



Germanistik

Hirzel Verlag

*Verena Linseis*  
Heilige als Vermittler  
der Passion

Eingemeindung des Sakralen  
im volkssprachlichen Geistlichen Spiel  
des Mittelalters

*Verena Linseis*  
Heilige als Vermittler der Passion



*Verena Linseis*

# Heilige als Vermittler der Passion

Eingemeindung des Sakralen im volkssprachigen  
Geistlichen Spiel des Mittelalters



S. Hirzel Verlag

Gedruckt mit freundlicher Unterstützung der DFG (SPP 1173)  
und des Oskar-Karl-Forster-Stipendiums der LMU München

Umschlagabbildung: Aussendung der Apostel vor den Toren Landshuts,  
Detail von S. 248 (Museen der Stadt Landshut, Foto: Harry Zdera)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen  
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über  
<<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes  
ist unzulässig und strafbar.

© S. Hirzel Verlag, Stuttgart 2017

Zugleich Dissertation der Ludwig-Maximilians-Universität München, 2014

Druck: Offsetdruck Bokor, Bad Tölz

Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigem Papier.

Printed in Germany.

ISBN 978-3-7776-2676-5 (Print)

ISBN 978-3-7776-2457-0 (E-Book)

*Meiner Familie*



## Inhaltsverzeichnis

Dank . . . . .	11
1. Einführung . . . . .	13
2. Veronika: <i>Memoratio</i> und <i>compassio</i> einer liebenden Jüngerin am Kreuzweg . . . . .	33
2.1. Ursprünge der Veronikaszene und andere Stofftraditionen . . . . .	35
2.1.1. Das gemalte Bild – die geplante <i>memoratio</i> . . . . .	36
2.1.2. Ein Abdruck als Bild – spontane <i>memoratio</i> . . . . .	38
2.1.3. Das Bild am Kreuzweg – <i>compassio</i> und <i>memoratio</i> . . . . .	42
2.1.4. Verehrung und Liebe: Veronika und Jesus . . . . .	47
2.1.5. Vereint in Liebe und Schmerz: Veronika und Maria . . . . .	52
2.1.6. Verehrte Heilige oder unkooperative Informantin . . . . .	54
2.1.7. Motivschwerpunkte und Anknüpfungsmöglichkeiten . . . . .	56
2.2. Positionierung der Szene innerhalb der Spiele . . . . .	57
2.3. Veronika – eine Angehörige der Frauengruppe . . . . .	59
2.3.1. Betroffene und Zeugin eines Heilungswunders . . . . .	59
2.3.2. Eine vorbildhafte Anteilnahme an der Passion . . . . .	62
2.3.3. Die Bitte: Eigeninitiative oder Gnadenakt . . . . .	64
2.3.4. Das personifizierte Mitleid . . . . .	65
2.4. Transgression der Szene . . . . .	66
2.4.1. Entgrenzung der Bühne: Veronika als Predigerin . . . . .	66
2.5. <i>Memoratio</i> : Bedeutung und Funktion des Tuchs als Reliquie . . . . .	71
2.6. Szeneneinbrüche und -ränder . . . . .	76
2.6.1. Kontrastfiguren des Mitleids: Juden und Folterknechte . . . . .	76
2.6.2. ›Ausgefrante‹ Szenenränder . . . . .	78
2.7. Sakralität und Funktion der Veronikafigur . . . . .	83
3. Maria Magdalena: Die erlöste Sünderin als erste Zeugin . . . . .	87
3.1. Die trauernde Liebende . . . . .	89
3.2. Ein Gärtner mit Schaufel und Hacke: die Gelegenheit für Frauenschelte . . . . .	97
3.2.1. Männliche Rollenträger: Kostüm oder ›Crossdressing‹? . . . . .	105

3.3. Schwieriges Erkennen – Nähe und Entzug des Auferstandenen . . . . .	115
3.3.1. Ein erstes Annähern: Verwechslung und Erkennen . . . . .	115
3.3.2. Mensch oder Gott: Die Lehren des Auferstandenen . . . . .	121
a. Die Zwei-Naturen-Lehre: »Prima quidem suffragia« . . . . .	121
b. Der freie Wille und die Freude über die Passion . . . . .	125
3.3.3. Entzug: <i>Noli me tangere</i> . . . . .	127
3.4. Sünderin und heilige Vermittlerin . . . . .	131
3.4.1. Die Sünderin . . . . .	131
3.4.2. Die Interzessorin . . . . .	137
3.4.3. Zeugin, Botschafterin, Predigerin . . . . .	146
4. Der Jüngerlauf: Menschliche Fehler, eine Wette und das leere Grab . . . . .	149
4.1. Vorlage und Erweiterungen . . . . .	152
4.1.1. Vorlage und kultische Rückbindung . . . . .	152
4.1.2. Einbindung der Szene in mehrere Auferstehungszeugnisse . . . . .	155
4.1.3. Kernmotive und Erweiterungen der Szene . . . . .	161
4.2. Teufelskomik oder burleske Heiligenparodie . . . . .	163
4.2.1. Fehler des Körpers . . . . .	163
a. Alter, Krankheiten und Missbildungen . . . . .	163
b. Mangelnde Beherrschung . . . . .	169
4.2.2. Fehler der Seele . . . . .	174
a. Dreimalige Verleugnung Jesu . . . . .	174
b. Glaubwürdigkeit der Frau und Unglauben der Apostel . . . . .	177
c. Eifersucht unter den Aposteln . . . . .	179
4.2.3. Traditionen zu Wettläufen und Petrusparodie . . . . .	181
4.2.4. Sprachkomik . . . . .	185
4.2.5. Die Wette . . . . .	189
4.3. Die Wettlaufsszene als ein Schritt zum Glauben . . . . .	192
4.3.1. Zweifel der Jünger . . . . .	192
4.3.2. Das Grabtuch als sichtbarer Beweis . . . . .	194
4.3.3. Verkündigung . . . . .	199
4.4. Alternieren zwischen Komik und Verkündigungsfunktion . . . . .	202
4.4.1. Überspielen der Coda . . . . .	202
4.4.2. Die Rolle der Zeit . . . . .	206
4.4.3. Aufführung der Bibel oder Theater . . . . .	212
4.5. Ein komplexer Beweis mit humoristischer Unterhaltung . . . . .	213

5. Zweifel und Mission: Ungläubiger Thomas und <i>Divisio Apostolorum</i> . . . . .	217
5.1. Zweifel und Streit mit den Botschaftern . . . . .	219
5.2. Verifizierung des Ungläublichen . . . . .	224
5.2.1. Bedingungen des Glaubens . . . . .	224
5.2.2. Vollzug der Erkenntnis . . . . .	226
5.2.3. Taxierung und Folgen . . . . .	231
5.3. Mission . . . . .	236
5.3.1. Auftrag und Sendung der Apostel . . . . .	238
5.3.2. Von Wölfen, Schlangen und Tauben: Angst und Unsicherheit . . . . .	241
6. <i>Beschluszred</i> : Diversität auf dem Weg zur Eingemeindung des Sakralen . . . . .	251
Anhang . . . . .	265
A. Siglenverzeichnis der Spiele . . . . .	265
B. Abkürzungsverzeichnis . . . . .	267
C. Bibliographie . . . . .	269
C.1. Spiele . . . . .	269
C.2. Primärliteratur . . . . .	273
C.3. Sekundärliteratur . . . . .	276
Werktitel- und Personenverzeichnis . . . . .	297



## Dank

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

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

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

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

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

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



## 1. Einführung

Sakralität und Stadtkultur sind im späten Mittelalter untrennbar miteinander verbunden. Sichtbar wird diese Verwobenheit vor allem in der Verehrung von Heiligen als Nothelfer, als Schutzpatrone von Zünften, Gilden, Gemeinden und ganzen Städten, in sakraler Kunst im öffentlichen Raum – angefangen bei Kirchen und öffentlichen Plätzen über Flurdenkmäler, Hausmalereien, -kapellen und -altären bis hin zu privaten figürlichen Darstellungen in Votivgaben, Weihnachtsskrippen und anderen Schnitzereien in und an Privathäusern. Eine noch weitaus größere Rolle als solche immobilen und ephemeren Zeugnisse der Religion spielt im Mittelalter die lebendige Praxis. Neben der privaten Andacht und dem stillen Gebet gehören dazu auch der öffentliche Gottesdienst, Prozessionen und Wallfahrten. Für die christliche Gemeinschaft, welche ihre Umgebung in den Glaubensvollzug einbezieht, sind besonders die Prozessionen, etwa die im Mittelalter entstandene Fronleichnamsprozession<sup>1</sup> und andere Umgänge, von großer Bedeutung (vgl. die Abbildung auf S. 30). Das Einbeziehen der Heilsgeschichte, der religiösen Ursprungsgeschichte, und einzelner ihrer Protagonisten, betrifft nicht nur die eigenen Häuser und Plätze, sondern sie wird darüber hinaus auf Wege und Stationen der täglichen Umgebung übertragen.

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

---

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

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

3 KÖNNEKER, Das Donaueschinger Passionsspiel, S. 19.

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

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

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

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

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

---

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

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

Die Entwicklung der Spiele sowie ihre Gemeinsamkeiten mit und Unterschiede zu den Osterfeiern, die zwar vor den Spielen entstanden, enger an die Liturgie angebunden waren und parallel zu ihnen weiter praktiziert wurden, sollen hier nicht thematisiert werden. Diese Arbeit soll das Geistliche Spiel unter einem speziellen Blickwinkel untersuchen und einen Zugang zu ihnen herstellen, ohne dabei den aussichtslosen und zum Scheitern verurteilten Versuch zu wagen, die Spiele aktualisieren oder an das moderne Theater anknüpfen zu wollen.<sup>8</sup> Obwohl das Geistliche Spiel durchaus nicht – wie lange behauptet wurde – vollkommen unvereinbar mit dem antiken<sup>9</sup> oder dem frühneuzeitlichen Drama gesehen werden darf, steht das Aufzeigen von Bezügen oder gar einer geschlossenen Linie bis in die Jetztzeit nicht im Zentrum. Die Spiele sollen stattdessen für sich betrachtet werden, als singuläre Erscheinung über den mehr oder weniger begrenzten oder offenen Zeitraum des Spätmittelalters bis in die Frühe Neuzeit. Jeder Text ist in seiner Einzigartigkeit zu respektieren und in dieser Hinsicht gleichberechtigt zu behandeln.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

16 Vgl. dazu HONEMANN, Das spätmittelalterliche geistliche Spiel.

sie lediglich in der Auswahl ihrer Vorlagen: Legenden, Apokryphen, andere geistliche Texte wie beispielsweise Gebete und Gesänge in Latein, in Übersetzung oder in beiden Varianten, weltliche Texte wie etwa Fastnachtsspiele und lokale Begebenheiten und Bräuche. Aus dieser Mischung schöpfen die ›freien Teile‹ der Spiele. Auf die Abhängigkeitsverhältnisse zu anderer Literatur, auf Rückgriffe und Anleihen im Sinn der Erstellung eines Stemmas kann indes nicht bei jeder Szene eingegangen werden. Eine singuläre Ausnahme bildet die Veronikaszene, da sie als einzige nicht durch die Bibel vorgeprägt ist und daher auf eine noch breitere legendarische Schicht zurückgreift, exemplarisch und in groben Zügen in ihrer literarischen Entwicklung beleuchtet werden. Anhand einer Motiv- und Legendentradition wie bei der heiligen Veronika wird deutlich, dass die Begriffe ›Schreiber‹ oder ›Kompilator‹ für das Geistliche Spiel wesentlich exakter die Tätigkeit bezeichnen, die zur Aufzeichnung der Texte notwendig ist, als etwa der Begriff ›Autor‹. Abhängig davon, ob eine Handschrift für den privaten Gebrauch oder für eine Aufführung intendiert ist,<sup>17</sup> werden die Regieanweisungen oder das Personenregister mehr oder weniger detailliert und aktualisiert aufgezeichnet und bei Bedarf ausgebessert. Die Texte bleiben Zusammenstellungen vieler möglicher Vorlagen, unter anderem anderer Spieltexte, aus denen Auszüge übernommen werden. Der Platz für eigene ›Dichtung‹ oder ›Fiktion‹<sup>18</sup> bleibt begrenzt, vor allem, wenn man die Ausbildung der Schreiber bedenkt, die auch in späterer Zeit ihre Fähigkeiten in den meisten Fällen immer noch einer kirchlichen, wenn nicht sogar universitären Ausbildung<sup>19</sup> verdanken.

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

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

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

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

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

manche Gruppierungen in Spiellandschaften fragwürdig werden, sondern auch die zum Teil erheblichen Unterschiede in der Bearbeitung einzelner Szenen. Ein noch zu diskutierendes Beispiel gerade für gravierende, den Sinn verändernde Umgestaltung sind die Luzerner Passionsspiele<sup>21</sup> von 1545, 1597 und 1616, vor allem in der Veronikaszene.<sup>22</sup> Aus diesem Grund werden vereinzelt reformatorische Spiele hinzugezogen, die den mittelalterlichen Spielen inhaltlich und formal nahe stehen und die wiederum katholische Spiele beeinflusst haben.<sup>23</sup> Auch die durchaus wichtige Unterscheidung in Aufführungs- und Lesetexte wird bewusst ausgeklammert. Vorausgesetzt wird vielmehr, dass den »reinen Lesetexten« eine Aufführung vorangegangen ist oder zumindest sein kann. Da sich die Untersuchung gerade mit einzelnen Szenen befasst, erscheint eine gleichberechtigte Wertung zielführender.<sup>24</sup>

---

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

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

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

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

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

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

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

Über Details wie etwa ihre Anreise, ihr durchschnittliches Alter, ihren Bildungsstand, ob sie jemals zuvor eine öffentlichen Darstellung besucht haben oder noch schwerer zu eruiierende Aspekte, zum Beispiel ihr biblisches Vorwissen oder gar ihren Glauben erlauben die Zeugnisse nicht einmal Vermutungen. Selbst wenn die heutige Forschung nur zu gerne Näheres über die Zuschauer und ihre Rezeption<sup>27</sup> der Spiele mit Bestimmtheit aussagen möchte, so führt der einzige Weg zu einem besseren Verständnis des Phänomens ›Geistliches Spiel‹ nur über die Texte selbst und die von NEUMANN so zahlreich gesammelten Aufführungszeugnisse.<sup>28</sup> Doch wenn gleich nichts über den »Intellekt-Horizont«<sup>29</sup> eines Zuschauers gesagt werden kann, so verweisen die Spiele mit ihrem Drang zum Auserzählen von Leerstellen und ihren didaktischen Wiederholungsstrukturen auf ein sehr gemischtes Publikum. Jeder sollte nicht nur oberflächlich verstehen, worum es geht, sondern es begreifen und zu-

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

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

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

28 NEUMANN, Spätmittelalterliches Drama; DERS., Paradigma.

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

mindest einige wenige Lehren für sich ziehen können. Die Zuschauer sind mit den Darstellern<sup>30</sup> gemeinsam die Akteure des Spiels – sie sollen nicht nur aufführen und betrachten, sondern die Passion Christi mit-leben und -leiden.<sup>31</sup> Es wird zu zeigen sein, wie dieses Mitleiden erzeugt wird, wie Sympathie und Empathie mit dem Heiligen provoziert werden, indem Heilsgeschichte mit verschiedenen Mitteln in Zeit und (städtischem) Raum der Zuschauer transportiert wird.

### Heiligkeit und Sakralität

Wie wenig die überlieferten Texte Rückschlüsse auf die schauspielerischen Leistungen der Darsteller des Heiligen erlauben, so wenig geben sie preis über Publikum und Schreiber der Spiele. Hinsichtlich einer »Psychologie der Gläubigen« oder einer »Mentalität des Hagiographen«<sup>32</sup> oder besser gesagt des Kompilators gewähren uns die Spiele kaum Einblick. Bei einer Untersuchung der Texte muss dennoch auf die Frage eingegangen werden, ab wann eine Figur der Heilsgeschichte heilig ist. Die Theorien und Begriffsdefinitionen von Heiligkeit, die in der mediävistischen Forschung vertreten werden, lassen sich nur bedingt auf das Geistliche Spiel anwenden. Es soll hier nicht um Heiligkeit als Abstraktum, sondern um ein Kollektivum gehen, um das Heilige.<sup>33</sup> Dabei wird sich zeigen, dass die Spiele das Heilige nicht primär als »Numinoses«<sup>34</sup> verstehen. »Wer Heiligkeit mit vielen Heiligkeitstheoretikern

30 Vgl. dazu DERS., Theaterpublikum, S. 24, der eine phantasievolle Szenerie zeichnet: »[D]iese Spieler aus der Mitte der Stadtbewohner verstehen sich als stellvertretende Repräsentanten ihrer Zuschauer-Mitbürger, wenn sie auch den heiligen Gestalten – bewußt oder aus Unzulänglichkeit – viele Züge des Allzumenschlichen verleihen und sie nicht nur im Wort, sondern in weithin sichtbaren, oft holzschnittartigen, mitunter auch hilflosen Gebärden zum Ausdruck bringen, weil sie im Grunde damit sich selbst, ihr Ewig-Unzureichendes, im Namen auch all der vielen Hunderte ringsum, dieser Mitbetroffenen, zur Darstellung bringen.« KINDERMANN lässt außer Acht, dass die Spiele nur in den Texten überliefert sind, die von den Kompilatoren als wertvoll für eine spätere Nachwelt erachtet wurden. Über die Gestaltungsfähigkeiten der Darsteller lässt sich aus den Texten nichts entnehmen.

31 Vgl. dazu ohne einen Beleg DERS., Die Funktion des Publikums im Theater, S. 12: »Die Zuschauer sind also aufgerufen zum Miterleben, zum Mitgehen, zum Mitleiden oder zum Mitempören, zum Mitlachen oder zum Mitverachten – freilich alles offenbar aus der Distanz. Wirklich aus der Distanz?« Gerade die Frage nach der Distanz der Zuschauer versucht diese Arbeit zu beantworten – jedoch aus der Sicht der Texte und der Mittel, derer sie sich bedienen.

32 LEGOFF, Eine mehrdeutige Geschichte, S. 19: »Die alten Spezialisten [...] interessierten sich für den Heiligen, die neuen kümmern sich um die Heiligkeit und um das, was sie im Geist der Gläubigen begründet: die Psychologie der Gläubigen und die Mentalität des Hagiographen.«

33 COLPE, Das Heilige, S. 83.

34 Den Begriff des »Numinosen« prägte RUDOLF OTTO, ebenso wie »fascinans« oder »tremendum«. Zur Begriffsbildung OTTO, Das Heilige, S. 6: das »Numinöse, (wenn man von *omen* ominös bilden kann, dann auch von *numen* numinös)«. Vgl. zum »tremendum« ebd., S. 22: »Man kann das bisher vom *tremendum* Entwickelte zusammenfassen in das Ideogramm »schlechthinige Unnahbarkeit«. Man fühlt dann gleich daß noch ein Moment hinzukommen muß um es ganz zu erschöpfen: nämlich das Moment von »Macht«, »Gewalt«, »Übergewalt«, »schlechthiniger Übergewalt«. Wir wollen hierfür als Symbol-Namen »majestas« wählen. Umso eher als selbst in »Majestät« auch für unser Sprachgefühl noch eine leise letzte Spur des Numinosen nachzittert. Das Moment des *tremendum* ist uns dann voller wiedergebar als »tremenda majestas.«

als das Nicht-Gewöhnliche, Nicht-Alltägliche, Außerordentliche, Erhabene, Überraschende und wesensmäßig Ganz-Andere definiert, wird an unendlich vielen mittelalterlichen Heiligkeitszeugnissen scheitern.«<sup>35</sup> So ist auch in den Spielen das Heilige eben nicht wie JULIA WEITBRECHT in Hinblick auf die Legende konstatiert »außeralltäglich, weil sie [die Heiligen] innerhalb dieser Welt gewissermaßen außerhalb der Welt«<sup>36</sup> stünden. Der Ort des Heiligen steht in den Spielen stattdessen mitten in der (christlichen) Welt. Es positioniert sich in Relation zu einer Gegenwelt, »in Differenzen zu Nichtheiligem«.<sup>37</sup> In einem Großteil der Spiele lässt sich das Heilige vom Profanen trennen, sichtbar gemacht in den getrennten Spielständen von Gut und Böse sowie den dazwischen skalierenden Ständen für Juden, Teufel etc.<sup>38</sup>

Was wo und für wen als heilig gilt, ist offensichtlich während des langen Mittelalters permanent in Bewegung. Die Trennlinien zwischen heilig und profan, rein und unrein, gut und böse usw. verschieben sich und sind von größerer oder geringerer Durchlässigkeit. Es gibt vielfältige, höchst variable und umkämpfte Mischungsverhältnisse von heilig und säkular.<sup>39</sup>

Diese Mischformen und sogar ein Wechsel von unheilig zu heilig sind in den Spielen zu beobachten. Heiligkeit wird in den Spieltexten nicht problematisiert, sondern vorausgesetzt. Heilig sind diejenigen Figuren, die aus der Bibel, dem Gottesdienst und den Legenden als Heilige und vor allem als Namens- und Schutzpatrone bekannt und verehrt sind – und es gibt derer viele.<sup>40</sup>

35 HAMM, Heiligkeit im Mittelalter, S. 640; Die Aufzählung ließe sich erweitern, etwa um PETER STROHSCHNEIDERS Kategorie des Unverfügbaren, »das aus der Immanenz Ausgeschlossene, [...] Distanzkategorie, [...] das Unvertraute, das Inkommensurable und Maßlose, das unverfügbare.« STROHSCHNEIDER, Inzest-Heiligkeit, S. 105. Vgl. DERS., Johannes Rothes Verslegende; DERS., Textheiligung; DERS., Weltabschied, Christusnachfolge und die Kraft der Legende.

36 WEITBRECHT, Aus der Welt, S. 10; zur Heiligkeit der Legende GUMBRECHT, Faszinationstyp Hagiographie; KASTEN, Gender und Legende. SCHWOB, Über das Lachen, S. 54: »Der Heilige wird mit stereotypen Merkmalen der Heiligkeit und seinem individuellen Namen vorgestellt. Heilige – ob Mann, Frau oder Kind – sind Lieblinge Gottes, tugendhaft, vorbildlich im Verhalten gegenüber der Umwelt und sehr kommunikativ, denn sie wollen ihre Mitmenschen belehren. Frauen verfügen zusätzlich zur gängigen Heiligmäßigkeit über den eisernen Willen, ihre Jungfräulichkeit zu wahren.«

37 COLPE, Das Heilige, S. 92.

38 Vgl. dazu ebd., S. 93: »*Sacer* und *profanus* sind also an Örtlichkeiten gebunden, welche sich gegenseitig begrenzen, oder deren eine – ein für *sacer* erklärtes Grundstück – innerhalb der anderen – der Umgebung, die profan genutzt werden darf – *sanctum*, d. h. eingeeht oder eingegrenzt ist.« Vgl. auch ACKERMANN, Schwellengänge in Raum und Zeit, S. 86f. »Die Bühne besteht zum einen aus realen Koordinaten des visuellen Feldes, das die Zuschauer an die Inszenierung bindet. Zum anderen [...] konstituiert der hohe symbolische Gehalt der Elemente den Bühnenraum. Vorgeführt wird eine fiktive Welt mit eigenen Koordinaten.«

39 HAMM, Heiligkeit im Mittelalter, S. 636.

40 Zur Vielfalt der Stadtheiligen vgl. EHBRECHT, Die Stadt und ihre Heiligen, S. 218, der den Patron in ein persönliches Verhältnis zur Stadt stellt: »Ein Stadtpatron im hier in Rede stehenden Sinne verfügte offensichtlich über eine spezifische, individuelle Beziehung zu den Bürgern der jeweiligen Stadt. Die Heilswirksamkeit scheint in Wechselwirkung zur ›Personalität‹ vor Ort gestanden zu haben.« Vgl. dazu den »Ortspatron [als] Symbol moralischer Einheit«, GRONOVER, Theoretiker, Ethnologen und Heilige, S. 18f. Siehe auch SIGNORI, Männlich – Weiblich?

Der Umgang des mittelalterlichen Menschen mit seinen Heiligen war jedoch persönlicher und unmittelbarer. Zu diesem hatte man einen direkten Zugang, der den Weg zu Gott, der als Herrscherfigur unerreichbar schien, eröffnete. Der Heilige war in jeder Situation erreichbar und durch die Bindung an die Person (Namenspatrozinium) oder an bestimmte Tatbestände oder Ereignisse gehalten, ja gleichsam verpflichtet, in den entsprechenden Situationen Schutz und Hilfe zu gewähren. Somit werden die Heiligen im Mittelalter allgegenwärtig und in bezug auf ihre skizzierte Aufgabenfindung profan.<sup>41</sup>

Die Figuren der Geistlichen Spiele zeigen ihre »Qualifikation der Gottzugehörigkeit, deren Gottgewirktheit«<sup>42</sup> in ihrer Nähe zu Jesus und ihrer Nachfolge. Dabei wird Heiligkeit in den ausgewählten Szenen nicht ausgefochten oder verteidigt wie in Wundererzählungen, in denen Heiligung und funktionalisierte Heiligkeit vorgeführt werden.<sup>43</sup> In den Spielen wird sie vielmehr als selbstverständlich präsupponiert. Sie wird konturiert in Abgrenzung zu ihrem Gegenteil: Gut und Böse, Heilige und Teufel – so schwarz-weiß erscheinen die Spiele auf den ersten Blick. Doch auf den zweiten Blick, der Gegenstand dieser Arbeit ist, zeigt sich, dass diese Dichotomien immer wieder durchbrochen, überspielt und ausgesetzt werden.<sup>44</sup> Es wird sich zeigen, dass vor allem eine Eigenschaft der Heiligen in jeder Szene gleich einem Leitmotiv mitklingt: Heilige sind Fürsprecher. Sie sind die Mittlerfiguren, von deren Einsatz Vergabung und Erlösung abhängen. Sie stehen zwischen den Menschen und Gott und haben in ihrer unvergleichlichen Position an beiden Sphären teil. Wie variabel und

41 BERGMANN, Die Heiligen und das Profane, S. 118; vgl. zu Heiligen als Schutzpatrone einzelner Stände und ganzer Städte, sowie zu ihrer Funktion als Nothelfer SPEYER, Der kirchliche Heilige; Dazu auch UKENA, Mirakelspiele, S. 293f. »Die zu Lebzeiten der Heiligen an ihrer Person durch göttliche Wunderzeichen dokumentierte Heiligkeit und ihre Fähigkeit, über die irdische Existenz hinaus für die Menschen tätig zu sein, wurde von ihrem göttlichen Ursprung losgelöst und in der Person des Heiligen, seinen Reliquien und seinem Abbild hypostasiert. Superstitiöse Auswucherung und die unübersehbare Tendenz zur Vielgötterei waren die Begleiterscheinungen dieses verselbständigten, das theologisch-dogmatische Fundament eliminierenden und dem Einfluß der Kirche immer mehr entgleitenden volkstümlichen Heiligen- und Reliquienkults. Die Mittlerschaft des fernen Christus war für die mit den täglichen Existenzsorgen belasteten Laien zu insubstantiell, um als reale Hilfsinstanz in persönlicher Not ergriffen zu werden. Die Heiligen fungierten als Schutz- und Hilfspatrone für die verschiedensten Anliegen.«

42 LATTKE, Heiligkeit III. Neues Testament, S. 705.

43 Vgl. OTTO, Das Heilige, S. 29: »Das Mysterium minus des Momentes des *tremendum* können wir näher bezeichnen als das *Mirum* oder das *Mirabile*. Dieses *mirum* ist an sich noch nicht ein *admirandum*. (Dazu wird es erst durch die später zu nennenden Momente des *fascinans* und des *augustum*.) Noch nicht das »bewundern« sondern nur erst das »Sich wundern« entspricht ihm.«

44 So sollen für das Geistliche Spiel die Fragen beantwortet werden, die HAMM in seinem programmatischen Aufsatz an das Phänomen der Heiligkeit in spätmittelalterlichen Texten gestellt hat, HAMM, Heiligkeit im Mittelalter, S. 643: »Wie verhalten sich personale, dinglich-gegenständliche, liturgische, institutionell-amtliche, soziale und politische Heiligkeitsvorstellungen bzw. -darstellung zueinander? Wie elitär und allgemein, wie äußerlich und innerlich, wie körperlich und geistig, wie materiell und spirituell (bis spiritualistisch), wie sakramental und personal, wie magisch und mystisch wird Heiligkeit verstanden? Wie stabil und mobil ist Sakralität, wie stark an Orte und Regionen gebunden und in welchem Maße transferierbar, so dass unter Umständen aus einer fernen Heiligkeit eine nahe vor der eigenen Haustüre werden kann? Wie ist das Verhältnis von kollektiven und individuellen Heiligkeitsauffassungen? Wie geschlechterspezifisch sind Heiligkeitskonzeptionen und -formen?«

effektiv diese Positionierung in den Spielen gestaltet wird, soll in einem induktiven Vorgehen, bei dem den Texten zugestanden wird, für sich selbst zu sprechen, detailliert untersucht werden.

### Transgression, Liminalität und Immersion

Wie bereits erwähnt, sind für diese Untersuchung vor allem die Brüche und Grenzen der Szenen von Interesse: Die Gattung des Geistlichen Spiels bietet eine Vielzahl an Grenzen, die überschritten werden. Eine der größten ist wohl der Rahmen der Spiele selbst, der in nahezu jeder Anfangsszene vom normalen Alltagstreiben durch den *silete*-Ruf der Engel akustisch und optisch wahrnehmbar abgegrenzt wird.<sup>45</sup> Während die Setzungen zu Beginn bewusst eine Grenze zwischen Aufführung und Publikum ziehen, wird im Verlauf der Spiele diese Grenze immer wieder abgebaut, zu vernachlässigbaren Schwellen oder gar zu fließenden Übergängen verformt. Einer der ersten Schritte der Eingemeindung vollzieht sich damit über das Einebnen von Grenzen. Dieser Schritt kann mit Begriffen wie ›Transgression‹,<sup>46</sup> ›Liminalität‹ oder ›Immersion‹ beschrieben werden. Der Begriff der Transgression ist immer abhängig vom Begriff der Grenze, »d. h. daß die Grenze nur in ihrem Verschwinden in der Transgression erscheint und daß die Transgression nur als augenblickhafte Transgression einer Grenze möglich ist.«<sup>47</sup> Die Grenzen werden erst sichtbar in ihrer Überschreitung, aber sie werden nicht endgültig gebrochen: »Die Transgression überwindet die Grenze, in bezug auf die sie Transgression ist, gerade nicht, sondern macht sie nur sichtbar.«<sup>48</sup> Solche Grenzen und ihre Transgressionen sind im Geistlichen Spiel vielfach anzutreffen, etwa in den stark voneinander getrennten Gruppen Juden und Christen, aber auch kategorial in Gut und Böse. Die größte Transgression stellt die Figur Christi dar, welche die Grenze zwischen Tod und Leben überwindet und im De-

45 Vgl. EHRSTINE, Präsenzverwaltung; Vgl. ACKERMANN, Schwellengänge in Raum und Zeit, S. 88: »Der Schweigeruf der Engel (*silete*) eröffnet das Spiel, setzt akustisch eine erste Grenze zwischen Inszenierung und Zuschauerrealität und trägt so (auditiv und visuell) zur Raumkonstitution bei. Zugleich verknüpft die Adressierung des Publikums durch die *angeli*, die der Spielwirklichkeit angehören, reale und fiktive Welt. Der Chor öffnet die Spielsphäre musikalisch-harmonisch und lädt ein, diese (mental) zu betreten. Mit der Rede des Proklamators setzt sich diese Überschreitung der Schwelle zur fiktiven Welt fort; seine Worte führen die Zuschauer sukzessive in die Wirklichkeit des Spiels.« – Vgl. BARTON, Inszenierung und Transzendierung von Räumlichkeit im Passionsspiel, S. 441: »Insgesamt lassen sich beim geistlichen Spiel des Mittelalters drei Ordnungsräume erkennen, die unterschiedlich konstituiert werden: 1. der Aufführungsort, d. h. der feste, auch außerhalb der Aufführungen bestehende Raum der Kirche oder des Marktplatzes, auch der ganzen Stadt; 2. der Bühnenraum, wie er in den überlieferten Bühnenplänen festgehalten ist; 3. der performative Raum, der nicht eigentlich räumlich zu verorten ist, sondern eine imaginäre Grenze zwischen Spiel und Realität, Darstellern und Zuschauern setzt.«

46 Vgl. dazu NEUMANN/WARNING, Transgressionen, S. 13: »Das Spektrum der Begriffe, die sich an die Vorstellung der Transgression anschließen, ist freilich sehr weit und gliederungsbedürftig: Transfusion, Transfundierung, Übersetzung, Passage, Heterotop, Heterochronie, Transposition, enharmonischer Wechsel, Negotiation, Durchquerung, Parergonalität.«

47 MÜLLER, Gottfried von Straßburg: Tristan, S. 216.

48 Ebd. MÜLLER referiert hier FOUCAULT, Préface à la transgression.

scensus<sup>49</sup> die größte Differenz zwischen Sünder und Erlösten aufhebt und den Teufel besiegt. Jede einzelne vorgeführte Bekehrung und jedes Wunder der Spiele ist als eine Transgression zu werten. »Ganz verliert die immer wieder erneuerte Transgression nie ihren provokativen Charakter. Jenen Ordnungen etwas anhaben kann sie nicht.«<sup>50</sup> Es gibt weiterhin Sünder, aber ihnen wird nie die Chance zur Transgression zum Guten, zum Heiligen, entzogen. Selbst in der formalen Gestaltung der Spiele sind Grenzüberschreitungen unübersehbar. Eine der größten Transgressionen, das räumliche und sozial wirksame Überschreiten der Kirchenschwelle hinaus auf den öffentlichen Platz, wird fortgeführt in die Übertragung lateinischer Bestandteile in die Volkssprache. Damit

wären implizite Transgressionen im hier verstandenen Sinne gerade Überschreitungen und (unter der Hand sich vollziehende) ›Umfrisierungen‹ des durch den gesetzten Rahmen vorgegebenen Codes, sie gingen daran vorbei und hätten damit *Passagen*-Charakter, sie schritten darüber hinweg und wären damit *Traduktionen*, sie unterliefen diese und gewönnen die Gestalt von den Code durchquerenden *Subversionen*.<sup>51</sup>

Doch wenn es um das Heilige als im Spiel agierende Figuren oder als stellvertretende, repräsentierende oder auratisch aufgeladene Requisiten geht, dann stellen die Spiele bewusst Grenzen zur Seite, verwischen sie oder thematisieren sie erst gar nicht. Deshalb kann dieser Begriff in Bezug auf Heilige nur bedingt in Einzelfällen angewandt werden und nur in dem Kontext, der Grenzen eben nicht immer wieder hervorhebt, sondern sie in vollem Bewusstsein um die Wirkung übergeht. In einer ähnlichen Weise muss mit dem Begriff der ›Liminalität‹ in Bezug auf das Geistliche Spiel verfahren werden. Wo ›Transgression‹ die Grenze stärkt und ihre Überschreitung in den Vordergrund hebt, dort betont Liminalität die beiden Seiten jenseits dieser Grenze. Struktur und Anti-Struktur, Differenz und Andersartigkeit sind die Kernbegriffe VICTOR TURNERS, der den Begriff der Liminalität prägte. Gerade beim Thema des Heiligen im Geistlichen Spiel könnte man versucht sein, »medieval dramatic texts in light of a theory of otherness and difference« zu lesen.<sup>52</sup> Doch nach TURNER ist Liminalität die Schwelle, also die zweite Phase eines Übergangsritus. Personen in diesem Zustand stehen sozusagen »betwixt and between«,<sup>53</sup> zwischen ihrem bisherigen und künftigen »kulturell definierten, stabilen oder wiederkehrenden Zustand«. <sup>54</sup> Dabei gehört die Person keiner der beiden Phasen an: »during the intervening ›liminal‹ period the state of the ritual subject (the ›passenger‹) is ambiguous, he passes through

49 Vgl. dazu PETERSEN, Ritual und Theater, hier: S. 78.

50 MÜLLER, Gottfried von Straßburg: Tristan, S. 242.

51 NEUMANN/WARNING, Transgressionen, S. 10; vgl. dazu auch BARTON, Inszenierung und Transzendierung von Räumlichkeit im Passionsspiel, S. 441: »Das Kirchengebäude ist geweihter Raum und versinnbildlicht allegorisch, als Versammlungsort aller Gläubigen, das Himmlische Jerusalem. Die Stadt ist zwar per se kein Sakralraum, kann jedoch in der christlichen Allegorese ebenfalls als Bild des Himmlischen Jerusalem verstanden werden.«

52 FLANIGAN, Liminality, carnival, and social structure, S. 253.

53 TURNER, Betwixt and between.

54 DERS., Liminalität und Communitas, S. 251.

a realm which has few or none of the attributes of the past or coming state [ . . . ].<sup>55</sup> Wenn man Teile des Geistlichen Spiels als Rituale oder als pararituale Handlungen<sup>56</sup> begreifen will, so kann man ihnen auch eine dreistufige Veränderung der Zuschauer und Darsteller zuschreiben – im Vokabular TURNERS wären sie die Initianden, die zuvor Sünder und danach Erlöste sind. Ebenso können die heiligen Figuren, allen voran Jesus, als »Schwellenpersonen (›Grenzgänger[.]‹)<sup>57</sup> bewertet werden. Der Übergang, die Phase der Liminalität also, ist für den kulturell konditionierten Blick unsichtbar. »The transitional-being or ›liminal persona‹ is defined by a name, and by a set of symbols.«<sup>58</sup> Im Geistlichen Spiel werden die Heiligen wie in der Legende markiert mit Titeln als Definitionen von Liminalität im TURNER'schen Sinn, etwa ›heiliger Petrus‹ oder ›heilige Maria Magdalena‹. Das »set of symbols« der Heiligen wird auf der Bühne immer mitinszeniert in Kostümen und Requisiten, wie Schlüssel oder Salbenbüchse. Doch trotz augenfälliger Analogien lässt sich die Liminalitätstheorie von TURNER nur mit Mühe auf das Geistliche Spiel übertragen. Die Spiele lassen sich kaum als Initiationsriten fassen, welche die »Initianden«, also die Heiligen, »[demütigen],« bevor sie ihnen für immer einen höheren Status verleihen.<sup>59</sup> Gerade die Voraussetzung der Ab- und Aufwertung bereitet Schwierigkeiten und kann nur auf Publikum und Dargestelltes aufgeteilt werden. Während die Zuschauer durch den Akt des Zusehens und -hörens von Sünden befreit und damit in ihrem Gnadenstatus erhöht werden, muss das Heilige in den Spielen scheinbar erniedrigt werden, um dann von unten her aufzusteigen. Doch von einer Erniedrigung des Heiligen zu sprechen, ist für das Geistliche Spiel nicht unproblematisch. Gerade deshalb ist anhand der Textanalysen zu überprüfen, ob der Begriff der Liminalität für das Geistliche Spiel zielführend ist. Der zweite große Schwerpunkt dieser Theorie, der für die Spiele mit Einschränkung besser greift, liegt auf der *communitas*, die mehr sein will als nur statische und nebeneinander gelebte Gemeinschaft.<sup>60</sup>

55 TURNER, *Betwixt and between*, S. 5.

56 Vgl. MÜLLER, *Ritual, pararituale Handlungen, Geistliches Spiel*, S. 64: »Ich habe vorgeschlagen, von solchen Ritualen pararituale Handlungen abzugrenzen – nicht mit dem Ziel, das Ritual auf kultische Funktionen einzuschränken, sondern um angesichts eines sehr weiten umgangssprachlichen Ritualbegriffs, der mit dem Begriff gleichermaßen Fruchtbarkeitstänze, die katholische Liturgie, das Heckenschneiden, das Servieren von Tee und bestimmte Formen literarischer Kommunikation belegt, eine zusätzliche Differenzierung einzuführen. Mit ›pararituellen Handlungen‹ sollen deshalb solche Aktionen gemeint sein, die strukturell eine mehr oder minder enge Verwandtschaft mit Ritualen des skizzierten Typs aufweisen, jedoch nicht den gleichen Verbindlichkeitsgrad für die Gemeinschaft haben (dabei freilich keineswegs unverbindlich sind), die nicht in derselben Weise eng an (zyklische) Wiederholungen gebunden sind, sondern in einem gewissen Rahmen ad libitum stattfinden können, die jedoch anders als Routinen aus dem Alltagsleben herausgehoben sind. Einen solch pararituellen Status würde ich schon den liturgischen Feiern neben und außerhalb der Messe, vor allem aber Erscheinungsformen der literarischen Performanz-Kultur wie Minnesang, Vortrag heroischer Epik und anderer Dichtung oder auch dem Geistlichen Spiel zuweisen.«

57 TURNER, *Liminalität und Communitas*, S. 251.

58 DERS., *Betwixt and between*, S. 6.

59 DERS., *Vom Ritual zum Theater*, S. 36.

60 Vgl. dazu DERS., *Liminalität und Communitas*, S. 260: »Communitas umfasst einen Aspekt der Möglichkeit; sie tritt häufig im Konjunktiv auf. Beziehungen zwischen ganzen Menschen lassen

Dass es eine allgemeine Bindung zwischen den Menschen und, damit zusammenhängend, ein Gefühl der ›menschlichen Verbundenheit‹ gibt, ist kein Epiphänomen eines irgendwie gearteten Herdeninstinkts, sondern Resultat des Zusammenlebens von ›Menschen, die als Ganze ganz zur Verfügung stehen‹. Die Bedingungen der Liminalität, Marginalität und strukturellen Inferiorität bringen oft Mythen, Symbole, Rituale, philosophische Systeme und Kunstwerke hervor. Diese kulturellen Formen statten die Menschen mit einer Reihen von Schablonen und Modellen aus, die einerseits die Wirklichkeit und die Beziehung des Menschen zur Gesellschaft, zur Natur und zur Kultur periodisch neu klassifizieren. Andererseits sind diese Modelle mehr als Klassifizierungen, da sie die Menschen nicht nur zum Denken, sondern auch zum Handeln anspornen.<sup>61</sup>

Diese Klassifizierungen oder Modelle stellt das Geistliche Spiel zur Verfügung. Es stärkt auf diese Weise eine erneuerte Form der *communitas*, indem es die bisher bestehende weiterentwickelt, gleichzeitig aber in den Grundfesten stärkt.

Ein weiterer Begriff der Überschreitung, der derzeit in den Literaturwissenschaften diskutiert wird, ließe sich mit gewissen Einschränkungen auf das Geistliche Spiel gut anwenden: die ›Immersion‹. Erst kürzlich hat CHRISTIANE ACKERMANN in einem Aufsatz den Begriff für das Spiel erprobt. Dieser Gesichtspunkt ließe sich in vielerlei Hinsicht weiter vertiefen, denn der Begriff beschreibt einen Vorgang, der schon lange Zeit in der Spielforschung einen Schwerpunkt der Untersuchungen bildet. Anhand von Aktualisierungen und weiteren Methoden ermöglichen die Spiele, »ein Fenster in andere Welten zu öffnen, Zeit- und Raumdimensionen jenseits der Alltagsrealität auszudehnen.« Glaubensinhalte in die Gegenwart zu transportieren, ist mit »Strategien der Immersion« möglich, ebenso wie »historische Illusionsräume die Vorstellung [suggerieren], mitten im dargestellten Heilsgeschehen zu sein; sie integrieren regelrecht den Betrachter in das Bild.«<sup>62</sup> Der Begriff der ›Immersion‹ formuliert wie schon ›Transgression‹ und ›Liminalität‹ eine Grenzüberschreitung. Er fragt danach, »mit welchen Mitteln das Spiel die Zuschauer mental in das Geschehen hineinzieht: Es inszeniert eine Demarkation zwischen Bühnen- und Zuschauerraum, zwischen Spiel- und Lebenswirklichkeit und löst diese zugleich auf.«<sup>63</sup> Die Zuschauer werden dadurch »zu mentalen Schwellengängen zwischen Distanz- und Präsenzerfahrung«<sup>64</sup> verleitet. Immersion beschreibt also genau aus der entgegengesetzten Perspektive, aus der Sicht der Rezipienten, wie die Passion vermittelt wird. Ob sich die Zuschauer aber wirklich in das ihnen gezeigte Geschehen versenken konnten, lässt sich nicht mehr belegen. Nur vom Text aus kann festgestellt werden, mit welchen Mitteln diese Verschmelzung bewerkstelligt oder zumindest ermöglicht wurde. Nicht das Spiel saugt die Zuschauer bildlich gesprochen in sich auf, sondern es stülpt

---

Symbole, Metaphern und Vergleiche entstehen; ihre Ergebnisse sind Kunst und Religion, nicht rechtliche und politische Strukturen. [...] *Communitas* dringt in der Liminalität durch die Lücken der Struktur, in der Marginalität an den Rändern der Struktur und in der Inferiorität von unterhalb der Struktur ein. Sie gilt beinahe überall auf der Welt als sakral oder ›heilig‹, vielleicht weil sie die Normen, die strukturierte und institutionalisierte Beziehungen leiten, überschreitet oder aufhebt und von der Erfahrung beispielloser Kraft begleitet ist.«

61 Ebd., S. 261.

62 ACKERMANN, Schwellengänge in Raum und Zeit, S. 83.

63 Ebd., S. 101.

64 Ebd.

sich beziehungsweise die Heilsgeschichte über sie, es fließt über seine eigene Schwelle hinweg auf das Publikum.

Die angesprochenen Begriffe und Theorien der Grenzüberschreitung können als Folie für die folgenden Ausführungen dienen. Sie sollen zu Hilfe genommen werden, um bestimmte Prozesse der Spiele besser beschreiben zu können, die unter den Begriff der ›Eingemeindung‹ fallen und die Strukturen offenlegen, wie »Heilige als Vermittler der Passion« fungieren können.

