



UvA-DARE (Digital Academic Repository)

Fransen des Unfassbaren: Providenzsicherung und Kontingenzvermeidung im geistlichen Spiel

Dauven-van Knippenberg, C.

Publication date

2010

Document Version

Final published version

Published in

Historische Semantik

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Dauven-van Knippenberg, C. (2010). Fransen des Unfassbaren: Providenzsicherung und Kontingenzvermeidung im geistlichen Spiel. *Historische Semantik*, 13, 289-303.

General rights

It is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), other than for strictly personal, individual use, unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

Disclaimer/Complaints regulations

If you believe that digital publication of certain material infringes any of your rights or (privacy) interests, please let the Library know, stating your reasons. In case of a legitimate complaint, the Library will make the material inaccessible and/or remove it from the website. Please Ask the Library: <https://uba.uva.nl/en/contact>, or a letter to: Library of the University of Amsterdam, Secretariat, Singel 425, 1012 WP Amsterdam, The Netherlands. You will be contacted as soon as possible.

Kein Zufall

Konzeptionen von Kontingenz in
der mittelalterlichen Literatur

Herausgegeben von
Cornelia Herberichs und Susanne Reichlin

Mit 4 Abbildungen

Vandenhoeck & Ruprecht

CARLA DAUVEN-VAN KNIPPENBERG

Fransen des Unfassbaren

Providenzsicherung und Kontingenzvermeidung im geistlichen Spiel

I.

›Ein gewisser Mann‹, sagte Rex, als er mit Margot um die Ecke bog, ›verlor einmal einen diamantenen Manschettenknopf im großen blauen Meer, und zwanzig Jahre später aß er an genau dem gleichen Tag, anscheinend einem Freitag, einen großen Fisch – aber es war kein Diamant darin.‹¹

Rex ist die Hauptfigur in Vladimir Nabokovs Roman *Kamera Obskura*. Er bringt in dieser kurzen, seiner Gegenspielerin Margot erzählten Geschichte den Kern des Begriffes ›Kontingenz‹ auf den Punkt: »etwas, das weder notwendig noch unmöglich« bzw. »was möglich, aber nicht notwendig ist.«² Es ist zwar unwahrscheinlich, dass man einen Gegenstand, verloren im weiten, blauen Meer, wiederfindet, aber unmöglich ist es nicht. Die Pointe der Geschichte jedoch liegt weniger im Erzählen vom unwahrscheinlich Möglichen als vielmehr im Spiel mit dem Rezipienten. Dieser wird vom Autor bewusst auf die falsche Fährte gebracht, indem Nabokov im Ton eines Märchens die Aufmerksamkeit auf die Details lenkt: Ein wertvoller Gegenstand, der Manschettenknopf mit den Diamanten, geht in einem unermesslich weiten Wasser verloren. Die spezifische Zeitkomponente – auf den Tag genau zwanzig Jahre später – und die Markierung des Raumes – das Innere des Meeresbewohners, des Fisches – setzen die Erwartung frei, dass das schier Undenkbare geschehen sei: Der Fisch auf dem Teller habe den Diamanten verschluckt und der unglückliche Herr bekäme just diesen Fisch mit just seinem vor genau zwanzig Jahren verlorenen Diamanten im Bauch aufgetischt. Angesichts des märchenhaften Stils der kurzen Geschichte wäre

1 Vladimir Nabokov, Gelächter im Dunkel, in: Ders.: Gelächter im Dunkel. Verzweiflung. Camera obscura. Frühe Romane 3, übers. von Renate Gerhardt u. a., Reinbek bei Hamburg 1997 (Gesammelte Werke 3), S. 127.

2 POSER, HANS, [Art.] Kontingenz, in: Theologische Realenzyklopädie, Bd. 19, Berlin 1989, Sp. 544–551 und 557–559, hier Sp. 544.

das nicht einmal ein ungewöhnlicher Verlauf.³ Und was macht Nabokov damit? Er wendet die Geschichte mit einem ganz kleinen Nachsatz in ihr Gegenteil: Es war kein Diamant darin! Der Leser, der schon dem unwahrscheinlichen Ausgang vorauselte, stockt irritiert. Die Kommunikation zwischen dem Text und dem Rezipienten nimmt eine unerwartete Wendung, indem der Zufall nicht eintritt – weil Nabokov das so und nicht anders will.

Ganz so autark kann das geistliche Schauspiel nicht sein, denn die ihm zugrundeliegende Geschichte ist nicht irgendeine von einem Autor festgelegte. In ihm werden Abschnitte aus dem Heilsplan Gottes gezeigt. Durch diesen Heilsplan ist das Ende der Geschichte festgelegt: die Aufteilung der Menschheit am Ende der Zeiten in ewig Glückselige und ewig Verdammte. Dass ein Teil der Menschheit nach dem Sündenfall Adams und Evas und deren Vertreibung aus dem Paradies überhaupt in die Glückseligkeit eingehen kann, ist dem Umstand zu verdanken, dass Gott durch den Opfertod seines Sohnes Jesus die Ur- und Erbsünde der ersten Menschen gesühnt hat. Wie es der Proklamator nach dem Text des *Villinger Passionsspiels* (um 1600)⁴ beispielhaft mitteilt, will das Spiel das Unfassbare dieser Erlösung durch die Visualisierung fassbar machen.⁵

Weil aber kains menschen verstand,
 Auch kaines menschen gelehrte hand,
 Wie auch durch aus kains menschen mundt
 Begreifen vnd erzellen kan im grundt,
 Wie Christus im leben gstritten,
 Vnd was er für vns hab glitten,
 Drumb wollen wir in ainfalt
 Den passion in aller gestaltt
 Dem buchstab nach mitt allem fleis
 Auffß kürztst fürtragen in spils weus.
 (28/1–28/10)

Der menschliche Verstand, die Bildkunst oder das Geschriebene, das Gespräch oder die Predigt, das alles reiche nicht, um die Größe, den ganzen Umfang der Passion zu erfassen. Erst das Miteinander dieser Kommunika-

3 Für Harald Haferland ist gerade in der Plotbildung des Märchens die Verschränkung von Finalität und Kontingenz am sichtbarsten: ohne Kontingenzen kein glückliches Ende. Vgl. den Beitrag von HARALD HAFERLAND in diesem Band.

4 *Villinger Passion. Literarhistorische Einordnung und erstmalige Herausgabe des Urtextes und der Überarbeitungen* von ANTJE KNORR, Göttingen 1976 (GAG 187).

5 Vgl. auch NEUMANN, BERND, *Geistliches Schauspiel im Zeugnis der Zeit. Zur Aufführung mittelalterlicher religiöser Dramen im deutschen Sprachgebiet*, München und Zürich 1987 (MTU 84/85); vgl. den Registereintrag ›Intention von Spielen‹ (S. 1062).

tionsformen und Künste,⁶ wie es im Spiel möglich ist, könne dieses Ziel erreichen. Das sei deshalb so wichtig, weil nicht nur der Opfertod des Gottessohnes den Zugang zum ewigen Glück überhaupt erst wieder ermöglichte, sondern weil auch die Erkenntnis der vollen Tragweite dieses Opfers den Menschen zu einem gottgefälligen und mit dem leidenden Gottessohn mitfühlenden Handeln veranlasse. Denn dann lebt der Mensch so, dass er sich des Opfers würdig zeigt und kann am Ende der Zeiten in die so qualvoll wieder zugänglich gemachte Seligkeit eingehen. Diese Christenlehre ist das Anliegen des geistlichen Spiels des Mittelalters. Es will berühren und anleiten. Dabei ist uneingeschränkte Eindeutigkeit gefragt, weil andernfalls die Lehre fehlschlagen könnte. Allerdings scheint die Größe, das Unvorstellbare des Lehrgegenstands stets auch Quelle und Ursache eines Nicht- oder Falschverstehens zu sein, denn sonst hätten die anderen Mediationsformen ihr Lehrziel ja erreicht. Das Schauspiel will daher auf zugleich ausdrücklichere wie unverfänglichere Weise Aussagen und Kontexte, also Heilslehre und Gegenwartswelt, näher zusammenrücken lassen.

Das geistliche Schauspiel muss bei einer derart ambitionierten Zielsetzung auf äußerst sorgfältig ausgesuchte, dem Zeitgeschmack entsprechende pastorale Texte und Bilder zurückgreifen. So präsentieren sich die Spieltexte denn auch als Konglomerat unterschiedlichsten Materials: Man findet Gebete neben Parodien, Figuren aus Fastnachtspielen neben Heiligen, aufwändige Bühnenmaschinerien neben liturgischem Gebaren. Zugleich muss das Schauspiel, um seiner Aufgabe gerecht zu werden, selbstverständlich auch publikumswirksam sein. Das war bei der Realisierung eines Schauspiels nicht unproblematisch, denn so groß die Zahl an Zuschauern und Spielern war, so unterschiedlich waren Herkunft und Bildung der am Spiel teilnehmenden Personen. Wenn es im geistlichen Spiel darauf ankommt, durch dieses Spiel einen unverrückbaren Inhalt mit Spielern und Zuschauern möglichst eingängig und eindeutig zu kommunizieren, wenn aber zugleich, wie Walter Haug in seinen Überlegungen zum Phänomen ›Kontingenz‹ im gleichnamigen Sammelband annimmt,⁷ das kontingente Moment im Du liege, dann kann das bei dieser Diversität von Teilnehmern und der Unfassbarkeit des Dargestellten sowohl zu erwarteten wie auch zu unerwarteten Wendungen

6 HENKBL, NIKOLAUS, Mediale Wirkungsstrategien des mittelalterlichen ›Dramas‹. Ein Beitrag zur Konstruktion historischer Intermedialität, in: KARL-HEINZ SPIESS (Hg.), Medien der Kommunikation im Mittelalter, Stuttgart 2003 (Beiträge zur Kommunikationsgeschichte 15), S. 237–263, hier S. 256 f.: »Insgesamt ist zu beobachten, wie das gesprochene Wort in seiner Wirkung gesteigert wird mit den Mitteln mehrdimensionaler Medialität.«

7 HAUG, WALTER, Kontingenz als Spiel und das Spiel mit der Kontingenz. Zufall, literarisch, im Mittelalter und in der frühen Neuzeit, in: GERHART VON GRAEBENITZ und ODO MARQUARD (Hgg.), Kontingenz, München 1998 (Poetik und Hermeneutik 17), S. 151–172, hier S. 170.

führen.⁸ Dabei darf man davon ausgehen, dass das Maß des Andersseins – das Heilige der gnadenreichen Heilswelt und das Verwerfliche der gottfernen Unheilswelt im Vergleich zur Ich-Welt – die Potenz kontingenter Momente verstärkt: Je fremder einem eine Sache ist, umso größer die Wahrscheinlichkeit, dass es zu einem *anders-als-gedachten* Verstehen kommt, das seinerseits wiederum zu einem *anders-als-beabsichtigten* Handeln führt. Mit anderen Worten: Im geistlichen Spiel wird immer »in Kontexten, die weder instrumentierbar noch vollständig überschaubar sind«, agiert.⁹

Die überlieferten Spieltexte und auch die zahlreichen Spielzeugnisse bestätigen, dass es bei den Verantwortlichen tatsächlich ein Bewusstsein dieser Kontingenzen gab. Neumann etwa kennt in seiner Sammlung von Archivalien¹⁰ im Register in alphabetischer Reihenfolge unter anderem die Lemmata »Bestrafung von Mitwirkenden«, »Bewachung von Bühne, Spielgerät, etc.«, »Ermahnung von Darstellern, Mitwirkenden, etc.«, »Ermahnung von Zuschauern«, »Feuerpolizei«, »Fremdenpolizei«, »Gesundheitspolizei«, »Kirchenvisitation«, »Konfiszierung von Spieltexten«, »Sicherheitsvorkehrungen«, »Spielgenehmigungen«, »Spielverbote«, »Unglücksfälle bei Aufführungen«. Sie bezeugen das Vorkommen von Unerwünschtem und Unberechenbarem im Hinblick auf das zielorientierte Spiel.

Auch textintern, etwa in den Vorreden, findet man Hinweise auf das Wissen um unberechenbare Momente. Im schlesischen *Wiener Osterspiel*,¹¹ dessen überlieferte Niederschrift auf 1472 zu datieren ist, kündigt der *Precursor* an, man habe jetzt ein *ostir spil / Das ist frolich vnd kost nicht vil* (V. 27 f.), in dem man sehe, wie Gott auferstanden sei. Dann aber droht er, dass jeder, der mit dem Gezeigten oder den Spielern Spott treibe, es sei *Kuntcze, Heinrich adir Oth, / [...] Is sei frau adir man / [...] valle / Alz eine fedir von eime stalle* (V. 33–42).¹²

8 Vgl. auch BUBNER, RÜDIGER, Die aristotelische Lehre vom Zufall. Bemerkungen in der Perspektive einer Annäherung der Philosophie an die Rhetorik, in: GRAEVENITZ/MARQUARD, Kontingenz (Anm. 7), S. 5–21, hier S. 13. Bubner weist darauf hin, dass ein »erfolgsorientiertes Redehandeln« genau der Situation angepasst sei. Das habe zur Folge, dass bei einem Wechsel der Umstände »ein unauflöslicher und nicht vernachlässigbarer Rest des Ausgeliefertseins« bleibe, ein Rest, der zu Nichtbeabsichtigtem führe. Übertragen auf die Zielgruppe eines geistlichen Schauspiels hieße das, dass dieser unkalkulierbare »Rest« sich sehr vielschichtig gestalten kann, da die Adressatengruppe sehr gemischt ist.

9 Ebd., S. 8.

10 NEUMANN, Geistliches Schauspiel (Anm. 5), Register »Sachen und Begriffe«, S. 1050–1085.

11 Das Wiener Osterspiel. Abdruck der Handschrift und Leseausgabe, hg. von HANS BLOSEN, Berlin 1979 (Texte des späten Mittelalters und der frühen Neuzeit 33).

12 Wie eng die Gattungen Osterspiel und Fastnachtspiel zusammenhängen, sieht man daran, dass sich diese Passage im späteren Spiel von Rumpold und Mareth nahezu wortgleich wiederfindet. Vgl. Vigil Raber, Der Prozeß gegen Rumpold, in: Fastnachtspiele des 15. und 16. Jahrhunderts, hg. von DIETER WUTTKE, Stuttgart 1989 (RUB 9415), S. 91–130, hier V. 25–36 (S. 92).

Im rheinhessischen *Alsfelder Passionsspiel*,¹³ das wohl im Zusammenhang mit Aufführungen zwischen 1501 und 1511 aufgezeichnet ist, besagt ebenfalls der *Proclamator*-Spruch, *Heyncz adder Concz* (V. 112) oder wie auch immer sie heißen mögen, jeder, *der do nit gehoret in dit spiel*, der müsse *mit den tufeln [...] yn di helle gan* (V. 109–116). Darauf wird im Spieltext der Schultheiß aufgefordert, den Ort des Spielgeschehens genau zu bezeichnen, so dass sich jeder danach richten könne. Die letzte Probe, die als Illustration eines Kontingenzbewusstseins ausgewählt wurde, stammt aus dem *Züricher Passionsspiel* des Jacob Rueff¹⁴ vom Jahre 1545. Hier heißt es im *Argument*, dass ein *junger knab* sprechen soll, die *wyb vnd man* sollten *d vnzucht einr dem andren weren*, damit die Passion Christi *veracht nit werd / Mit lachen / gspey noch keinr geferd* (V. 253–262).

Man ist aufgrund all dieser Zeugnisse und Zuschauer-Ermahnungen geneigt anzunehmen, dass diese sich auf konkrete Aufführungssituationen beziehen, doch ist allzu bekannt, dass mancher ›Unfallbericht‹ eher Pamphlet denn Tatsachenprotokoll sein will.¹⁵ Auch die Reden, mit denen ein Spieltext beginnt, dürfen nicht unbedingt nur im Zusammenhang mit einer Aufführung gesehen werden. Durch Notizen in der Handschrift weiß man zwar, dass der Alsfelder Spieltext wohl tatsächlich in einem Aufführungszusammenhang stand, für das *Wiener Osterspiel* schließt Rolf Bergmann auf eine Lesehandschrift, wenn auch die Herkunft auf einen Aufführungszusammenhang weise.¹⁶ Vom *Züricher Passionsspiel*, das gedruckt überliefert ist, weiß

13 Alsfelder Passionsspiel: Frankfurter Dirigierrolle mit den Paralleltexen. Weitere Spielzeugnisse. Alsfelder Passionsspiel mit den Paralleltexen, hg. von JOHANNES JANOTA, Melodien hg. von HORST BRUNNER, Tübingen 2002 (Die Hessische Passionsspielgruppe 2).

14 Das Züricher Passionsspiel. Jacob Rueff, Das lyden vnsers Herren Jesu Christi das man nempt den Passion. 1545, hg. von BARBARA THORAN, Bochum 1984.

15 Prominentestes, weil meistzitiertes Beispiel ist der sogenannte Unglücksfall in Bahn an der Thue, wo der Longinus-Spieler dem Jesus-Darsteller feindlich gesinnt gewesen sei, weshalb er ihn tatsächlich getötet habe. Der tendenziöse Bericht in der *Chronik von Pommern* des Thomas Kantzow will wissen, dass der Ermordete vom Kreuz herab auf die Maria fiel und sie so getötet habe, dass dann der erboste Johannesspieler nun den Longinus erwürgte, daraufhin geflohen sei, sich beim Sprung von einer Mauer die Schenkel gebrochen habe, ergriffen und gerädert worden sei (NEUMANN, Geistliches Schauspiel [Anm. 5], S. 898 f., Nr. 3737). Inwiefern bei dieser wohl fiktiven, unwahrscheinlichen Koinzidenzenreihung von Kontingenz die Rede sein kann, ist die Frage, handelt es sich doch um einen geplanten Übergriff mit Folgen. Das Schauspiel böte lediglich den Spielraum des Möglichen. Vgl. BUBNER, Die aristotelische Lehre vom Zufall (Anm. 8), S. 9.

16 BERGMANN, ROLF, Katalog der deutschsprachigen geistlichen Spiele und Marienklagen des Mittelalters, München 1986, S. 354: »Die Eintragung des Osterspiels in einem kleinformatigen Sammelband religiöser und literarischer Texte läßt die Lesefunktion dieser Niederschrift erkennen; das Nebeneinander verschiedener Fassungen einzelner Szenen zeigt Spuren älterer Textbearbeitungsphasen und damit wohl auch die Herkunft aus einem Aufführungszusammenhang.«

man aus der Prosa-vorrede, in der Rueff das Spiel seinem Freund und Gönner Ambrosius Blarer widmet, dass der Verfasser den Text nicht nur als Spielvorlage hat sehen wollen, sondern auch als lehrhafte Lektüre für den jüngeren Leser.¹⁷ Es handelt sich bei den Ermahnungen demnach nicht unbedingt um Versuche der jeweiligen Spielleitung, die Zuschauer von Abschweifungen oder allzu regen Beteiligungen abzuhalten. Vielmehr trifft man hier auf eine rhetorische Strategie, mit deren Hilfe in einem Dramentext, der die Vergegenwärtigung des Glaubensgeheimnisses und eine Berührung des Rezipienten bewirken will, Präsenz evoziert wird.¹⁸

Im geistlichen Schauspiel wird Präsenz instrumentalisiert, denn durch Präsenz soll die Heilsbelehrung unterstützt werden. Zur rhetorischen Strategie der instrumentalisierten Präsenz gehört daher auch die in den Spieltexten so häufig zu beobachtende Kontrastierung von göttlicher Vorsehung mit irdischem Irren und teuflischen Abwegigkeiten. Neben den offenkundigen textlichen Signalen einer potentiellen Kontingenz sind es diese Kontrastmomente, die die Frage danach aufwerfen, wie die Spielverfasser bzw. -kompilatoren verfahren, um die Heilsbotschaft mit den Mitteln einer mehrdimensionalen Medialität sowohl publikumswirksam und allgemeinverständlich als auch unmissverständlich zu verkündigen. Am Fallbeispiel des *Donaueschinger Passionsspiels* soll erprobt werden, welche Strategien von Providenzsicherung und Kontingenzvermeidung sich erkennen lassen, scheint doch dieser Text für die Fragestellung besonders geeignet zu sein. Denn zum einen zeichnet er sich durch eine kontrastreiche Abfolge von Handlungseinheiten aus, zum anderen bietet er durch die ausführlichen Bühnenanweisungen eine dankbare Verschränkung verschiedener Mediationsformen. Analysiert werden im Folgenden das Vorspiel sowie das Weltleben und die Bekehrung der Maria Magdalena.

17 THORAN, Züricher Passionsspiel (Anm. 14), S. 5. Im Zusammenhang mit diesen Angaben, die die fließenden Benutzungsmodalitäten von Spieltexten belegen, ist die Beobachtung von Neumann und Trauden bemerkenswert, dass es sich bei den Zeugnissen geistlicher Spiele selten um solche handelt, die in einem Zusammenhang mit einem überlieferten Spieltext stehen. Offenbar gab es weitere Dimensionen außerhalb der Aufführung, die das Aufzeichnen oder zumindest aber das Erhalten eines Spieltextes veranlassten. Vgl. hierzu NEUMANN, BERND und TRAUDEN, DIETER, Überlegungen zu einer Neubewertung des spätmittelalterlichen religiösen Schauspiels, in: HANS-JOACHIM ZIEGELER (Hg.), Ritual und Inszenierung. Geistliches und weltliches Drama des Mittelalters und der frühen Neuzeit, Tübingen 2004, S. 31–48. Siehe auch HERBERICHS, CORNELIA, Lektüren des Performativen. Zur Medialität geistlicher Spiele des Mittelalters, in: ERIKA FISCHER-LICHTE und INGRID KASTEN (Hgg.), Transformationen des Religiösen. Performativität und Textualität im geistlichen Spiel, Berlin und New York 2007 (TMP 11), S. 169–185.

18 KIENING, CHRISTIAN, Präsenz – Memoria – Performativität. Überlegungen im Blick auf das *Innsbrucker Fronleichnamsspiel*, in: FISCHER-LICHTE/KASTEN, Transformationen (Anm. 17), S. 139–168; PETERSEN, CHRISTOPH, Ritual und Theater. Maßallegorese, Osterfeier und Osterspiel im Mittelalter, Tübingen 2004 (MTU 125), S. 11–16; S. 160–183.

II.

Vom *Donaueschinger Passionsspiel*¹⁹ nimmt man an, dass die auf nach 1470 datierte, unikal überlieferte Handschrift als Regiebuch im Dienste einer Aufführung gestanden habe.²⁰ Auch wenn diese Annahme bislang nicht durch Beweise endgültig geklärt werden konnte, kann man doch feststellen, dass der niederalemannische Text²¹ durch seinen ausgeprägten Aufführungsbezug dem Performanztypus ›Schauspiel²² zuzuordnen ist. Der Text ist überschrieben mit *register*, Eintrag, vom Leiden Christi, ›solchermaßen in Sprüche gesetzt, dass man es zum Wohle der Welt und zur Andacht gut spielen könne.²³ Zu dem Zweck brauche man *hüsser vnd höff* (V. *7), die anschließend aufgelistet werden. Sie sind in der Reihenfolge, wie sie später in der Geschichte vorkommen, aufgezählt, so dass man aus ihr nicht etwa auf eine räumliche Anordnung schließen kann.²⁴ Wohl gibt die Liste zu erkennen, dass es offenbar viel weniger *loca* für die *christolae* gibt: das Haus der *christenen* (V. *16), das Haus der *zwölfbotten* (V. *17), Lazarus' Grab, das Himmelreich (V. *23; 26). Dem stehen gegenüber das Haus Simons des Pharisäers, der Tempel, die Judenschule, die Häuser des Cayphas, des Herodes, des Annas, und des Pilatus, die Hölle, das Gefängnis (V. *10; 13 f.; 18–21; 25; 30). Dazu sind einige Orte genannt, die vielleicht ›neutral‹ zu nennen wären: der Garten der Maria Magdalena, der Berg, die Stadt Naim, der Brunnen, der Ölberg, *ein gemeine bürge* (V. *9; 12; 15; 22; 24; 27). Schließlich besagt die Liste, dass man noch drei Kreuze, die Säule und ähnliches sowie einen Esel benötige (V. *31 f.). Käme es mit den genannten *loca* zur Einrichtung einer Spielstätte, nähmen die Gegenspieler Christi also einen viel größeren Raum ein als seine Anhänger. Das dürfte eine unübersehbare Akzentsetzung sein und auch ein Zeichen, dass der Raum der Gegenspieler mehr performative Möglichkeiten bietet, Möglichkeiten für auch unvorhergesehene Ereignisse.

19 Das *Donaueschinger Passionsspiel*, nach der Handschrift mit Einleitung und Kommentar neu hg. von ANTHONIUS H. TOUBER, Stuttgart 1985 (RUB 8046); es wird nach dieser Ausgabe zitiert, gelegentlich werden jedoch gegen die Ausgabe Satzzeichen eingefügt.

20 Ebd., S. 22.

21 Ebd., S. 22–27.

22 PETERSEN, *Ritual und Theater* (Anm. 18), S. 13.

23 *Hie nach volget das register des / lidens Ihesu cristi vnsers behalters / zu Sprüchen gesetzt in mass das / man das der welt zü güt vnd / andacht woll spillen mag* (*Donaueschinger Passionsspiel*, V. *1–5).

24 Gemeinhin geht man davon aus, dass es sich um eine ähnliche Anordnung gehandelt haben wird, wie sie sich auf dem der Handschrift inliegenden Bühnenplan anbietet, auch wenn dieser nicht zum *Donaueschinger Passionsspiel* gehörte. Vgl. TOUBER, *Das Donaueschinger Passionsspiel* (Anm. 19), Einleitung, S. 27–31.

Im *Donaueschinger Passionsspiel* folgt nun die Bemerkung, dass, wenn alles wie in der Liste verzeichnet vorbereitet ist und alle Personen passend gekleidet²⁵ an ihren Ort gegangen sind, das Volk gebeten wird, sich hinzusetzen und Ruhe zu bewahren (V. *33–43). Man kann sich vorstellen, dass diese Eingangsprozession, im Falle einer theatralischen Umsetzung der Passionsgeschichte, für die nötige Unruhe sorgte.²⁶ Wer für die Ruhemahnung zuständig sein sollte, wird nicht mitgeteilt.²⁷ Es schließen sich zwei Gesänge an: Die Engel singen [*S]ilete*, [*S]ilete, silentium habete* (V. 1/2) und unmittelbar darauf ertönt ein Gesang der *iuden schüll*. Dieser ist in der Handschrift zwar nur mit einer Zeile angegeben,²⁸ das textlich verwandte *Luzerner Passionsspiel*²⁹ überliefert jedoch den vollständigen Text. Es ist ein pseudohebräisches Kauderwelsch, das der sozialen Positionierung jener Gruppe von Spielern in der theatralen Kommunikationssituation dienen soll. Es ist nicht nötig, dass das Publikum die Sprache versteht, allein schon der fremde Klang und das Sinnlose der Aussage charakterisieren diese Mitglieder der *iuden schüll* als lächerliche Spötter,³⁰ umso mehr als dieser Gesang ohne Unterbrechung nach dem Engelsgesang erfolgt. Man kann sich fragen, inwiefern das Ruheheischen des Letzteren überhaupt als solches gemeint ist. Zum einen hat unmittelbar vorangehend eine Sprechstimme oder ein anderes Signal das Volk schon zum Schweigen aufgefordert, zum anderen schließt sich an ihn der wahrscheinlich Unruhe verursachende Judengesang an. Diese Kontrastierung steht wohl eher, sowohl auf textueller als auch auf performativer Ebene, im Dienst der Providenzsicherung. Auf der Ebene des Ereignisses jedoch kann eine solche Kontrastierung dazu beitragen, dass es zu unvorhersehbaren Ausfällen gegen die Gottesspötter kommt. Der Spieltext beugt dem vor, indem nun *des proclamators knecht* (V. 3a-b) abermals um Ruhe bittet und darauf hinweist, dass sein Herr jetzt die Heilslehre verkünden werde, *damit ir uch dest bas vor sünden / wissent zehüten [...] (V. 11 f.)*. Deshalb

25 Die in der Bemerkung genannte Kleiderliste, die sich am Ende der Aufzeichnung befinden sollte, ist nicht überliefert.

26 Es habe nichts mehr eine Freude bereitet, als in einem Spieler den Prediger oder den Lehrer zu erkennen, liest Hervé Martin aus den Chronistenberichten von Guillaume Le Doyen und Philippe de Vigneuilles heraus. Vgl. MARTIN, HERVÉ, *Le métier de Prédicateur en France septentrionale à la fin du Moyen Âge 1350–1520*, Paris 1988 (CERF Histoire), S. 90.

27 Vielleicht sind es auch die Hornbläser, denn in der Regiebemerkung V. 23a-b steht, dass diese nun zum dritten Mal blasen sollen.

28 Was wohl darauf hindeutet, dass der Text so bekannt war, dass man es für unnötig hielt, dass er aufgezeichnet wurde.

29 Das Luzerner Osterspiel, hg. von HEINZ WYSS, Bern 1967, hier Bd. 3, Textteile 1597, 1616, Anmerkungen, Quellen, Glossar, S. 204 f.

30 FREY, WINFRIED, *Pater noster Pyrenbitz*. Zur sprachlichen Gestaltung jüdischer Figuren im deutschen Theater des Mittelalters, in: Aschkenas. Zeitschrift für Geschichte und Kultur der Juden 2 (1992), S. 49–71, hier S. 66–69.

solle man ihm, seinem Herrn, gut zuhören. Bevor der Proklamator beginnt, wird darüber hinaus noch durch Hornbläser die Ruhe eingefordert. Dann begibt sich, so die Regiebemerkung, der Proklamator zur Mitte des Platzes und spricht ein Gebet. Er fleht den heiligen Geist an, *entzind in vns diner liebe flamen* (V. 30). In diesem Gebet benutzt er inkludierend den Plural der ersten Person, wodurch die ganze Gemeinde der Gläubigen sich als zusammengehörig bestätigt sieht.³¹ Das wird durch die folgende Zeile noch gesteigert: *die des begeren sprechent amen* (V. 31). Alle zusammen, Spieler und Zuschauer, sollen nun also *amen* sagen, wie sie es aus dem Gottesdienst kennen.³² Dann hält der Proklamator einen Monolog, der sich durch die Publikumsansprachen und den frommen Sprechstil der Predigtpraxis nähert.³³ Wiederholt wird auf die gehörte Heilsbelehrung hingewiesen.³⁴ Schließlich mahnt er, wieder unter Benutzung des gemeinschaftsfördernden *wir* (V. 54), Sünden zu vermeiden und das bittere Leiden und Sterben Christi zu betrachten, ein Leiden und Sterben, das verursacht wurde:

durch der valschen iuden rat.
 wie das begriffet vnser globen,
 das werdent ir alles schowen
 in figuren vnd ernstlicher geschicht.
 wie er so gäntzlich ward vernicht
 von den iuden mit grosser not
 [...]
 Schwiegend vnd betrachtent sin biter sterben,
 da durch wir müssen behalten werden.
 (V. 59–71; Interpunktion von C. D.)

Mit diesen ersten Worten, die allerdings zugleich auch wieder gegen die Widersacher Christi aufwiegeln, erklärt der Proklamator das Spiel für begonnen. Das Gebet, die Aufforderung zum gemeinsamen Sprechen, der predigthafte Sprechstil, der Appell zur frommen Betrachtung sind dazu angetan, alle am Spiel Teilhabenden, also Spieler wie Zuschauer, in eine gottesfürchtige Verfassung zu bringen.

31 Vgl. DAUVEN-VAN KNIPPENBERG, CARLA, Das Personalpronomen im Dienste der Agitation. Zum *Frankfurter Passionsspiel* (1493), vv. 1–332, in: *Leuvense Bijdragen* 90 (2001), S. 309–323.

32 PETERSEN, Ritual und Theater (Anm. 18), S. 144 spricht hier von ›liturgisch-rituellem Substrat‹, wodurch das Spiel einen kultischen Anspruch erhebe.

33 Für die Frage, welche Mechanismen und Strategien dafür verantwortlich sind, dass dem geistlichen Spiel immer wieder das Prädikat ›predigthaft‹ angehängt wurde vgl. DAUVEN-VAN KNIPPENBERG, CARLA, Ein Anfang ohne Ende: Einführendes zur Frage nach dem Verhältnis zwischen Predigt und geistlichem Spiel des Mittelalters, in: *Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik* 38 (1994), S. 143–160.

34 Womöglich handelt es sich um ein Indiz, dass der *proclamator* in der außertheatralischen Welt vor derselben frommen Gemeinde predigt. Vgl. MARTIN, *Le métier de prédicateur* (Anm. 26), S. 90.

Gleichzeitig potenziert und gebrochen wird dieser Ernst durch den darauf folgenden Gesang der *iudenschül*: *pater noster bigenbitz* (V. 82). Es ist eine Parodie auf das Vater-Unser-Gebet, wohl das erste und heiligste Gebet der Christen, das Jesus selbst eingesetzt habe.³⁵ Wieder ist der genaue Wortlaut des eher lustigen Gesangs nur aus dem Text des *Luzerner Passionsspiels* bekannt.³⁶ Es wird dort auf Alltägliches, Essbares wie Birnen (*pirenbytz*), Schweinefleisch, Bratwürste und Senf angespielt. Es fallen sprechende Phantasienamen sowie biblisch-jüdische Namen, Kauderwelsch in hebräischem Ton, mit Alemannischem vermischt, insgesamt wieder unverständlich und zusammenhanglos, allerdings mit ausreichend Bekanntem, so dass man den Inhalt durchaus assoziativ einordnen kann. Frey erkennt in dieser Parodie, die im Zusammenhang mit Christi Leiden begegnet, ein Instrument, die Dummheit³⁷ und den Unglauben der Juden zu demonstrieren und den überheblichen Zorn der Christengemeinde zu schüren; die christlichen Rezipienten können sich derart intensiver mit dem leidenden Christus identifizieren. Tatsächlich wirkt gemeinsamer Zorn gruppenfördernd; besonders wirksam ist die Art, diesen Zorn mit Hilfe eines ›Gassenhauers‹ und in Kontrast zur ernstesten Spieleinführung des Proklamators in den Handlungsablauf einzuschreiben. Allerdings kann man sich – wieder auf der Ebene der theatralischen Realisierung – fragen, inwiefern die durch den Proklamatorspruch hergestellte Ruhe nach dieser Vater-Unser-Parodie noch vorhanden ist. Wenn die Melodie eher lustig ist und die Angabe der Anfangszeile als Erkennungszeichen des ganzen Liedes ausreicht, kann das in einer Aufführungssituation womöglich dazu führen, dass es von vielen Beteiligten mitgesungen wird, auch wenn das nicht unbedingt beabsichtigt ist.

III.

Die ›Belustigung‹ wird mit dem folgenden Abschnitt fortgesetzt. Maria Magdalena präsentiert sich als fröhliche junge Frau, die den Soldaten Pilati, die übrigens alle jüdische Namen tragen (haben sie etwa das *pater noster bigenbitz*-Lied soeben mitgesungen?), den Kopf verdreht. Das Interessante an diesem Abschnitt ist, dass in ihm der Besuch Jesu bei Simon dem Pharisäer

35 Mt. 6,9–13 und Lk. 11,2ff.

36 FREY, *Pater noster Pyrenbitz* (Anm. 30), S. 68 ff.

37 Vgl. etwa V. 475f.; hier parodiert die *iudenschül* den liturgischen Gesang »Ich bin Alpha und Omega, der erste und neueste und der Morgenstern, ich bin der Schlüssel aus dem Hause David«, siehe TOUBER, *Das Donaueschinger Passionsspiel* (Anm. 19), Kommentar, S. 271, Anm. zu V. 472–476. Eine textliche Pointe ist es, dass die *iudenschül* statt *ego clavis* fälschlicherweise *tu clavis* singt, nicht wissend, dass sie damit genau die Wahrheit ausformuliert.

eingearbeitet ist. Simultan agierend sieht man hier einerseits die lustige Gesellschaft um Maria Magdalena und andererseits Jesus mit seinen Jüngern, die zum Mahl bei Simon eingeladen werden und drittens den Knecht Simons, der Besorgungen für dieses Gastmahl macht und von Maria Magdalena mit der Frage, ob sein Herr *gest* habe, *die frölich sind* (V. 157), aufgehalten wird. Matusalem, der Knecht, meint, *der selb ist nit für ouch ein man / wan er nit schimpflichs triben kan* (V. 165 f.). Sie solle weiter ihr *fröden spill* (V. 168) treiben, es sei denn, sie möchte von ihm etwas Gutes lernen und sich von ihren Sünden abwenden.

Das schlägt bei Maria Magdalena ein wie ein Blitz. Was sie noch vor kurzem für unmöglich hielt, bricht durch die Worte Matusalems über sie ein. Sie *stost [...] das spill von ir vnd sitzt also er / Schrockenlich stil alsob sy ir / fürcht* (V. 172b-c). Zugleich begibt nun Simon sich zum *Saluator* und teilt ihm mit, dass das Mahl bereitet sei. Jesus und seine Jünger gehen mit zu Simons Haus und setzen sich zu Tisch, alle Pharisäer kommen hinzu. Als alle sitzen, schwenkt das Geschehen wieder zu Maria Magdalena. Noch einmal, was eine Bekräftigung des Entschlusses bedeutet, wird in der entsprechenden Regiebemerkung gesagt, dass sie das Schachspiel wegstößt, und zwar ganz spontan (*fräuenlich*, V. 176d). Sie springt nun auf und schickt die jungen Männer nach Hause, denn *nach dem propheten stat min begir* (V. 180). Sie verspüre eine große Reue, möchte den weltlichen Gelüsten entsagen und eine *sälige[] rüwerin* (V. 190) werden. Um Jesus zu ehren, will sie *aromata* (V. 194) kaufen. Maria Magdalena besucht nun mit ihren *iunck frowen* den Apotheker, der sich wundert, dass sie so traurig daherkommt. In ihrem Spruch bekennt sie auch ihm, dass sie zur Erkenntnis gekommen sei, dass sie ein falsches Leben führe und sie sich jenem Arzt zuwenden möchte, der alle Kranken gesund mache. Der Apotheker macht ihr ein Angebot für hervorragenden Balsam: 300 Gulden für vier Pfund (V. 226). Maria Magdalena kauft ein Pfund und begibt sich zu Jesus, der unterdessen in Simons Haus das Gastmahl einnimmt oder eingenommen hat.

Die simultane Handlung sorgt für einen Wechsel zwischen Spannung und Zerstreung.³⁸ Die Ereignisse, die das Weltleben der sündigen Heiligen markieren, legen ganz andere Geltungsbereiche offen als etwa die Momente der Reue und Besinnung. Sie mögen, ebenso wie die Bereitung des Gastmahls, stark an eine Gegenwartswirklichkeit erinnern. Die Engführung mit der transzendentalen Heilswirklichkeit bzw. der Heilsgewissheit durch Reue und Buße, die durch die Auftritte der Jesus-Figur und den Reuemonolog der Maria Magdalena zustande kommt, gehört zu den Mechanismen der Providenzsicherung, die sich im Aufbau des Textes zeigen, wenn auch die Gefahr

38 PETERSEN, *Ritual und Theater* (Anm. 18), S. 231 spricht von Komik als Entlastungspotential, doch greift das wohl etwas zu kurz.

gegeben ist, dass sich im Falle einer theatralischen Umsetzung die Zuschauer eher beim Geschehen im Garten der Magdalena aufhalten, als dort, wo Jesus sich befindet. Es mag denn auch kaum zufällig sein, dass in diesem Abschnitt der Sprechpart für Jesus sehr klein bleibt.

Das Zusammentreffen zwischen Jesus und der Sünderin – es findet jetzt keine Handlung simultan mehr statt – wird ausführlich in der Regiebemerkung beschrieben: Sie setzt sich hinter Jesus, weint über seine Füße, trocknet diese mit ihrem Haar, küsst sie und salbt sie mit dem kostbaren Balsam (V. 242c-f). Die Regiebemerkung lehnt sich mit dieser Bildbeschreibung eng an das Lukasevangelium (Lk. 7,37 ff.) an.³⁹ Auch als ikonographisches Muster dürfte das Bild nicht unbekannt gewesen sein, so dass auch von dieser Seite eine Kanalisierung des Verstehens ausgehen dürfte. Das Bild der weinenden, küssenden und salbenden Maria Magdalena wird über längere Zeit festgehalten. Währenddessen spricht Simon sein Erstaunen darüber aus, dass sein Gast sich von dieser unreinen Frau berühren lasse. Jesus belehrt ihn mit dem Schuldnervergleichnis (Lk. 7,41 – 43), zeigt noch einmal ausdrücklich auf Maria Magdalena zu seinen Füßen und hebt ihr Verhalten positiv hervor (V. 273–292). Die beim Gastmahl anwesenden Juden geraten in Diskussion, bis Jesus gut sechzig Verse und einige Sprecherwechsel weiter dem ein Ende bereitet und sich wieder Maria Magdalena zuwendet. Die Texte sind eng an die biblische Geschichte angelehnt. Jesus spricht viel,⁴⁰ seine Gebärdensprache entspricht ikonografischen Gepflogenheiten: so etwa das Zeigen mit einem Finger (V. 272b), die Vergebungshaltung der Sünderin, die mit hochgehobenen Händen vor dem stehenden Jesus kniet (V. 312a-d). Nachdem Jesus sich ihr zugewandt hat, hält Maria Magdalena einen langen Monolog, in dem sie ausdrücklich die rechte Reue predigt: Sie begibt sich in die Gnade Gottes, bittet um Lebenszeit, auf dass sie ihre großen Sünden büßen kann, fleht um Kraft, ein rechtes Leben zu führen und verspricht schließlich, künftig ohne Sünden leben zu wollen. Es ist – die Sünderin kniend vor Jesus – eine mustergültige Beichte, die das Publikum hier vorgeführt bekommt. In ihrer Figur ist eine Gegenspielerin zu Judas geschaffen, der meint, seine Sünden seien für eine Vergebung zu groß, weshalb er verzweifelt selbst sein Leben beendet. Auch dieser Handlungsabschnitt wird im *Donaueschinger Passionsspiel* unter Benutzung ikonographischer Muster sehr ausführlich gestaltet; so dass man

39 Schon Dinges macht darauf aufmerksam, dass der Bibelabschnitt Luk. 7,36–50 als Perikope in der fünften Woche der Fastenzeit am Donnerstag verlesen wurde. Vgl. DINGES, GEORG, Untersuchungen zum Donaueschinger Passionsspiel, Breslau 1910 (Germanistische Abhandlungen 35), S. 95 ff.

40 Könniker sieht in diesen Sprecheranordnungen ein sehr frühes Beispiel der im neuzeitlichen Drama Eingang findenden Exposition: Aus der Perspektive der Mitspieler werde Christi Identität aufgebaut und die daraus hervorgehende Konfliktsituation angezeigt. Vgl. KÖNNIKER, BARBARA, Das Donaueschinger Passionsspiel, in: Euphorion 79 (1985), S. 13–42, hier S. 17 f.

an eine große Klammer innerhalb der wiedergegebenen Abschnitte aus der Heilsgeschichte denken kann.⁴¹ Beide Figuren reichen aus der überzeitlichen Heilsgeschichte hinein in die zeitliche Gegenwartswelt und dienen so, dank der kontingenten Potentiale, die die Ausgestaltung der Abschnitte in sich bergen, durch ihre offenkundig pastoralen Formen der Heilsvorgewisserung.

IV.

Die Beobachtungen am Text legen mehrere Ebenen frei. Jede für sich fügt sich eigenen Gesetzen. Auf der Figurenebene steht die Kontingenz im Dienste der Finalität, also letztendlich im Dienste der Heilsgeschichte und somit im Dienste der Providenzsicherung: Maria Magdalena gelangt zu der für sie völlig unerwarteten und unwahrscheinlichen, weder notwendigen noch unmöglichen Erkenntnis, dass sie ihre Seele heilen lassen will. Im *Donaueschinger Passionsspiel* trifft man häufiger auf die ausdrückliche Betonung des freien Willens im Prozess der Gottfindung. Der Proklamator schon legt den Teilnehmenden nahe:

wen wir vns selbs zehilff ouch komen
 [...]
 wend wir nu alle gemeinlich
 besitzen gotz das ewig rich.
 (V. 52–55)

Wenn wir uns selbst helfen wollten, würden wir alle in das ewige Gottesreich eingehen. Das ist so zu verstehen, dass »die intensive Erforschung unserer selbst zu der Erkenntnis führt, wir seien nur wir selbst, weil sich in unserem geistigen Leben drei unterscheidbare Momente untrennbar wechselseitig durchdringen. Wir erkennen z. B. nur, wenn wir erkennen wollen; wir wollen nur, wenn wir erkennen; wir erkennen und wollen nur, wenn eine grundlegende geistige Selbstgegenwart das Erkennen und Wollen als unsere Tätigkeiten zusammenhält.«⁴² Wenn der Mensch bereit ist, in sich zu gehen, um zu

41 Auch in diesem Aspekt zeigt sich das *Donaueschinger Passionsspiel* auf dem Weg in die Neuzeit. In der Longinus-Handlung kann man ein gleiches Verfahren beobachten: Der Spielverfasser gibt dem Soldaten, der nach der Kreuzigung Jesu Seite durchbohren sollte, schon früh im Spiel eine Vorgeschichte, wodurch sich seine spätere Handlung aus der aufgebauten Konfliktsituation ergibt. Vgl. auch TOUBER, *Das Donaueschinger Passionsspiel* (Anm. 19), S. 277 f., Anmerkung zu V. 1043.

42 FLASCH, KURT, *Das philosophische Denken im Mittelalter. Von Augustin zu Machiavelli*, Stuttgart 1986 (RUB 8342), S. 42. Zu beachten ist, dass dieses Primat der Willensfreiheit wohl radikal franziskanischem Denken in der Verlängerung der Schriften des Petrus Johannes Olivi († 1298) entstammen könnte (ebd., S. 378 f.).

erfassen, was er wirklich will, und er entscheidet sich so im freien Willen für das Gute, dann ist die Spur zur Glückseligkeit gefunden. Der Spieltext scheint hier auf Augustins Trinitätslehre hinzuweisen, die über viele Zwischenstationen auch in das theologische Grundwissen der Pastorallehre des 15. Jahrhunderts eingegangen ist. Wenigstens lässt der Spieltext auch Maria Magdalena beim Salbenkauf zum über ihren Gesinnungswechsel verwunderten Apotheker sagen *das mich villicht bald neme der tod / kem ich mir selbs zehilffe nitt* (V. 210f.). Die Figur der zur Buße bewegten Sünderin benötigt handlungstern intern den Moment der Kontingenzen, der ihre Wende markiert. Maria Magdalena widerfährt etwas, was sie nicht für möglich gehalten, was sie nicht beabsichtigt hat. Dieser Moment wird durch das Wegstoßen des Schachspiels nach außen hin erkennbar gemacht. Dass es sich hier aber nicht bloß um eine publikumswirksame Aktion handelt, sondern dies theologisch wohl-durchdacht ist, zeigt die Betonung des eigenen, freien Willens als Beweggrund für die Erkenntnis Gottes. Das handlungstern Unerwartete ist aus der Perspektive der Heilslehre also gewollt unerwartet, so dass der Moment der freien Willensentscheidung für das gottgefällige Leben hervorgehoben werden kann. Auf der Ebene der narrativen Struktur findet Providenzsicherung namentlich durch Kontrastwirkung statt. Diese Kontraste werden durch das Zurückgreifen auf Bildmuster, Gebräuche und Rituale, die den Teilnehmern aus der Frömmigkeitspraxis bekannt sind, vor Kontingenzen geschützt. Das funktioniert tadellos, so lange der Rezeptionskontext außerhalb einer figuralen Aufführung liegt. Die in der Forschung fest etablierte Annahme, es handele sich beim *Donaueschinger Passionsspiel* um einen Aufführungstext, verpflichtet jedoch dazu, diese theatrale Realisierung der Leidensgeschichte Christi mit in Betracht zu ziehen. Und dann zeigt sich ein anderes Bild, denn auf der Ereignissebene kann die rhetorische Strategie der Polarisierung fehlschlagen. Man stelle sich vor, der hübsche und schön höfisch gekleidete⁴³ junge Mann – meistens wurden auch die Frauenrollen von Männern erfüllt –, der Maria Magdalena spielt, der mit den Soldaten Pilati schäkert, der lange über Jesu Füße weint, diese küsst etc. Die Forschung lässt uns glauben, dass man sich zu jener Zeit nicht daran gestört habe bzw. nicht daran ergötzt habe, Männer in Frauenkleidung zu sehen, dass man immer nur die Person, die vergegenwärtigt wurde, habe sehen wollen, also Maria Magdalena, und nicht die Person hinter der Figur der Heiligen. Gewiss war es erwünscht – man bedenke die zu Beginn erwähnten Ermahnungen – die Spielrollen, das Spiel so zu verstehen. Dass die Spielleiter sich aber um »passendes« Personal bemühten, besagen nicht nur die zahllosen von Neumann aufgezeigten Archivalien. In dem Material, das M. Blakemore Evans in der Vorbereitung

⁴³ So das für das *Luzerner Passionsspiel* überlieferte Kleiderverzeichnis, vgl. NEUMANN, Geistliches Schauspiel (Anm. 5), S. 461; 528.

zu einer vorgenommenen Edition des *Luzerner Passionsspiels* gesichtet hatte, findet man auch Angaben dazu, dass etwa das Äußere oder die Stimmlage der entsprechenden Rolle angemessen zu sein hatten.⁴⁴ So sollten die 4 *Ertzengel gwachsen by 14 jaren allt, doch Millter stimm, all glych* sein, sie sollen die richtige Größe haben, und zwar so, dass die 4 *Ertzengel [...] gross vnd glycher grösse syn. Die 4 Mittlern Engel sond ettwas kleiner syn [...] Die 12 kleinen Engel sond ouch kleiner sin.*⁴⁵ Die Frauenrollen brachten besondere Probleme mit sich. So sollten die Mägde zwar *gwachsen sin, aber zarte wybische stimmen haben*, sollte man die Rolle der Magd Maria *eintweders einem jungen priester oder knaben geben, Rechter statur vnd millter stim, züchtiger geberden Et inculpatae vitae.*⁴⁶ Das besagt, dass es bei der Spielleitung also durchaus ein ›casting‹-Bewusstsein gab und dass das geistliche Schauspiel trotz seiner kultischen Funktion den Gesetzen theatralen Handelns Rechnung trug. Überall dort, wo der Spieltext im theatralischen Bereich Akzente setzt, die man wie die Fransen der unfassbaren Aufführung auch heute erkennen kann, überall dort kann man Zufall- oder Unfallkontingenzen hineinprojizieren. Sie müssen aber bald mehr, bald weniger spekulativ bleiben.⁴⁷ Vorsicht ist geboten bei der Interpretation von ›Kontingenzmarkern‹ wie dem *Silete*-Gesang. Es zeigte sich, dass dieser im *Donaueschinger Passionsspiel* nicht so sehr der Ruheheischung diente, sondern eher als rhetorisches Mittel eingesetzt wurde, um Anhänger und Gegenspieler Christi deutlicher zu kontrastieren. Auf der Text- und Figurenebene aber sind die Unvorhersehbarkeiten wohlkalkulierte Strategien des instrumentalisierten Redens. Kontingenzen werden auf ihr Ziel hin inszeniert. Sie tragen dazu bei, dass der Mensch in einer freien Willensentscheidung beschließt, ein gottgefälliges Leben zu führen. Obwohl es sich also bei den erbaulichen, pastoralen Texten des Mittelalters, zu denen das geistliche Schauspiel zu rechnen ist, um ein Erzählen mit gewusster Finalität handelt (wobei diese Finalität über einen planvollen Weg, dem Heilsplan Gottes, zu erreichen wäre), ist das Prinzip Kontingenz strukturell und dient dem Blick auf den glücklichen Ausgang.

44 EVANS, M. BLAKEMORE, Das Osterspiel von Luzern. Eine historisch-kritische Einleitung. Übersetzung des englischen Originaltextes von Paul Hagmann, in: Schweizer Theater-Jahrbuch 27 (1961), S. 9–275, hier besonders Kapitel 5, Vorbereitungen zum Spiel (S. 84–117).

45 Ebd., S. 91.

46 Ebd., S. 92.

47 Manche Berichte entstehen erst vor dem Hintergrund der elitären, durch Reformation und Aufklärung geprägten Geisteshaltung, die das Mittelalter als dunkel und katholisch apostrophieren (vgl. etwa Anm. 15). Die Aufnahme solcher Berichte in die Forschung, wodurch sie erst eine überzeitliche, ›kanonische‹ Geltung bekommen, mag mit durch diese Geisteshaltung, multipliziert durch die Abneigung gegen ›niedere‹ Kulturprodukte, bewirkt worden sein. Beim Heranziehen als ›Beweismaterial‹ ist dem Rechnung zu tragen.

