



Verena Linseis, Heilige als Vermittler der Passion. Eingemeindung des Sakralen im volksprachlichen Geistlichen Spiel des Mittelalters. Stuttgart, Hirzel 2017. 297 S. 2 Abb.

Besprochen von Margreth Egidi:

Paderborn, margreth.egidi@uni-paderborn.de

Die im Rahmen des Teilprojekts ‚Eingemeindung des Sakralen. Heiligkeit und Stadtkultur in der deutschen Literatur des Spätmittelalters‘ des DFG-Schwerpunktprogramms 1173 an der LMU München entstandene Dissertation hat zum Ziel, das ‚Massenmedium‘ des Geistlichen Spiels in der Funktion der Integration des Sakralen in das ‚Profane‘ und der Konstituierung einer ‚Sakralgemeinde‘ zu untersuchen. Dies wird an einzelnen Heiligenfiguren als Interzessoren und den entsprechenden Szenen untersucht: Veronika, Maria Magdalena (Hortulanusszene), Petrus und Paulus (Jüngerlauf) und Thomas, wobei gerade auch die Übergänge und Brüche zwischen den Szenen im Fokus stehen.

Die Ergebnisse können im Folgenden nur in den Hauptaspekten, nicht in den zahlreichen erhellenden Details gewürdigt werden. Zur Veronika-Figur (Kap. 2) wird zunächst ein informativer Querschnitt der legendarischen Stofftradition gegeben. Die Figur habe in den Spielen die Funktion der Interzessorin, in der Verbindung von *compassio* (von LINSEIS gleichgesetzt mit ‚Mitleid‘), besonders intensiv versprachlicht durch Liebesvokabular, und *memoratio*; ihre Heiligkeit entstehe insbesondere durch das Tuchbild, über dessen Elevation und Anbetung auch die städtische Gruppenidentität gefördert werde. Zu hinterfragen ist die Ableitung einer „Gleichsetzung“ mit Maria (53) aus dem Vergleich mit der Gottesmutter. Ferner werden die Szenenränder mit den Kontrastfiguren der Juden und *militēs* untersucht. Die Figur der Maria Magdalena (Kap. 3) werde in den Spielen im Spannungsfeld von Nähe und Entzug als ambivalente Figur angelegt: als trauernde Liebende, Sünderin, Interzessorin und Zeugin. Das Kapitel enthält zudem aufschlussreiche Beobachtungen zur Diskursivierung der Zwei-Naturen-Lehre. Kapitel 4 zum Jüngerlauf beginnt mit einer Aufarbeitung von Vorlage und

Erweiterungen; anschließend werden Dimensionen und Funktionen von Komik in den Spielen herausgearbeitet. Körperliche Mängel und solche des Verhaltens etwa werden als Betonung der ‚Menschlichkeit‘ der Apostel gedeutet; diese Ambivalenz der Figuren beweise, „dass Heiliges und Profanes im Mittelalter nicht strikt getrennt gedacht wurde“ (168). In den Beobachtungen zum rituellen Charakter der Szene wird das Hochhalten des Grabtuches bei der Verkündigung mit der Elevation von Reliquien verglichen; ergänzt wird dies durch die Beleuchtung der differenzierten Zeitgestaltung der Spiele. Überzeugend ist das Fazit, dass Komik und Verkündigungsauftrag komplex ineinandergreifen. Das 5. Kapitel widmet sich der Figur des ungläubigen Thomas, den Bedingungen und dem Vollzug seiner Erkenntnis sowie dem Apostelauftrag. Das Fazit der Arbeit betont, dass über die Heiligkeit der Figuren die „Eingemeindung der Heilsgeschichte“ in den Alltag der städtischen Gemeinde erreicht werde und die Heilstatsachen „näher an das Publikum“ rücken (249). Mittel der Didaxe und Verkündigung sei dabei die „Entliminalisierung von Raum-, Zeit- und Spielgrenzen“ (250).

Begrifflich (s. etwa „fiktive[] Literatur“, 18, Anm. 18) und konzeptionell überzeugt die Arbeit nicht immer: So wird der Begriff des Heiligen (tendenziell als ‚Nähekatgorie‘ gefasst und z. T. synonym verwendet mit ‚sakral‘) angesichts seiner zentralen Bedeutung für die Arbeit und der lebhaften Forschungsdiskussion hierzu in der kurzen Einführung (Kap. 1) nur äußerst knapp erörtert. Der Begriff der Transgression bleibt etwas unscharf. Indem er z. B. gleichermaßen auf die Transgression von Normen, auf die Überschreitung der ‚Grenze‘ zum Publikum sowie auf Bekehrung und Wunder angewendet wird, wird seine analytische Leistung nicht immer ganz deutlich. Konzeptionelle Unklarheiten zeigen sich auch in Formulierungen wie: „[...] verfolgt die Aufführung theologisch-didaktische, also im weitesten Sinne rituelle Ziele“ (193).

Entstanden ist eine solide, äußerst material- und kenntnisreiche sowie gründliche Arbeit, die eine beeindruckende Anzahl an Spielen berücksichtigt. Mit der Konzentration auf „Kernaussagen der Spiele wie Didaxe und Unterhaltung“ (87) sowie auf potentielle Wirkungen auf das städtische Publikum werden indes differenziertere Zugänge nicht genutzt, insofern Geistliche Spiele primär als besondere Form der Frömmigkeitspraxis verstanden werden und das über ‚Didaxe‘ und ‚Unterhaltung‘ hinausgehende ‚Surplus‘ der Texte wenig wahrgenommen wird. Innovativ ist die Arbeit dagegen insbesondere mit der Fokussierung solcher Heiligenfiguren bzw. Szenen, die z. T. sonst wenig in den Blick geraten, sowie mit der Berücksichtigung von ‚Szenenrändern‘.