

Cora Dietl

Wenn alte Spiele auf die Bühne kommen

Aufführungspraxis als Begleiter der Mittelalter- und Frühneuzeitforschung

Mittelaltermärkte und -turniere sowie Mittelalterfestivals boomen derzeit. Wenn sich dort in pseudo-altertümlichem Deutsch Wikinger und Landsknechte mit den Namen hochmittelalterlicher Fürsten anreden und sich über ihr heidnisches Bekenntnis und die „Weiber“ austauschen, bleibt dem Mediävisten meist nichts mehr als lächelnd den Kopf zu schüteln. Einer zunehmend marginalisierten (und von den Studierenden nicht zuletzt wegen der geforderten Latein-, Mittelhochdeutsch- und Bibelkenntnisse oft gefürchteten) universitären Mittelalterforschung steht eine lebhaftere Kultur der Mittelalterkonstruktionen gegenüber, die von den Fachleuten wegen ihrer dezidierten Unwissenschaftlichkeit in der Regel gemieden wird. Nicht zu übersehen ist dabei aber das kulturelle Phänomen eines gesellschaftlichen Interesses an historischen Formen der Fest- und Repräsentationskultur, das als solches durchaus dem Interesse der Wissenschaft entspricht.

Fest, Spiel und Aufführungssituation als Gegenstand der Forschung

Das höfische und religiöse Fest, das Turnierwesen, die Prozession und der Ritus stehen nicht erst seit dem so genannten „performative turn“ der Geistes- und Kulturwissenschaften im Zentrum der Mittelalter- und Frühneuzeitforschung; zu verweisen ist hier etwa auf den in den 1980er Jahren entstandenen Band „Das Fest“ in der Reihe „Poetik und Hermeneutik“. ¹ Das mediävistische Interesse am Fest als einem inner- und außerliterarischen Phänomen und als Rahmen der Literaturrezeption verbindet sich seit Jahrzehnten mit dem Interesse an Formen des Theatralischen im Mittelalter. Allein die übliche rezitative Vortragsform höfischer Literatur lässt das Performative als einen Kern-

punkt mittelalterlicher literarischer Kultur erscheinen; Formen der symbolischen Kommunikation im höfischen Zeremoniell oder im öffentlichen Strafvollzug weisen in eine ähnliche Richtung.

Nachdem gerade auch im Bereich der Fest- und Spielforschung die deutsche Mediävistik besonders stark unter nationalsozialistischem Missbrauch gelitten hatte und die ältere Theatergeschichtsschreibung lange im Schatten von Heinz Kindermann gestanden hatte, ² bot sich ab den 1970er Jahren die Gelegenheit zu einem Neuanfang: durch eine Verbindung von Philologie, Überlieferungsgeschichte, Archivistudien, Soziologie und Anthropologie. Das „Drama“ des Mittelalters begann als ein unfester Text zu interessieren, der gerade nicht für die Lektüre entworfen, sondern untrennbar mit der Aufführung verbunden ist – und damit auch ohne ein Publikum nicht zu denken ist. Rolf Bergmanns Katalog der deutschsprachigen geistlichen Spiele (1986) ³ und Bernd Neumanns groß angelegte Sammlung von dokumentarischen Zeugnissen geistlicher Spiele (1987) ⁴ demonstrieren eindrücklich das seit den 1980er Jahren vorherrschende Nebeneinander von Forschungen zu den Spieltexten und zu Archivalien, die eine Aufführungsaktivität dokumentieren. Der städtische Raum wird als integraler Teil der Spiele ernst genommen und mit berücksichtigt. In neuerer Zeit werden in zunehmend weiterem Sinne theatrale Aktivitäten in den Städten als Teil der Theater- und Dramengeschichte berücksichtigt. Ein sehr schönes aktuelles Beispiel hierfür stellt die unlängst erschienene Habilitationsschrift von Heidy Greco-Kauffmann zum Luzerner Theater dar. ⁵ Sie berücksichtigt Turniere, Feste, Hinrichtungen, die Aktivität von Spielern und Musikanten, Fastnachtsbräuche, geistliche Spiele, aber auch frühneuzeitliche

Dramen der Jesuiten und der städtischen Schulen. Mittelalterliches Drama, das wird aus dieser Studie sehr deutlich, ist mehr als ein Text: Es ist Performanz im Raum.

„Drama“ im Mittelalter

Das mittelalterliche Spiel geht nicht aus der antiken Komödie und Tragödie hervor. Vor allem im Früh- und Hochmittelalter herrschte in kirchlichen Kreisen eine deutliche Skepsis gegenüber dem Theater in antikem Sinne. Verantwortlich ist unter anderem Tertullians schauspielkritische Schrift „De spectaculis“ aus dem späten 2. Jahrhundert, die das antike Drama mit heidnischem Kult und Christenverfolgung in Verbindung bringt. Die Völkerwanderung und die Zerstörung der Spielstätten hatten schließlich der römischen Theatertradition auch materiell ein Ende gesetzt. Die Texte aber blieben erhalten. Plautus, Seneca und insbesondere Terenz bildeten einen festen Bestandteil des mittelalterlichen Latein- und Rhetorikunterrichts, die als Lesetexte allenfalls rezitiert, nicht aber aufgeführt wurden. Eine Rechtfertigung fand die Interpretation der Theaterstücke als Rezitationsstücke darin, dass man den Vermerk „Calliopius recensui“, den der spätantike Philologe Calliopius in seiner Terenz-Sammlung unter jede Komödie gesetzt hatte, als einen Nachsatz des Rezitators deutete, wobei „recensui“ als mit „recitavi“ synonym verstanden wurde. Illustrierte Terenz- und auch Seneca-Ausgaben des Mittelalters bilden daher den lesenden Calliopius ab, gelegentlich auch den lesenden Dichter selbst, der mit Calliopius identifiziert werden konnte.

Als Prosa-Lesetexte lernte auch im 10. Jahrhundert Hrotsvitha, eine Kanonisse im Reichsstift Gandersheim, die Dramen des Terenz kennen und schätzen. Hrotsvitha ist die erste namentlich bekannte deutsche Autorin. In formaler Anlehnung an Terenz verfasste sie sechs lateinische (Lese-)Dramen über Märtyrerinnen, bekehrte Sünderinnen und Heilige. Ihre Werke aber hatten keine unmittelbare Wirkung und blieben singular in der deutschen Literaturgeschichte.

Geistliches Spiel

Die genuin mittelalterliche Form des Dramas, die ab dem 13. Jh. auf breiter Ebene dokumentiert und überliefert ist, ist zunächst das geistliche Spiel: szenische Darstellungen biblischer Geschehnisse, vor allem orientiert am Jahreskalender religiöser Feiertage als Weihnachtsspiele, Dreikönigsspiele, Passions-, Oster-, Himmelfahrts- und Pfingstspiele, daneben aber auch Weltgerichtsspiele, Antichristspiele, Spiele mit alttestamentlichen Inhalten oder Mirakel-spiele, in denen die Legenden Heiliger dargestellt werden. Später kommen dann noch Fronleichnamsspiele dazu, in denen die gesamte Heilsgeschichte präsentiert wird. Die Struktur der Spiele gibt kein klassischer Dramenaufbau vor, sondern der jeweilige Inhalt und gegebenenfalls typologische Bezüge zwischen den einzelnen dargestellten Szenen. Das Metrum hängt von der Sprache ab; deutsche Texte sind (wie die mittelhochdeutsche Epik) in Reimpaarversen verfasst.

Während die ältere Forschung behauptet hatte, dass die geistlichen Spiele aus dem christlichen Ritus erwachsen seien, spricht man heute lieber von einem generellen Zusammenhang und vielfältigen Überschneidungsformen zwischen dem Spiel und dem Ritus, der von jeher auf die Suggestivkraft performativer Elemente setzt (genannt seien z. B. Antiphone, Responsorien und Tropen, Gesten, Gebärden, Prozessionen und symbolische Handlungen). An der Schnittstelle zwischen Liturgie und Spiel stehen u. a. die so genannten Osterfeiern, deren ältester Beleg aus England stammt, aus der „Regularis Concordia“ des Bischofs Aethelwold von Winchester (um 970). Hier ist beschrieben, dass sich vier Mönche während der dritten Lesung der Ostermatutin umkleiden sollten. Einer, gekleidet in die Alba (das weiße Messgewand), sollte sich, einen Palmzweig in der Hand, am Grab Christi (präsentiert durch einen Vorhang) niedersetzen. Er stellte den Engel dar. Noch während des dritten Responsoriums sollten die anderen drei Klosterbrüder, gehüllt in Chormäntel und mit Weihrauchfässern in der Hand, langsamen Schrittes, „als ob sie etwas suchten“, zum Altar gehen: Sie stellten die drei Marien

dar. Es folgte dann vom sitzenden Engel „mit wohlklingender Stimme in mittlerer Tonlage“ gesprochen die Frage: „Wen sucht ihr im Grab, ihr Christen?“, worauf die drei Frauen unisono antworteten. Sie erfuhren, dass Jesus auferstanden sei, und brachen in ein „Halleluja“ aus. Sie wurden ins Grab geführt, nahmen die Leintücher heraus und legten sie auf den Altar. Zum Schluss sang der Prior einen Lobeshymnus. Die Kirchenglocken läuteten und der Gottesdienst war beendet. Die „Regularis Concordia“ erklärt, diese Ausgestaltung der Messe diene der „Festigung des Glaubens unter den Ungelehrten“: Sichtbares überzeuge weit mehr als nur Gehörtes. Die Osterfeier will nicht als Schauspiel verstanden werden, es soll keine fiktive Welt, keine Illusion entstehen, sondern es soll ein Geschehen, von dem alle gehört haben, illustriert, in Erinnerung gerufen, vergegenwärtigt und gemeinsam gefeiert werden.

Dieser Aspekt des gemeinsamen Begehens eines Feiertags und der Vergegenwärtigung von Glaubensinhalten ist auch dem geistlichen Spiel zentral, das aber viel elaborierter, deutlich länger (von einer halben Stunde bis zu mehreren Tagen Spielzeit), meist weniger zeremoniell und aus dem Gottesdienstkontext gelöst ist. Das eine Grab genügt dem Spiel nicht mehr als Kulisse, sondern verschiedene „loci“ werden rings um einen Platz herum aufgebaut (man spricht von einer „Simultanbühne“ wegen der gleichzeitigen Sichtbarkeit der verschiedenen Spielorte im Gegensatz zur heute üblichen Verwandlungsbühne), die Darsteller bewegen sich von Ort zu Ort und die Zuschauer gehen im wahrsten Sinne des Wortes mit. Aus England ist eine alternative Spielform bezeugt: die Wagenbühne der Fronleichnamsspiele. Hier sind die „loci“ auf Wagen verlegt, die mitsamt den Darstellern der jeweiligen an diesem Ort situierten Szene als Prozession durch die Stadt ziehen, an verschiedenen Stellen Halt machen und immer wieder die gleiche Szene aufführen. Der Zuschauer bleibt in der Regel stehen und lässt das Spiel an sich Revue passieren, er kann aber auch durch eine Bewegung mit oder gegen die Richtung des Zugs einzelne Szenen überspringen oder doppelt sehen.

Die ältesten aus dem deutschen Sprachraum überlieferten Spiele wie das „Klosterneuburger Osterspiel“ und der Benediktbeuerer „Ludus brevier de Passione“ aus dem frühen 13. Jh. sind in lateinischer Sprache und in feierlichem Ton gehalten und wurden wohl durchgehend gesungen, vermutlich von Geistlichen. Nur wenige Jahre später aber setzt die Überlieferung deutschsprachiger oder mischsprachiger Spiele ein, deren Trägerschaft zumindest teilweise eine laikal städtische war. Die Texte spielen mit dem Wechsel zwischen feierlich gesungenem Latein und gesprochenem Deutsch, zwischen heiligen Figuren, deren Worte und Handlungen sich eng an die biblische Überlieferung halten, und unheiligen Figuren, die in Wort und Tat nah am Erfahrungshorizont der Zuschauer stehen oder durch ihre Naivität, Unverschämtheit, Derbheit und Sündhaftigkeit erstaunen. Der Kontrast der verschiedenen Stilebenen soll dem Publikum die Augen öffnen für die Heiligkeit und Andersartigkeit des Göttlichen und soll dazu ermahnen, sich Gedanken über die Angemessenheit der eigenen Lebensweise zu machen. Grausamkeiten, die unsere heutigen Vorstellungen sprengen (und Mel Gibson's „Passion of Christ“ inspirierten), herzerreißende Klagen der leidenden Mutter Gottes oder der reuigen Sünder(innen), die Häme der Teufel oder die unerbittliche Gerechtigkeit des richtenden Gottes rütteln das Publikum auf.

Kommentierende Figuren wie etwa Augustinus (der nicht zuletzt in der Hessischen Spielgruppe eine wichtige Rolle spielt) leiten zuweilen durchs Geschehen und fordern immer wieder die „verstockten Juden“ dazu auf, sich endlich bekehren zu lassen. Wo, wie in Frankfurt, direkt vor den Mauern des jüdischen Viertels gespielt wurde, dürften die Juden tatsächlich die Adressaten gewesen sein, wo keine Juden im Publikum zu erwarten waren, konnten solche Kommentare auch die zweifelnden Christen als „Juden“ diffamieren und zur Bekehrung aufrufen. Ein latent antisemitischer Zug freilich ist auf jeden Fall zu spüren – vor allem in Passionsspielen. Andere, insbesondere Märtyrerspiele oder alttestamentliche Spiele, konnten auch die Emotionen gegen die „Heiden“ aufheizen (und diese waren dann je nach politischer Lage

mit den Slaven, Ungarn, Türken oder anderen zu identifizieren).

Neben dem politischen und religiösen Impetus der Spiele ist zugleich ein moralischer deutlich spürbar. Insbesondere die Weltgerichtsspiele, aber auch Nebenszenen in anderen Spielen, führen die Laster einzelner Berufsstände vor; vom Quacksalber, der wertlose Salben verkauft, bis hin zum Schneider, der am Stoff spart.

Maien-, Neidhart- und Fastnachtsspiele

Die Ständesatire ist auch ein wichtiges Element des weltlichen Spiels des Mittelalters. Dieses setzt als schriftlich fixiertes Spiel historisch etwas später ein als das geistliche, es ist aber oft noch schwerer als dieses von nicht schriftlich fixierten Fest- und Brauchtumsformen zu trennen.⁶ Zu erwähnen sind hier zum einen Spiele, die das Frühjahr, den Mai und das Erwachen der Natur feiern. Der noch heute bestehende Brauch, am 1. Mai oder an Pfingsten Maibäume aufzurichten, lässt sich seit 1224 nachweisen. Man errichtete die Bäume – in der Regel Fichten, die bis auf die Spitze kahl geschlagen waren – auf dem Marktplatz oder vor der Residenz des jeweiligen Landesfürsten und erwies dem Baum durch Umtanzen Verehrung. In der Nacht zum ersten Mai oder am ersten Mai selbst sind vor allem im Spätmittelalter in den Städten üppige Festessen bezeugt. Bei diesem Festmahl empfing man den „Maienkönig“, einen, wie ab Mitte des 14. Jh. belegt ist, für dieses Amt erwählten Bürger, der am 1. Mai oder an Pfingsten einen zeremoniellen Einzug in die jeweilige Stadt hielt, in dichtes Laub gehüllt. Der Einzug des Maienkönigs war wohl von Tänzen und Turnieren begleitet; manchenorts sind auch Schauturniere zwischen dem personifizierten Winter und dem Sommer belegt. Nicht nur Schauturniere und Tänze, sondern auch Spiele waren im Spätmittelalter Teil der Pfingst- und Maienfeierlichkeiten.

Das älteste überlieferte weltliche Spiel in deutscher Sprache ist das „St. Pauler Neidhartspiel“ (1360/70). Die Textgrundlage des Spiels bildet der berühmteste der Schwänke, die sich um den Minnesänger Neidhart ranken, der so genannte Veilchenschwank: Die Erzherzogin

von Österreich verspricht dem, der das erste Veilchen finde, ein Jahr lang ihre Liebe; Neidhart findet es, deckt es mit seinem Hut ab und holt die Hofgesellschaft her. In der Zwischenzeit ersetzen Bauern das Blümchen durch einen Kothaufen – und entsprechend ist der Eklat, als die Erzherzogin den Hut lüftet. Neidhart schwört den Bauern Rache – und verfällt damit gänzlich in die Rolle des Bauernhassers, die ihm generell in den Neidhartschwänken und Neidhartspielen zudedacht ist. Die Spiele leben aus diesem sozialen Konflikt, der ironisch überhöht durchgespielt wird.

Eine Verkehrung von Hierarchien und eine Provokation der ständischen Ordnung und der Moralvorstellungen sowie Tabubrüche sind konstitutive Teile der Fastnachtsfeierlichkeiten, die ihrerseits fest eingebettet sind in den kirchlichen Festtagskalender und eine gesellschaftliche Funktion erfüllen, sowohl durch das Infragestellen von Normen wie auch durch das Verlachen von Normbrüchen. Eine Theateraktivität an Fastnacht ist aus zahlreichen deutschen Städten im späten 14. und besonders im 15./16. Jahrhundert belegt. Bezeugt sind Bühnenwagen und Bühnengerüste auf dem Marktplatz, daneben auch Aufführungen in Innenräumen, wie im Rathaus, in Zunfthäusern oder auch in Gasthäusern. Die Stoffe, die auf diesen Bühnen aufgeführt wurden, waren zwar weitgehend weltliche, daneben aber auch geistliche. Als Akteure sind entweder Söhne wohlhabender Bürgerfamilien erwähnt, die ihre Kostüme selbst mitbrachten, oder aber Handwerker, bei denen die Zunft für Kostüme und Requisiten aufkam. Sehr selten treten auch Schulen als Verantwortliche auf.

Die Forschung zum deutschen Fastnachtspiel setzt zwei lokale Schwerpunkte, und das wegen der Überlieferungslage: Lübeck und Nürnberg. Aus Lübeck ist viel über die Organisation der Fastnachtsspiele bezeugt, aus Nürnberg sind über hundert Spieltexte überliefert. Beide Städte waren bedeutende Handelszentren und damit auch Umschlagplätze für Literatur. In ihrer Ausrichtung aber sind die beiden Fastnachtspielzentren sehr verschieden. Beeinflusst durch die niederländischen „Rederijkers“ (Rhetorikerkammern, die Rhetorik- und Schauspiel-

wettbewerbe zu abstrakten und meist moralischen Themen organisierten), waren die Lübecker Spiele vor allem Moralitäten. Aus Nürnberg ist ein Panorama fastnächtlicher Aufführungen bezeugt, das Läufe, Tänze, auch Morisken- und Schwerttänze, Turniere und Spiele verschiedenster Art umfasst. Die Fastnachtspiele im eigentlichen Sinne machen hiervon den geringsten Teil aus. Deren Inhalt entspricht in den meisten Fällen der lockeren Fröhlichkeit des Fastnachtsfests: Das Grundthema ist das besonders derb gezeichnete Alltagsleben. Freizügig wird über fleischliche Liebe, Geschlechtskrankheiten, Trink- und Esslustbarkeiten mit allen Begleitscheinungen gesprochen. Den Rahmen bilden mit Vorliebe Gerichts- oder Arztszenen. Unter dem unterhaltsamen Mantel aber verbirgt sich in der Regel doch eine versteckte Moral.

Humanisten- und Reformationsdrama

Die Blütezeit der Fastnachtspiele und der großen, mehrtägigen geistlichen Spiele trifft zeitlich mit der Einführung des Humanistendramas im Alten Reich zusammen. Durch die Entdeckung einer bedeutenden Plautus-Handschrift durch Nikolaus Cusanus 1425 in Köln sowie durch die Auffindung des Terenz-Kommentars von Donat/Evanthius durch Giovanni Aurispa in Mainz 1433 erfuhr die humanistische Antikenrezeption und die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit römischen Tragödien und Komödien (Seneca, Terenz und Plautus) einen deutlichen Auftrieb. In formaler Anlehnung an die römischen Klassiker und in humanistischem Neulatein entstanden ab dem Ende des 15. Jh. im deutschsprachigen Gebiet Tragödien, Komödien und allerlei dramatische Mischformen. Wo die klassische Einheit des Orts akzeptiert wurde, war eine große Simultanbühne

mit zahlreichen Bühnenständen unnötig. Die Hinwendung zur sogenannten Terenzbühne, also einer einfachen Bühne mit mehreren Auf- und Abtrittsmöglichkeiten, wurde jetzt Programm.

Bei aller Polemik der Humanisten gegenüber dem mittelalterlichen Spiel verschlossen sie sich aber dennoch nicht den spätmittelalterlichen dramatischen Formen. Sie experimentierten mit Versatzstücken des geistlichen und des Fastnachtspiels, auch mit Prozessionen und zeremoniellen Elementen in ihren Dramen, die zunächst an Universitäten, im Rahmen humanistischer Sodalitäten und an humanistisch gesinnten Höfen, dann auch in Schulen und im städtischen Rahmen aufgeführt wurden, von Studenten, Schülern und Gelehrten anlässlich universitärer oder schulischer, zuweilen auch religiöser, städtischer oder privater Feste, politischer Ereignisse, von Fürstenbesuchen oder Hoftagen. Die Gegenstände sind zuweilen zeitgenössisch-politische, auch bildungspolitische, zuweilen mythologisch-allegorische, zuweilen biblische, im Bereich der Komödie auch typisierte Diebstahls-, Betrugs- und Liebesverwicklungen. Die Komödie konnte auch für persönliche Fehden zwischen humanistischen Gelehrten eingesetzt werden.



Abb. 1: Misteri d'Elx: Abschied der Jünger von Maria (2004). Bildnachweis: <http://festivalmedieval.com/es/fotogalerias>. Heute an dieser Stelle nicht mehr vorhanden.

Die Wirkmacht, die die Humanisten gerade auch im Bereich des politisch-agitatorischen Dramas neu entdeckt hatten, wurde nach der Reformation im konfessionellen Drama bewusst ausgenutzt. Das konfessionelle Drama ist zum Teil volkssprachlich verfasst, die Autoren sind Lehrende, Pfarrer, Schüler oder Studenten; Aufführungsorte sind meist Schulen, Ordensschulen, Universitäten oder aber städtische Plätze. Gegenstände sind anfangs meist biblische oder legendarische Stoffe sowie Allegorisches – oder aber ein satirisch überzeichnetes Bild des jeweils entgegen gesetzten konfessionellen Lagers. Bald wurden auch konfessionell orientierte Lehren in historische oder literarische Stoffe eingewoben. Mit der klassischen Dramenform, seit dem Humanismus Norm, wurde immer wieder neu experimentiert, ebenso wie mit den Möglichkeiten einer Bühnentechnik, die ein Abweichen von den drei Einheiten erlaubte, ohne dass man zur mittelalterlichen Simultanbühne zurückkehren musste. Die Übergänge zum Barockdrama sind, sobald die Verwandlungsbühne eingeführt ist, fließend.

Aufführungen mittelalterlicher und frühneuzeitlicher Spiele heute

In einigen europäischen Städten sind mittelalterliche oder frühneuzeitliche Schauspieltraditionen erhalten geblieben, in den letzten Jahrzehnten wieder zum Leben erweckt oder auch erst neu eingeführt worden. Zu erwähnen seien hier beispielsweise das traditionelle „Mariae Himmelfahrtsspiel“ in Elz/Spanien (Abb. 1), die verschiedenen „Praesepe vivente“ in Umbrien, das barocke „Oberammergauer Passionsspiel“ oder auch die Helsinki „Via Crucis“. Die Spiele werden heute in der Regel professionell künstlerisch betreut. Seltener ist eine wissenschaftliche Betreuung solcher Spiele durch Theaterhistoriker. Eine solche findet bei den Aufführungen des „Corpus Christi Cycle“ in York statt, wo im Juli 1998 in Verbindung mit dem „York Early Music Festival“ und dem „International Medieval Congress“ in Leeds erstmals elf Einzelspiele des Yorker Fronleichnamspiels auf nach mittelalterlichen Beschreibungen rekonstruierten Bühnenwagen an fünf



Abb. 2: York Corpus Christi Cycle: Ölberggebete und Hohepriester (1998). Bildnachweis: Cora Dietl

historisch bezeugten Aufführungsorten des Wagenspiels aufgeführt wurden. Seitdem wird das Spiel in regelmäßigen Abständen wieder als städtischer Großevent in Szene gesetzt, wissenschaftlich betreut durch die Mediävisten, Musik- und Theaterhistoriker der Universitäten York und Leeds. Darsteller sind wie im Mittelalter in erster Linie Mitglieder der Zünfte der Stadt York, daneben auch Studierende.

Einige mediävistische Institute in Europa und Amerika beherbergen seit Jahrzehnten studentische Theatergruppen. Die didaktische Idee, die sich dahinter verbirgt, ist keine grundsätzlich andere als die der Auslandsphilologien oder die des Grammatik- und Rhetorikunterrichts an den frühhumanistischen Universitäten und Lateinschulen. Schon Quintilian hatte in seiner „Institutio oratoria“ erklärt, die Komödie eigne sich besonders für sprach- wie moraldidaktische Zwecke (X,1,65). In diesem Sinne schreibt auch 1450 Enea Silvio Piccolomini in seinem „Tractatus de liberorum educatione“ (1450): „Comoediae plurimum conferre ad eloquentiam possunt“, das heißt: die Komö-

dien könnten in ganz besonderer Weise zur Eloquenz beitragen,⁷ während Konrad Celtis in seiner „Ars versificandi et carminum“ (1486) die Tragödie als ein Instrument kluger Staatslenkung lobt, weil sich in den öffentlichen Aufführungen von Tragödien und Komödien Weisheit („sapientia“) und höchste Beredsamkeit („summa eloquentia“) zu einer sublimen „persuasio“ verbinden, welche die Zuschauer moralisch unterrichten, begeistern und dazu anspornen könne, den auf der Bühne präsentierten Vorbildern nachzueifern und das zu tun, was man seinem Land und seinem Mitmenschen schulde. Aus ähnlichen Überzeugungen setzte sich Philipp Melanchthon dafür ein, dass das Theaterspiel in die Lehrpläne der deutschen Lateinschulen des 16. Jahrhunderts integriert wurde.

Heute wird man keine politische oder moralische Erziehung mehr durch ein Theaterspiel an der Universität bezwecken wollen; die Ausbildung von sprachlichen und rhetorischen Schlüsselkompetenzen aber ist gerade jetzt, im Zuge der zunehmenden Praxisorientierung der



Abb. 3: York Corpus Christi Cycle: Kreuzigung (2006). Bildnachweis: Cora Dietl

modularisierten Studiengänge, besonders hoch geschätzt. Die schauspielerische Umsetzung historischer Spieltexte kann dazu dienen, den reflektierten Umgang mit der Literatur und der Sprache in ihrer Historizität zu stärken und zugleich eine praktische Einführung in Schauspiel, Dramaturgie und Pressearbeit sowie Schlüsselqualifikationen wie Rhetorik, Sprech-erziehung und Präsentation zu vermitteln. Öffentliche Aufführungen dienen zugleich dem Wissenstransfer, indem Erkenntnisse über die Geschichte des Dramas anschaulich und wissenschaftlich fundiert an ein interessiertes Publikum vermittelt werden.

Aus diesem Grund organisiert die Professur für Deutsche Literaturgeschichte mit dem Schwerpunkt Mittelalter/Frühe Neuzeit der JLU Gießen seit 2007 regelmäßig Aufführungen mittelalterlicher und frühneuzeitlicher Spiele mit Studierenden. Den Startschuss setzte das Jubiläumsjahr 2007 mit der Aufführung von Daniel Cramers „Comodia Plagium“ aus dem Jahr 1593, die 1607 bei der Eröffnung des Lehrbetriebs an der Universität Gießen am 9. 10. 1607 aufgeführt worden war. Am 9. 10. 2007 wurde

die Aufführung in der Aula der JLU wiederholt. Im Rahmen der Projektwoche „Rings um die Tafelrunde“ zum Jahr der Geisteswissenschaften fand bald darauf, im Dezember 2007, eine Aufführung von Hans Sachs' „Tristan“ auf dem Kirchenplatz statt. Anlässlich des 100-jährigen Jubiläums des Frauenstudiums der JLU 2008 führten Studierende im Margarete-Bieber-Saal eines der Dramen Hrotsvithas von Gandersheim auf; mit der Gründung des Literarischen Zentrums Gießen im Herbst 2009 schließlich fiel die Aufführung des „Hessischen Weihnachtsspiels“ zusammen.

Die Grundidee zur Regie dieser studentischen Aufführungen ist es, den Text in seiner Historizität zu bewahren, aber nicht museal einzufrieren. Witzige wie ernste Szenen im Text sollen gefunden und unterstrichen, symbolische Aussagen und intertextuelle Bezüge verdeutlicht werden. Eine gänzliche Übernahme mittelalterlicher Bühnenformen ist aus technischen Gründen oft nicht möglich, aber die Studierenden erkennen nach einer Einführung in die Geschichte der Bühnenformen, wo die Vorteile einer historisch exakten Umsetzung liegen, und können argumentieren,



Abb. 4: Daniel Cramer, „Plagium“, Gießen: Kulissenbau vor der Aula (2007). Bildnachweis: Cora Dietl

welche Kompromisse am ehesten akzeptabel sind. Was auf jeden Fall beibehalten wird, ist die fließende Grenze zwischen Spiel und Fest, die bei jeder Inszenierung neu gesetzt wird. Die hautnahe Vermittlung historischer Theaterkenntnisse geht jeweils einher mit durchaus neuzeitlicher sowie praktischer Arbeit beim Bühnenbau und Kostümen, bei der Probenorganisation, Beleuchtung, Ton-technik, beim Entwurf von Programmheft, Flyer, Plakat und Pressemitteilung sowie bei Presseinterviews. Damit sind die Erfordernisse eines Moduls wie „Literarische Bildung und kulturelle Praxis“ problemlos erfüllt.



Abb. 5: Hessisches Weihnachtsspiel, Gießen: Joseph und seine Mägde (2009). Bildnachweis: Cora Dietl

Die Internationale Gesellschaft zur Erforschung des mittelalterlichen Dramas

Nicht nur der Lehre und dem Wissenstransfer, sondern durchaus auch der Forschung dienen rekonstruierende Aufführungen mittelalterlicher und frühneuzeitlicher Theaterstücke. Die „Société Internationale pour l’Étude du Théâtre Médiéval“ (SITM), die führende Gesellschaft zur Erforschung des mittelalterlichen Dramas, fördert parallel die theoretische und die praktische Auseinandersetzung mit dem älteren Drama. Ausgehend von einer Initiative der anglistischen Mediävistik, Theater- und Musikgeschichte in Leeds, fanden 1974 in Leeds und 1977 in Alençon erste internationale Kongresse zur mittelalterlichen Theatergeschichte statt. Beim dritten Kongress 1980 in Dublin gab sich die Gesellschaft ihre Statuten. Die SITM ist eine zweisprachige, französisch-englische wissenschaftliche Gesellschaft, die die Erforschung des mittelalterlichen Theaters stimulieren möchte – und das nicht nur im englisch- und französischsprachigen Gebiet. Große Namen in der germanistischen Forschung zum mittelal-

terlichen Spiel und zum frühneuzeitlichen Drama (wie Rolf Bergmann, Hansjürgen Linke, Gert Roloff, Eckehard Simon) zählten von Anfang an zu den Mitgliedern der SITM. Der Gesellschaft geht es ausdrücklich ums Theater und nicht um das Drama, also nicht nur um Texte. Aufführungen werden als ein valider Versuchsaufbau gesehen, um die historischen performativen Bedingungen zu rekonstruieren. Nicht zufällig gehörten die wissenschaftlichen Betreuer der Aufführung des Yorker Fronleichnamsspiels zu den Gründungsvätern der SITM: Erst im Nachvollzug wurde in York deutlich, dass nicht alle überlieferten Einzelspiele des Zyklus an allen bezeugten Stationen des Prozessionszugs aufgeführt werden konnten; erst im Nachbau konnten einige falsche Annahmen über den Bau der Bühnenwagen widerlegt werden; erst die Erfahrung der akustischen Situation in den Straßen machte offensichtlich, welche Bedeutung den Gesten zukommt. Die Gesellschaft organisiert alle drei Jahre einen Kongress: Nach Dublin tagte sie in Viterbo, Perpignan, Lancaster, Girona, Toronto, Odense, Groningen, Elx und zuletzt in Lille. Dieses Jahr,

vom 18. bis zum 24. Juli 2010, wird sie erstmals in Deutschland tagen: in Gießen. Traditionell werden die Kongresse der SITM von einem Mittelalter-Theaterfestival begleitet: Die Mitglieder der Gesellschaft bringen ihre eigenen studentischen Theatergruppen mit, damit diese am Abend in öffentlichen Aufführungen die Spiele präsentieren, die tagsüber im Expertenkreis diskutiert wurden. Das städtische und universitäre Publikum darf und soll Fragen zu den Spielen und zur Inszenierung stellen; Erläuterungen werden außerdem im Programmheft gegeben; die Vorträge des Kongresses stehen bereits vorab offen zugänglich im Internet.

Informationen zu den Aufführungen, die an so reizvollen Orten wie dem Botanischen Garten und der Pankratiuskapelle in Gießen, dem Fürstensaal im Marburger Schloss, Schloss Braunfels und Schloss Staufenberg stattfinden, sowie zur Tagung sind erhältlich unter: <http://www.uni-giessen.de/~g91159/sitm.htm>.

Anmerkungen:

¹ Walter Haug/Rainer Warning (Hgg.), *Das Fest*. München 1989 (Poetik und Hermeneutik 14).

² Heinz Kindermann, *Theatergeschichte Europas*, Bd. 1: *Das Theater der Antike und des Mittelalters*. Salzburg 1957.

³ Rolf Bergmann (Hg.), *Katalog der deutschsprachigen geistlichen Spiele und Marienklagen des Mittelalters*. München 1986 (Veröffentlichungen der Kommission für deutsche Literatur des Mittelalters der Bayerischen Akademie der Wissenschaften).

⁴ Bernd Neumann, *Geistliches Spiel im Zeugnis der Zeit. Zur Aufführung mittelalterlicher religiöser Dramen im deutschen Sprachgebiet*. 2 Bde. München 1987 (MTU 84, 85).

⁵ Heidi Greco-Kaufmann, „Zuo der Eere Gottes, vfferbuwung dess menschen vnd der statt Lucern lob“. Theater und szenische Vorgänge in der Stadt Luzern im Spätmittelalter und in der Frühen Neuzeit. 2 Bde. Zürich 2009 (Theatrum Helveticum 11).

⁶ Grundlegend dazu: Eckehard Simon, *Die Anfänge des weltlichen deutschen Schauspiels 1370–1530. Untersuchung und Dokumentation*. Tübingen 2003 (MTU 124).

⁷ Enea Silvio Piccolomini, *Opera quae extant omnia*, Basel 1551, 984, zit. nach: Wilfried Barner, *Barockrhetorik. Untersuchungen zu ihren geschichtlichen Grundlagen*. Tübingen 1970, S. 304.

Kontakt:

Prof. Dr. Cora Dietl
Justus Liebig-Universität Gießen
Institut für Germanistik
Otto-Behaghel-Str. 10B
35394 Gießen
Tel.: 0641/99290-80 oder -81
Fax: 0641/99290-89
Mail: cora.dietl@germanistik.uni-giessen.de