mittel: Freß- und Trunksucht, Streitsucht, Faulheit, abnorme Sexualität (zumindest unnormal gesteigerte), Prügeleien und Teufelskomik. Es liegt nahe, daß damit die hauptsächlichsten Untugenden und Sünden, die in der mittelalterlichen Stadt von Klerus und städtischer Obrigkeit geahndet wurden, widergespiegelt werden.

2. Komik in den Antichrist- und Weltgerichtsspielen

In beiden Spielarten ist Komik zu vermuten, da sie entweder nach dem Muster der sogenannten Ständesatire (Weltgerichtsspiel) oder nach dem des Gegenspielers zu Gott (Antichristspiel) aufgebaut sind. Jedoch dürfte die Komik in den Weltgerichtsspielen nicht gerade überschwänglich ausfallen, da hier die für jeden mittelalterlichen Menschen äußerst relevante Entscheidung über sein Seelenheil unmittelbar vorgeführt wird. Vorstellbar ist eine Wirkung, die - individuell höchst verschieden - zwischen Beklemmung und Angst (bei Vorführung eigener Sünden) und Genugtuung, ja Schadenfreude (bei Sünden, von denen man sich frei fühlt, die man aber bei anderen beobachtet

hat) wechselt. Die in den Antichristspielen freigesetzte Komik basiert offensichtlich auf FE 1. Deshalb konnte gerade dieser Spieltyp zum ‚politischen Tendenzspiel‘ (Tegernseer Antichristspiel) werden. In der Folgezeit verstärkt sich die Komik-Schadenfreude über das Wirken des Antichrist und seiner Anhänger und sie wird zur Geißelung von kritikwürdigen Zeiterscheinungen; das Genre wechselt zum Fastnachtspiel. Politische Anspielungen können enthalten bleiben. (Vgl. Des Entchrist vastnacht)⁴⁵

3. Komik in den Legendenspielen

Auch hier ist Komik zu vermuten. Sie basiert entweder auf FE 1 (Überwindung der Feinde Christi - wenn auch oft nur geistig - in den Märtyrerspielen, wobei Analogien zu den Passionsszenen Christi anzunehmen sind; oder auf der Volkstümlichkeit der Wunder wirkenden Heiligen in den Mirakelspielen, wobei hier die Analogie zur humoristischen Gestaltung der Jünger einzubeziehen wäre.) (FE 3)

Zusammenfassend ist festzustellen, daß die Erscheinungsform der Komik im geistlichen Spiel in zwei Grundformen möglich ist.

1. Der komische Widerspruch liegt zwischen zwei oder mehreren Personen (Gruppen): Krämerszene, Teufelsspiel, Magdalenenspiel, Wächterszene u.a.,

2. er wird innerhalb einer Person manifestiert:
Apostelgestalten, Heilige, Maria Magdalena,
Wächter, Pilatus, Joseph u.a.

Das Prinzip des komischen widerspruchs im geistlichen Spiel besteht einerseits in der Unabdingbarkeit der zu vermittelnden moraltheologischen Lehren und Normen (die das Publikum übrigens genau kennt) und andererseits in der Art der Vermittlung, indem stets ein Negativverhalten vorgeführt wird, das zum Teil der gesellschaftlichen Realität entnommen und zum Teil religiös-literarische Fiktion ist. Der gesellschaftlichen Realität entnommene Verhaltensmuster sind oft objektiv positive Werte (auch für die Empfindung des Publikums, z.B. Tanz- und Liedkultur), die im Sinne der Kirche (oder der Stadtobrigkeit) entgegengesetzt bewertet werden. Gestalterische Mittel dazu sind:

- der Streit/die Prügelei/die Gerichtsszene/parodierende Gestik
- das Aneinander-vorbei-reden/Beschimpfungen/Verhöhnungen
- der Wortwitz/das Sprichwort/die sprichwortartige Wendung/der Vergleich/das geflügelte Wort.

Folgende menschliche Lebensbereiche werden hauptsächlich genutzt:

- sexuell-erotischer Bereich: Verhältnis zwischen Ehegatten, Liebeswerben junger Männer/Mädchen
- menschliche Notdurft: Essen, Trinken Wirtshaus,

Exkrementenwitze und Unflätereien, fehlende oder unpassende Kleidung

- gesellschaftliche Beziehungen: Herr-Knecht-Verhältnis, eine Reihe städtischer Berufe, der Priesterstand, soziale Mißstände bzw. deren Auswirkungen (Dirnenwesen, Räuber u.a.)

Zur Funktion der Komik ist zu sagen, daß das Modell von den drei konstituierenden Funktionselementen (FE 1-3) brauchbare Ergebnisse zeigt. Damit sind die drei Hauptfunktionen der Komik fixiert. Eine umfassende Analyse würde die hier vorgestellten Beispiele systematisch erweitern können. Wie sieht nun der innere Zusammenhang aus?

FE 1 schafft zunächst die religiös motivierte Grundlage aller möglichen Komik, wobei die inhaltliche Fixierung ‚Osterfreude‘ generell zu erweitern ist.

FE 2 weist aus, in welche Richtung die Komik möglich ist:

- Kritik an den ‚Feinden des Christentums mit dem Wissen um ihre Niederlage (Teufel, Juden, Pilatus, Herodes)
- Kritik an Ideologien und kulturellen Idealen, die nicht bzw. noch nicht theologisch-dogmatisch fundiert und aufgebaut sind (Klassische feudalhöfische Dichtung, Vagantendichtung, sich entwickelnde städtebürgerliche Kultur)
- Kritik an den Vertretern dieser Ideologien/Ideale.

FE 3 schließlich zeigt das Ergebnis dieser Kritik, das auf diese Weise neu entstandene Kulturgut. Es weist auf die Träger dieses Kulturgutes hin, das in der kulturellen Emanzipation begriffene Städtebürgertum. Es eignet sich das geistliche Spiel an und macht es zu einer ihm gemäßen Gebrauchs- und Festform, ohne damit soziale Unterschiede nivellieren zu können. Mit Hilfe dieser Gebrauchsform und seiner komischen Elemente schafft es sich eigenständige, typisch bürgerliche Kunstgattungen. Daneben speist es auch bäuerliche Kultur und Brauchtum.

Die Komik im geistlichen Spiel ist ein Element, das durch die Widerspiegelung der objektiven Realität in einer religiös-didaktischen Theaterform zustandekommt und sie dadurch von einer reinen Gebrauchsform zu einer theatralisch-literarischen Gattung führt.⁴⁷

Anmerkungen

- 1 Johannes Scherr: Deutsche Kultur- und Sittengeschichte, Leipzig 1929. S. 198.
- 2 Vgl. Moissej S. Kagan: Vorlesungen zur marxistisch-leninistischen Ästhetik, Berlin 1974. S. 125, 197, 199, 200, 203.
- 3 Johannes Merkel: Form und Funktion der Komik im Nurnberger Fastnachtsspiel. Studien zur deutschen Sprache und Literatur, Bd. 1. Freiburg/Breisgau 1971.
- 4 Hier wäre vor allem die m. E. zu enge Bindung an die Freudsche Methode der Psychoanalyse zu nennen. Das Grundmodell Triebverarbeitung und Triebverdrängung wird wohl weder den Verfassern und Spielern, noch dem Publikum der Fastnachtsspiele gerecht.
- 5 Die wesentlichsten sind:
Karl Weinhold: Über das Komische im Altdeutschen Schauspiel. Jahrb. f. Literaturgeschichte v. Gosche, Bd I, Berlin 1865. S. 1-44.
Carl Reuling: Die komische Figur in den wichtigsten deutschen Dramen bis Ende des 17. Jahrh., Diss. Stuttgart 1890.

Paul Lehmann: Die Parodie im Mittelalter, München 1922.

Erich Krüger: Die komischen Szenen in den deutschen geistlichen Spielen des Mittelalters, Diss. Hamburg 1931.

Rolf Max Kulli: Die Ständesatire in den deutschen geistlichen Schauspielen des ausgehenden Mittelalters. Basler Studien 31, Basel 1966.

Rainer Hess: Das romanische geistliche Schauspiel des Mittelalters als profane und religiöse Komödie, München 1965.

Johannes Merkel: w. o.

- 6 Um die Extreme anzudeuten: das "naive Gemüt" des Mittelalterlichen Menschen stellt religiösen Ernst neben weltliche Lust - auf der anderen Seite: weltliches Spektakulum mit religiöser Tarnung.
- 7 Ediert von Karl Ferdinand Kummer: Erlauer Spiele. Sechs altdeutsche Mysterien, Wien 1882. (Die Bezeichnung der Spiele mit römischen Ziffern im weiteren Text richtet sich nach Kummer.)
- 8 Ediert von Richard Froning: Das Drama des Mittelalters. Stuttgart 1891/92. Nachdruck Darmstadt 1964.
- 9 Vgl. Adolf Pichler: Über das Drama des Mittelalters in Tirol, Innsbruck 1850.

- 10 Die Grundlage dafür ist das sogen. "risus paschalis"; nach Holl, w. o., S. 8: "Osterlachen, das der Geistliche von der Kanzel herab mit derben Spaßen auslöst". Vgl. auch: Ludwig Andreas Veit: Volksfrommes Brauchtum und Kirche im deutschen Mittelalter, Freiburg i. Breisgau 1936, S. 113, weiter: Walther Müller: Der schauspielerische Stil im Passionsspiel des Mittelalters, Greifswald 1927. In den Osterspielen kommt deshalb im Prolog immer wieder folgende Floskel vor: "Wir wellin haben eyn ostirspil, das ist frolich vnd kost nicht vil." (Wiener Osterspiel, Vv 23 f.), ediert von Hans Blosen: Das Wiener Osterspiel, Berlin 1979.
- 11 Ingeborg Spriewald/Hildegard Schnabel/Werner Lenk/Heinz Entner: Grundpositionen der deutschen Literatur im 16. Jahrhundert. Berlin und Weimar 1976, S. 34.
- 12 Vgl. dazu auch Wolfgang Spiewok: Deutsche Literatur von den Anfängen bis zum Ausgang des 15. Jahrhunderts. - In: Kurze Geschichte der deutschen Literatur. Berlin, 1981. S. 29 ff.
- 13 Vgl. Ingeborg Spriewald w. o., S. 35 f.
- 14 Kaiserchronik, Vv 27 - 31. Hrsg. von Eduard Schröder. - In: Deutsche Chroniken. Band 1/1, Hannover 1982.

- 15 Thomasin von Zerclaere: Der welsche Gast, Vv 1118 - 1120.
- 16 Vgl. dazu Norbert Hecker: Bettelorden und Bürgertum. Konflikt und Kooperation zwischen den deutschen Städten des Spätmittelalters, Frankfurt/M. 1981.
- 17 Vgl. Arne Holtorf: Höfische Theologie im Osterspiel von Muri. - In: PBB (W) 97 (1975). S. 339 - 364.
- 18 Vgl. Ernst Werner: Stadt und Geistesleben im Hochmittelalter, Weimar 1980. S. 99 ff., bes. S. 101, S. 248.
- 19 Vgl. Hansjürgen Linke: Zwischen Jammertal und Schlaraffenland. Verteufelung und Verunwirklichung des säculum im geistlichen Drama des Mittelalters. - In: ZfdA 100, 1971, S. 350 - 370.
- 20 Vgl. Ludwig Andreas Veit, w. o., S. 100, 102 ff., auch Anm. 10.
- 21 Mehr und mehr spielt auch der Aberglaube bei der Ausmalung der Szenen eine Rolle. Vgl. dazu Helmut Rainer Schmid: Raum, Zeit und Publikum des geistlichen Spiels, München 1975. S. 133 ff., 165 ff., 194 ff.

- 22 Damit verbunden ist die Tatsache, daß die Spiele mehr und mehr zur Erbauung angesehen werden; die Didaxe scheint allmählich zurückzutreten. Ein äußeres Zeichen dafür ist der Prolog in den spä-ten Spielen: Der Praecursor muß immer häufiger zu Ruhe und Andacht mahnen, selbst Strafen werden angedroht. Zur Redigierung der Luzerner Spiel-
texte erfahren wir: "Ettliche Leerer vnd Prophe-
ten sprüch sind zuo lang vnd dem volck verdrüssig
vnd vnangenam gibt vrsach, daz man meer schwetzt
dann vfflosst, die möchtent abgekürzt, vnd dar-
für ettwan andre lustige vnd schöne Historien
vss beiden Testamenten/.../ oder was dann sich
am basten füegt." Marshall Blakemore Evans: Das
Osterspiel von Luzern. Schweizer Theater 27, Bern,
1961. S. 62.
- 23 Fastnachtsspiel, Schwank, Meistersang, Lied. Vgl.
dazu auch Hansjürgen Linke, w. o., 350 ff.
- 24 Vgl. Helmut De Boor: Der Salbenkauf in den latei-
nischen Osterspielen des Mittelalters. - In: Fest-
gabe für L. L. Hammerich, 1962. S. 29 - 44. Wieder-
abgedruckt in: H. De Boor: Die Textgeschichte der
lateinischen Osterfeiern. Hermes, NF 22, 1967.
S. 346 ff.
- 25 Großes Benediktbeurer Passionsspiel, ediert von:

Alfons Hilka/Otto Schuhmann: Die Lieder der Carmina Burana, Heidelberg 1930. S. 41, 61.

26 Christoph Trilse u.a.: Theaterlexikon, Berlin 1978. S. 344.

27 Wortwitz: Rubins Lohnangebot an Pusterbalg:
"sibenzehen pon / glockenclankch / phannsankch /
der munich tanzen / und der nunnen swanzen / der
zu der wolf hon / und der vogel don / der lerche
singen / und der chrumpfen springen / der jagdhunt
chenkchen / und der hasen wnkchen / der winden
lauffen / der jager nachstraufen. (Erlau III, V
269 ff.) Der Hinweis Krügers, w. o., S. 13, auf
Eulenspiegel ist berechtigt. Wohl besteht kein
Textzusammenhang, doch das Grundrepertoire an Wit-
zen der lustigen Person findet sich natürlich in
deren Weiterentwicklung in der kleinepischen Gat-
tung im Eulenspiegel wieder. Der Kreis schließt
sich in den Eulenspiegelhistorien. Eulenspiegel
richtet ein Spiel aus: "Wie Eulenspiegel in der
Ostermetten ein Spiel macht, daß sich der Pfarrer
und seine Kellnerin mit den Bauern rauffen und
schlugen" (13. Historie).

Aneinander-vorbei-reden: Mercator: "Sweiget vrsu,
oder ich gebe euch einen puf." _ Mercatrix: "Dorte
get der monde uf." (wiener Osterspiel). Vortäuschen

von Gelehrsamkeit: "Ich bins newlich komen von
Pariß / vff ertcztey habe ich gelegyt mynen fleyß /
wol vier vnd vircig jor: / was ich euch sage, das
ist nicht wor." (Wiener Osterspiel, V 508 ff.)

- 28 Es werden nicht die einzelnen Stände kritisiert,
sondern entweder bürgerliches Handwerk in einzel-
nen Berufen, oder Außenseiter der mittelalterlichen
Gesellschaft. Einzig der Stand der Priester wird
stets kritisch gesehen. Zum Ursprung der Höllensze-
ne vgl. Karl Wilhelm Christian Schmidt: Die Darstel-
lung von Christi Höllenfahrt in den deutschen und
den ihnen verwandten Spielen des Mittelalters,
Diss. Marburg 1915.
- 29 Die Analyse der in die Hölle geholten Seelen er-
gibt folgendes Bild: Wucherer 11x, Weib 10x, Kleri-
ker 9x, Müller 8x, Schneider 7x, Wirt 7x, Schuster
7x, Metzger 4x, Räuber 3x, Weber 3x, Spieler 2x.
Aus: Rolf Max Kulli, w. o. Diese Analyse darf kei-
nen Anspruch auf Genauigkeit erheben, da jüngere
Spielfunde noch nicht eingearbeitet sind und Kulli
einige Spiele ausgeklammert hat. Die Tendenz aber
ist erkennbar.
- 30 Verse 25 ff., ediert von Herrmann Pfeiffer. Jahr-
buch des Stifts Klosterneuburg I, Klosterneuburg
1908.

- 31 Innsbrucker Osterspiel, Vv 180 ff., ediert von Eugen Thurnher und Walther Neuhäuser: Die Neustifter-Innsbrucker Spielhandschrift von 1391. (Litterae 40) Göttingen 1975.
- 32 Vgl. dazu Ludwig Wirth: Die Oster- und Passionsspiele bis zum XVI. Jahrhundert, Halle 1889. S. 208 und Willy Arndt: Die Personennamen der deutschen Schauspiele des Mittelalters, Breslau 1904. S. 17.
- 33 Vgl. folgende Stelle im Redentiner Osterspiel:
(Vv 69/70) "Wil ik wesen myt ghemake, So mut ju schicken hute unde wake"
- 34 Vgl. Erich Krüger, w. o., S. 57.
- 35 Wer die Chronistik ein wenig kennt, braucht nicht lange nach Beispielen zu suchen. Hier nur ein Beleg: Düringische Chronik des Johannes Rothe, hrsg. von Rodolf v. Liliencron, Jena 1895.
- 36 Zwei Methoden sind erkennbar: Einmal die naturalistische Darstellung "jüdischer Grausamkeit" gegen Jesus (oder Maria): "woluff, gesellen, anqual / lat uns zu dem vierdenn male / von slagen thun so heis, / das he switzet bludigen sweis! /.../ Gerne, lieber geselle myn: / ich helff dir nach dem willen din / sin hut ziehen ußeinander, / das sin

odern Krachen mit einander!" (Frankfurter Passions-
spiel, Vv 3468-71 und 3706-09. Ediert von Froning,
w.o. Zum anderen die direkte Agitation an die Zu-
schauer, die Juden zu isolieren (Egerer Passions-
spiel, Vv 5676 ff., ediert von Gustav Milchsack,
Stuttgart 1881) oder sogar Tötlichkeiten zu bege-
hen: "Helft mir rechnen!" (Donaueschinger Passions-
spiel, ediert von Eduart Hartl: Das Drama des Mit-
telalters. Sein Wesen und werden, 1937-1942.

37 Ediert von Eugen Thurnher/Walther Neuhauser, w. o.

38 Vgl. Helmut Rainer Schmid, W. o., S. 165 ff.

39 Vv 3520 ff.; Tiere treten überhaupt des öfteren
im geistlichen Spiel auf, etwa der Palmesel, den
Johannes und Petrus nicht bändigen können, Tiere
an der Krippe im Weihnachtsspielkreis u.a. Ein
Weihnachtsrätsel aus Oberösterreich weist die
Struktur der visitatio praesepe auf:

Hahn: Christi ist geboren!

Tauber: Wo? Wo?

Schafe: Z' Bethlehem!

Geißbock: Mecht hingehn.

Esel: I a!

Rosemarie Rossbach: Volkseigenes Kulturgut
in deutschen geistlichen Hirten und Dreikönigs-
spielen, Diss. masch. Köln 1944. S. 40

- 40 Beide Zitate: Haller Passion, Vv 4246 ff. Ediert von Joseph E. Wackernell: Altdeutsche Schauspiele aus Tirol, Wien 1897.
- 41 Vielmehr birgt die Passion Christi Ansätze zur tragischen Gestaltungsweise, insofern Christus als Mensch tödliche Qualen leidet und erst dadurch (nach seinem Tod) sein göttliches Wesen deutlich wird.
- 42 Viele Beispiele bringt Krüger, w. o., S. 64.
- 43 Vgl. auch Helmut Rainer Schmid; w. o. S. 155 ff.; weiter Hansjürgen Linke. w. o., S. 367. f.
- 44 Ediert von Eduard Hartl, w. o.
- 45 Vgl. Hansjürgen Linke, w. o., S. 368 f., weiter Helmut Rainer Schmid, w. o., S. 228 ff.
- 46 Friederike Christ-Kutter (Hrsg.): Frühe Schweizer-spiele. Altdeutsche Übungstexte 19, Bern 1963.
- 47 Eine Komikdefinition für das geistliche Spiel etwa wie folgt: Komik entsteht durch die Darstellung der von der propagierten heilsgeschichtlichen Lehre abweichenden Sachverhalte und Verhaltensweisen, wenn diese Darstellung mit unangemessenen Mitteln vorgenommen oder ein Mißverhältnis zwischen Inhalt und Form des Dargestellten provoziert wird.