

Jörn Bockmann / Regina Toepfer (Hg.)

# Ambivalenzen des geistlichen Spiels

Revisionen von Texten und Methoden





# Historische Semantik

Herausgegeben von  
Bernhard Jussen, Christian Kiening,  
Klaus Krüger und Willibald Steinmetz

Band 29

Jörn Bockmann / Regina Toepfer (Hg.)

# Ambivalenzen des geistlichen Spiels

Revisionen von Texten und Methoden

Mit 6 Abbildungen

Vandenhoeck & Ruprecht

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

Umschlagabbildung: Pietà, 15. Jahrhundert, Ev.-luth. Stiftskirchengemeinde  
Bad Gandersheim. Foto: Portal zur Geschichte, Inv. Nr. 005.

© 2018, Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Theaterstraße 13, D-37073 Göttingen  
Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich  
geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen  
bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Satz: Klara Vanek | [textuelles.de](http://textuelles.de)

**Vandenhoeck & Ruprecht Verlage | [www.vandenhoeck-ruprecht-verlage.com](http://www.vandenhoeck-ruprecht-verlage.com)**

ISSN 2197-0084

ISBN 978-3-647-30190-7

## Inhalt

Vorwort ..... 9

Jörn Bockmann und Regina Toepfer  
Einleitung: Ein Paradigma auf dem Prüfstand. Forschungsbilanz,  
Begriffsreflexion und Analysepotential des Ambivalenzkonzepts ..... 11

### I. Ritualität

Christoph Petersen  
Ritualisierte und literarisierte Ästhetik. Transformationsleistungen  
des performativen Dreischritts im geistlichen Spiel ..... 37

Glenn Ehrstine  
Eine meisterliche Fälschung?  
Zum Warning'schen Begriff der Pseudokommunikation ..... 65

Hans Rudolf Velten  
Kontrastmedium – Lachritual – Unterhaltung  
Zur Bewertung der Komik im Krämerspiel ..... 79

### II. Emotionalität

Ulrich Barton  
Tragische Lust im Passionsspiel?  
Die Ambivalenzen des Mitleids ..... 103

Julia Gold	
Mitleid mit dem Teufel?	
Ambivalenzen einer altbekannten Figur im geistlichen Spiel des Mittelalters und im protestantischen Drama der Frühen Neuzeit . . . . .	125

Carla Dauven-van Knippenberg	
Das Emotionspotenzial von Ambivalenzen im geistlichen Spiel. . . . .	155

### III. Überlieferungsgeschichte

Werner Williams-Krapp	
Überlieferung und Gattung	
Zur Gattung ›Spiel‹ im Mittelalter – revisited . . . . .	177

Cornelia Herberichs	
Die »Zwieschlächtigkeit der Aufführung« und die »double diffusion« von Arnoul Grébans »Le Mystère de la Passion«	
Zu Rainer Warnings Thesen zur Ambivalenz des Passionsspiels aus überlieferungsgeschichtlicher Perspektive . . . . .	195

### IV. Figurenkonstellation

Jutta Eming	
Ambivalenz und <i>figura</i>	
Überlegungen am Beispiel der Maria Magdalena . . . . .	223

Elke Ukena-Best	
Aspekte des Ambivalenten im »Sündenfall« des Arnold Immessen. . . . .	241

### V. Gattungsgeschichte

Fidel Rädle	
Hrotsvit von Gandersheim	
Von der poetischen Salvierung einer unheiligen Welt . . . . .	259

Verena Linseis Tod oder Taufe? Vermittlung und Verifizierung von Glauben im Drama des 15. und 16. Jahrhunderts .....	291
Ulrich Müller und Klaus Wolf Katholischer Brauch bei frommen Protestanten. Das neuentdeckte »Königsberger Fastnachtsspiel«. Erstedition und Erläuterung der reformationszeitlichen Gattungsambivalenz .....	317
Karolin Freund Ambivalenzen im Märtyrerdrama Die »Tragoedia Lapidati Stephani« (1584) von Zacharias Zahn .....	335
Verzeichnis der Abkürzungen .....	355
Personen- und Werkregister .....	357



## Vorwort

Der vorliegende Tagungsband »Ambivalenzen des geistlichen Spiels« vereint die Beiträge des gleichnamigen Symposions, das vom 16. bis 18. März 2016 in Bad Gandersheim stattfand. Den Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, die, beseelt vom *genius loci* der Wirkungsstätte Roswithas von Gandersheim, vielfältig vortrugen und angeregt diskutierten, gilt an erster Stelle unser Dank.

Die internationale Tagung stellte das Herzstück eines Projekts dar, das an der Schnittstelle zwischen Wissenschaft, Schule und Kulturarbeit angesiedelt war und sich neben dem wissenschaftlichen auch einem kulturpädagogischen Auftrag verpflichtet sah. Die Braunschweigische Stiftung, die Stiftung Braunschweiger Kulturbesitz und die Stiftung Niedersachsen haben dieses Projekt großzügig gefördert, wofür wir ihnen unseren Dank aussprechen.

Ebenso danken wir unseren institutionellen und persönlichen Kooperationspartnern vor Ort, die das Projekt auf vielfältige Weise unterstützten und seine Realisierung erst ermöglichten: der Stadt Bad Gandersheim mit ihrer Bürgermeisterin Franziska Schwarz, den Domfestspielen mit ihrem damaligen Intendanten Christian Doll und dem kaufmännischen Leiter Stefan Mittwoch, dem Portal zur Geschichte e.V. mit seinem früheren wissenschaftlichen Leiter Thorsten Henke und dem Roswitha-Gymnasium Bad Gandersheim, namentlich Stefan Winzinger und dem Schulleiter Hans-Joachim Baade. Wir danken auch den Schülerinnen und Schülern des Deutsch-Kurses der gymnasialen Oberstufe in Bad Gandersheim und den Germanistik-Studierenden der TU Braunschweig, die an dem Schulprojekt zum mittelalterlichen Theater teilnahmen.

Nicht zuletzt danken wir allen, die an der Publikation der Tagungsbeiträge Anteil haben: den Herausgebern der »Historischen Semantik«, insbesondere Christian Kiening, für die Aufnahme in die Reihe, Kai Pätzke vom Verlag Vandenhoeck & Ruprecht für die freundliche Betreuung, Melissa Schlüter für die Erstellung des Registers, Klara Vanek für den umsichtigen Satz und Anna Wandschneider für ihre ebenso gründliche wie unermüdliche redaktionelle Tätigkeit.

Flensburg und Braunschweig, im März 2018  
Jörn Bockmann und Regina Toepfer



Jörn Bockmann und Regina Toepfer

## **Einleitung: Ein Paradigma auf dem Prüfstand. Forschungsbilanz, Begriffsreflexion und Analysepotential des Ambivalenzkonzepts**

### **1. Stand der Spielforschung: Rainer Warnings »Funktion und Struktur« und die Folgen**

Ambivalenz ist ein Leitparadigma der kulturwissenschaftlichen Analyse der geistlichen Spiele. Ja, mehr noch: Die Ambivalenzen des geistlichen Spiels sind in der neueren Spielforschung fast so etwas wie ein Topos geworden. Funktion jeder Topik ist bekanntlich die Bereitstellung griffiger Beschreibungsmuster zur Einordnung komplexer Phänomene. Im Fall des Ambivalenzparadigmas scheint aber nicht nur ein instrumenteller Wert mit der Verwendung des Begriffs verbunden zu sein, sondern geradezu die Existenzform der Spiele auf diese Weise beschrieben zu werden. Hat die ältere Forschung noch, offenkundig vor dem Hintergrund klassischer Ästhetik und stilistischer Ideale der neueren Theatergeschichte, die Hybridität des ›mittelalterlichen Dramas‹ beklagt, ist mit dem Befund, die Spiele seien von Ambivalenzen geprägt, eine Beschreibung für deren historische Signatur gegeben, die sich grundsätzlich auf den zugrundeliegenden Prozess der Begriffsbildung und deren Konsistenz hin befragen lassen muss.

In Hinblick auf die Entstehung des Ambivalenzparadigmas ist auffällig, dass in der Geschichte der Erforschung der geistlichen Spiele von deren Anfängen<sup>1</sup> bis in die Gegenwart sich viele Beiträge an begrifflichen Oppositionen wie Sakralität und Profanität, Kult und Kunst, Ritualität und Theatralität, Präsenz und Repräsentation, Textualität und Performativität orientieren.<sup>2</sup> Diese Beschreibungsdichotomien setzen für sich genommen zwar noch keine Ambivalenz der beschriebenen Sache voraus, sie sind aber oft genug so verstanden worden. Reicht aber etwa das Vorhandensein sakraler und profaner Elemente in einer Salbenkrämerszene schon aus, um dem jeweiligen Spiel eine grundsätzliche Ambivalenz zu attestieren?<sup>3</sup> Eine instrumentelle Beschreibung gegensätzlicher Pole auf einer

---

1 Vgl. *Chambers*, *Medieval Stage*; *Young*, *Drama*.

2 Vgl. z.B. *Kasten/Fischer-Lichte*, *Transformationen*; *Müller*, *Kulturwissenschaft*; *ders.*, *Mimesis und Ritual*; *ders.*, *Realpräsenz*; *ders.*, *Präsenz des Heils*; *Nowé*, *Kult oder Drama*; *Petersen*, *Ritual und Theater*; *Quast*, *Vom Kult zur Kunst*.

3 Ein frühes Beispiel liefert *Jakobson*, *Medieval Mock Mystery*.

Skala idealtypischer Inszenierungsformen ist durchaus möglich<sup>4</sup> und wird, vor allem in Bezug auf die Momente von Ritualität und Theatralität, auch oft genug praktiziert.<sup>5</sup> Dadurch ist der Eindruck entstanden, dass die geistlichen Spiele von besonderen Ambivalenzen geprägt sind, die anderen Texttypen mittelalterlicher Kultur fehlen, was der vorliegende Sammelband auf den Prüfstand stellen will.

In den Fokus der Aufmerksamkeit rückten die Ambivalenzen des geistlichen Spiels durch Rainer Warnings Untersuchung »Funktion und Struktur«, die 1974 veröffentlicht und 2001 ins Englische übersetzt wurde.<sup>6</sup> Diese Studie, die eine Gesamtdeutung der geistlichen Spiele bietet, wird mit Recht zu den wichtigsten Stationen der Wissenschaftsgeschichte gezählt.<sup>7</sup> Warning versuchte, von der Struktur der Spiele auf deren Funktion zu schließen und diese als Antwort auf zeitgenössische historische Fragen zu verstehen. Seine zentrale These von einer Remythisierung der christlichen Heilsgeschichte in den geistlichen Spielen basierte auf der Beobachtung, dass pagane Elemente in die religiösen Zusammenhänge integriert werden und auf diese Weise eine mehrdeutige Rezeption der Spiele möglich wird.<sup>8</sup> Kern seiner Untersuchung ist die »Ambivalenz von Kerygma und Mythos«<sup>9</sup>, die er damit begründet, dass die Spiele durch die Heinnahme paganer Elemente in eine Frontstellung zur kirchlichen Lehre und Verkündigung gerieten. Warning betrachtet, ohne dass der zentrale Terminus ausführlicher definiert würde, Ambivalenz als »Zweiwertigkeit«<sup>10</sup> und zielt damit vor allem auf manifeste und latente Funktionen.<sup>11</sup> So erhalten die von ihm analysierten Descensus-, Hortulanus- und Marter-Szenen der Passionsspiele neben den gewissermaßen kirchenoffiziellen Funktionen latente Rezeptionsangebote, die als rituell-mythische Momente unter der Oberfläche zu entdecken sind; als Beispiele führt Warning den dualistischen Widersacherkampf für den Descensus, die Wiederkehr der Frühjahrs-gottheit für die Epiphanie und das Sündenbockritual für die Folterungen der Passionsspiele an.

4 Zur instrumentellen Auffassung vgl. *Gumbrecht*, *Erfindung*; *Bockmann/Klinger*, *Rituelle Symbolik*, S. 271.

5 Vgl. hierzu *Müller*, *Kulturwissenschaft*; *Petersen*, *Ritual und Theater*.

6 Vgl. *Warning*, *Funktion und Struktur*; *ders.*, *Ambivalences*. Vgl. auch die Besprechung der englischen Ausgabe von *Sponsler*, *Rez. zu: Warning, Ambivalences*.

7 Eine wissenschaftsgeschichtliche Würdigung unternimmt *Haug*, *Rainer Warning*.

8 Vgl. zusammenfassend *Bockmann*, *Inszenierung des Dogmas* (mit weiteren Literaturhinweisen).

9 *Warning*, *Funktion und Struktur*, S. 27. Vgl. auch *ders.*, *Geistliches Spiel*.

10 *Warning*, *Funktion und Struktur*, S. 84.

11 Latenz und Manifestation sind dabei im Sinne unterschiedlicher anthropologischer, tiefenpsychologischer und soziologischer Modelle zu verstehen. Einen instruktiven Überblick zu den (oftmals selbst eher latenten) wissenschaftsgeschichtlichen Bezugspunkten gibt Hans-Ulrich Gumbrecht im Vorwort zur englischen Übersetzung von »Funktion und Struktur«, vgl. *Gumbrecht*, *Foreword*, in: *Warning, Ambivalences*, S. IX–XVI.

Nach der vernichtenden Rezension Friedrich Ohlys aus dem Jahr 1979 blieb die deutsche Spielforschung zunächst auf Distanz, weshalb Warnings Thesen erst mit einer deutlichen Verspätung rezipiert wurden.<sup>12</sup> Der Autor selbst brachte seine Überlegungen wieder ins Gespräch, in dem er diese gut zwanzig Jahre nach ihrer Publikation für eine Münchener Festschrift noch einmal präziserte, verteidigte und vor ›hermeneutischen Fallen‹ im Umgang mit geistlichen Spielen warnte.<sup>13</sup> Die Einladung zu einer neuerlichen Forschungsdiskussion nahm Jan-Dirk Müller an und führte die von Warning aufgeworfenen Probleme spätmittelalterlicher Frömmigkeitspraxis auf den ambivalenten Status der geistlichen Spiele zwischen Kult und Theater zurück.<sup>14</sup> Müllers Anliegen war es, zu zeigen, wie die Spiele einerseits den durch Liturgie und Verkündigung vorgegebenen Rahmen zu sprengen drohen und andererseits Strategien entwickeln, diese wieder in den kirchlich-religiösen Kontext zurückzuspielen. Mit seinem Aufsatz »Mimesis und Ritual«, dem viele weitere Untersuchungen zum mittelalterlichen Theater folgen sollten,<sup>15</sup> machte Müller die Beobachtungen Warnings für die germanistische Mediävistik anschlussfähig und setzte damit eine Debatte über den Status der Spiele in Gang, die bis in die Gegenwart weitergeführt wird. Warnings Thesen zu den verschiedenen Spiel- und Szenetypen sind im Einzelnen höchst umstritten und in zahlreichen Abhandlungen in ihrer ursprünglichen Form zurückgewiesen worden. Dennoch hat sich seine Grundannahme in der Forschung durchgesetzt: Seit der Rezeption von »Funktion und Struktur« Ende der 1990er Jahre gelten die Ambivalenzen in der einen oder anderen Weise unbestritten als Charakteristikum geistlicher Spiele.<sup>16</sup>

Im forschungsgeschichtlichen Rückblick wird ersichtlich, dass Warning eine kulturwissenschaftliche Wende in der Spielforschung einleitete und die geistlichen Spiele aus ihrer einseitig-engen Verklammerung mit Theologie und Heilsdixax löste. Er stellte die religiöse Unbedenklichkeit des mittelalterlichen Theaters in Frage und machte darauf aufmerksam, dass sich unter einer frommen Oberfläche konträre und subversive Vorstellungen verbergen können. Geistliche Spiele, so wurde der Forschung nach Warning mehr und mehr bewusst, weisen einen ästhetischen Sinnüberschuss auf<sup>17</sup> und können unerwünschte, bedrohliche und gesellschaftsgefährdende Folgen haben. Bei Aufführungen werden gezielt Emo-

12 Vgl. Ohly, Rez. zu: Warning, Funktion und Struktur. Vgl. auch Haug, Rainer Warning.

13 Vgl. Warning, Hermeneutische Fallen. Später folgte noch ein weiterer Beitrag, vgl. ders., Auf der Suche.

14 Vgl. Müller, Mimesis und Ritual, S. 541–543.

15 Vgl. Müller, Kulturwissenschaft; ders., Mimesis und Ritual; ders., Präsenz des Heils; ders., Realpräsenz; ders., Symbolische Kommunikation.

16 Zum Stand der Forschung vgl. auch Schulze, Geistliche Spiele, S. 12–16.

17 Zu den theatralischen Möglichkeiten, die sich aus der Überschreitung ritueller Vollzüge ergeben, vgl. v.a. Gumbrecht, Erfindung; Müller, Mimesis und Ritual, S. 570.

tionen geweckt und auf diese Weise soziale Energien freigesetzt, die nicht immer mit den offiziellen Anliegen der Kirche übereinstimmen, mit der städtischen Ordnung in Konflikt geraten können und sich nur schwer kontrollieren lassen.<sup>18</sup> In der älteren Forschung waren diese den Spielen inhärenten Elemente oftmals entweder durch katechetische Erklärungsansätze verharmlost oder gar mit dem Unvermögen der Autoren entschuldigt oder auf die besonderen Entstehungsbedingungen zurückgeführt worden, die Geistliches und Weltliches nicht getrennt voneinander vorkommen ließen.<sup>19</sup> Fragwürdige Text- und Inszenierungsstrategien wie die exzessive Steigerung von Gewalttaten in den spätmittelalterlichen Passionsspielen wurden ausgeblendet oder zu einem probaten Mittel erklärt, *compassio* zu wecken und dem leidenden Gottessohn affektiv nahezukommen. Wenn die Spielforschung heute auf einem theoriegeleiteten Niveau angekommen ist, dann auch, weil die früheren Interpretationen offenkundig zu kurz griffen. Die als inhärente Spannungen wahrgenommenen Inhalts- und Strukturelemente sind in einer Weise für das mittelalterliche Theater charakteristisch, dass ein modernes kulturwissenschaftliches Beschreibungs- und Erklärungsmodell dringend erforderlich war.

Geradezu stellvertretend für viele Bereiche der Mediävistik wurde der *cultural turn* in der Spielforschung vorangetrieben, wodurch immer mehr Ambivalenzen der Spiele zutage traten. Gegenstand der Untersuchung waren beispielsweise die für eine klassische wie moderne Ästhetik irritierende Kopräsenz sakraler und profaner Elemente oder die gegenläufigen Rezeptionsmöglichkeiten der Gewaltdarstellungen, frommes Mitleid versus sadistische Schadenfreude.<sup>20</sup> Begriffe wie Präsenz, Memoria und Performativität wurden historisiert,<sup>21</sup> das Spannungsverhältnis von theatraler Spielfreude und deren quasi-rituellem Vollzug ausgeleuchtet<sup>22</sup> und die Differenzen zwischen einer Aufführungssituation und einer schriftgestützten Rezeption thematisiert.<sup>23</sup> Mehr als vierzig Jahre nach der Veröffentlichung von Warnings Studie ist es höchste Zeit, eine Forschungsbilanz zu ziehen und kritisch nach der Tragfähigkeit dieses Ansatzes zu fragen. Sind wir

18 Aus der Sorge vor möglichen Unruhen lehnte z.B. der Rat der Stadt Frankfurt mutmaßlich die Bitte der Spielbruderschaft ab, ein Passionsspiel aufführen zu dürfen, und befahl, dass die Juden während der Aufführungen in ihrem Ghetto blieben. Vgl. *Frey*, Vergifteter Gottesdienst; *Toepfer*, Frühneuzeitliche Wende, S. 139f.; *Wolf*, Ghettoisierung.

19 So bei *Linke*, Unstimmige Opposition.

20 Zur Gewalt im Passionsspiel vgl. z.B. *Dietl/Schanzel/Ehrstine*, Power and Violence; *Eming*, Gewalt; *dies.*, Gewalt als Kommunikation; *Kasten*; Ritual und Emotion; *Müller*, Gedächtnis; *Schulze*, Schmerz. – Zum Mitleid im mittelalterlichen Christentum und im geistlichen Spiel vgl. jetzt umfassend *Barton*, *eleos* und *compassio*.

21 Vgl. *Kiening*, Präsenz. Vgl. auch *Ehrstine*, Präsenzverwaltung.

22 Vgl. v.a. *Müller*, Präsenz; *ders.*, Realpräsenz; *Petersen*, Imaginierte Präsenz.

23 Vgl. u.a. *Dauven-van Knippenberg*, Schauspiel; *Herberichs*, Lektüren des Performativen; *Williams-Krapp*, Überlieferung; *ders.*, Zur Gattung.

mit der Diskussion, die um Ambivalenzen im geistlichen Spiel kreisen, an ein Ende gekommen? Ist das Erklärungspotential des Paradigmas erschöpft? Welche Wege lassen sich angesichts der ubiquitären Ambivalenzdiagnosen in der Spielforschung noch beschreiten?

Beschäftigt man sich näher mit dem Konzept der Ambivalenz, fällt schnell auf, dass die Forschungsdiskussion der vergangenen Jahrzehnte ein gravierendes Defizit aufweist: Wesentliche inhaltliche Aspekte sind bis heute ungeklärt. So ist noch nicht beantwortet worden, welcher Status den Ambivalenzen theoretisch und methodologisch eigentlich zukommt. Sind die Ambivalenzen den Spielen selbst eingeschrieben oder handelt es sich um eine literaturwissenschaftliche Metakategorie, die das voraussetzt, was sie diagnostiziert: eine funktional-strukturelle Unterscheidung von Differenzen, die nur analytische Zuschreibungen substantiiert? Besagt die Diagnose von Ambivalenzen somit weniger über das mittelalterliche als über das moderne Verständnis von geistlichen Spielen, und verfehlt das Denken in Oppositionen dieser Art möglicherweise das Spezifikum des vor-modernen Theaters? Aus einer im weitesten Sinne terminologischen Problematik ergibt sich die zentrale zugleich wissenschaftstheoretische wie methodologische Fragestellung des vorliegenden Sammelbandes. Diese liest sich wie eine Reformulierung des Universalienproblems, die bezogen auf das hier gewählte Thema folgendermaßen lautet: Haben die Ambivalenzen ein *fundamentum in re* – oder ergibt sich die Diagnose durch Herantragen von der Sache fremden begrifflichen Gegensätzen? Dies ist eine Fragerichtung, der als Provokation zur Methodenreflexion nachzugehen sich lohnt.

Diskutiert wurden diese Überlegungen auf der Tagung »Ambivalenzen des geistlichen Spiels«, die im März 2016 in Bad Gandersheim stattfand. Das Tagungskonzept lud dazu ein, die Voraussetzungen und Implikationen des Forschungsparadigmas neu zu reflektieren. Bestimmte soziale und religiöse Handlungen wie z.B. die rituelle Bedeutung politischer Akte, die theatralen Elemente der kirchlichen Liturgie,<sup>24</sup> die imaginäre Dimension der Lektüren<sup>25</sup> oder die komisch-religiösen Praktiken<sup>26</sup> sollten zum Anlass genommen werden, den Status der Ambivalenz der geistlichen Spiele zu überdenken. Die Autorinnen und Autoren der hier versammelten Beiträge ließen sich auf dieses Vorhaben ein. Sie setzen sich theoretisch-methodologisch mit dem Deutungskonzept und seiner Bedeutung in der Spielforschung auseinander und legen analytische Einzelstudien vor, die sich an konkreten Textbeispielen mit dieser Thematik beschäftigen.

24 Vgl. *Hardison*, Christian Rite, bes. S. 39; *Müller*, Amalars Messallegorese.

25 Vgl. v.a. *Dauven-van Knippenberg*, Schauspiel; *Herberichs*, Lektüren des Performativen; *Toepfer*, Implizite Performativität (mit weiteren Literaturhinweisen).

26 Vgl. v.a. *Ridder*, Erlösendes Lachen; *Röcke*, Ostergelächter; *Velten*, Scurrilitas.

Gemeinsames Ziel ist, die Spielforschung durch eine kritische Auseinandersetzung mit dem Ambivalenzbegriff neu zu perspektivieren.

## 2. Begriffsreflexion: Rhetorische, psychologische, soziologische und theologische Perspektiven

Voraussetzung für eine Diskussion der Chancen und Probleme des Ambivalenzkonzepts ist eine Verständigung über seine Bedeutung, wird der Begriff in den Philologien doch erstaunlich vage gebraucht und kaum jemals ausführlich einer definierenden Bestimmung unterzogen. Dieses terminologische Defizit steht in einem merkwürdigen Spannungsverhältnis zur Beliebtheit des Begriffs und der Häufigkeit seiner Verwendung. Der Terminus ›Ambivalenz‹ wird ubiquitär eingesetzt und ist in vielen Abhandlungen sogar von titelgebender Bedeutung,<sup>27</sup> doch findet sich noch nicht einmal in renommierten Fachlexika wie etwa dem »Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft« ein entsprechender Eintrag zur begrifflichen Klärung. Fast scheint es so, als gehöre der Ausdruck eher zum philologischen Jargon als zur wissenschaftlichen Terminologie der entsprechenden Fächer. Ambivalenz ist als Phänomen so wenig konzeptionalisiert, dass eine gewisse semantisch-argumentative Beliebigkeit in der literaturwissenschaftlichen Forschung nicht überrascht und eine begriffsgeschichtliche Annäherung in der Einleitung dieses Bandes unverzichtbar ist.

Besser scheint es um die verwandten Begriffe der Amphibolie und der Ambiguität bestellt zu sein, die oftmals in ähnlichen Zusammenhängen wie die Ambivalenz gebraucht werden, aber eine lange rhetorische sowie eine jüngere sprach- und literaturwissenschaftliche Tradition der Explikation kennen.<sup>28</sup> Das Phänomen der Ambiguität wird seit der Antike diskutiert, wenn etwa Quintilian in seiner »Institutio oratoria« mehrere Formen von Zweideutigkeit (*ambibolia*) unterscheidet und verschiedene Strategien empfiehlt, wie sich sprachliche Äußerungen vereindeutigen lassen.<sup>29</sup> Da aber Mehrdeutigkeit ungeachtet aller Bemühungen nie auszuschließen ist, müsse ein erfolgreicher Gerichtsredner die

27 Ein Blick in die entsprechenden Hilfsmittel wie z.B. in die »Bibliographie der deutschen Sprach- und Literaturwissenschaft« genügt, um dies festzustellen. Hier werden allein für die Zeit ab 2014 rund 40 Titel aufgeführt, die den Begriff ›Ambivalenz‹ enthalten (Stand: Oktober 2017).

28 Zur Ambiguität in der Literaturwissenschaft vgl. den Artikel im »Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft« (Bode, Ambiguität) und den Forschungsüberblick bei Auge/Witthöft, Zur Einführung (mit vielen weiteren Literaturhinweisen). Eine gute Übersicht über Ambiguitätsphänomene in Literatur und Sprache geben auch Bauer u.a., Dimensionen. Zur rhetorischen Tradition vgl. Wagner-Egelhaaf, Überredung/Überzeugung; Bauer, Ambiguität.

29 Quintilian, Institutio oratoria VII 9. Vgl. auch Wagner-Egelhaaf, Überredung/Überzeugung, S. 34–40.

konkurrierenden Deutungsoptionen stets in seine Überlegungen einbeziehen und die wahrscheinliche Auslegung der Gegenpartei antizipieren. An die antike rhetorische Tradition konnte auch die christliche Hermeneutik anknüpfen, die sich der Doppel- und Mehrdeutigkeit biblischer Zeichenrede wohl bewusst war. Durch die Anwendung verschiedener Auslegungsregeln, deren höchste die *regula fidei* ist, suchte man dieser Problematik Herr zu werden, wie es Augustinus wirkungsmächtig in »De doctrina christiana« unternahm.<sup>30</sup>

Mögliche Ambiguitätsphänomene entspringen, so erläutern Frauke Berndt und Stephan Kammer in der Einleitung des Bandes »Amphibolie – Ambiguität – Ambivalenz«, einer »medialen Verfassung der Intransparenz, dem schriftlich fixierten oder mündlich artikulierten, jedenfalls irreversiblen und unhintergehbaren ›So-und-nicht-anders‹ der sprachlichen Realisierung.«<sup>31</sup> Sie sprechen von »struktureller Ambiguität«, um damit eine Matrix zu beschreiben, die »antagonistisch-gleichzeitige Zweiwertigkeit« generiert.<sup>32</sup> Versucht man ein rhetorisch-sprachwissenschaftliches Ambiguitätsverständnis für die Analyse geistlicher Spiele fruchtbar zu machen, bei dem Mehrdeutigkeit in einem weiteren Sinne Vagheit und Ambivalenz in sich einschließen kann,<sup>33</sup> lässt sich etwa untersuchen, auf welcher Strukturebene der Sprache die Unbestimmtheit zu verorten ist. Eine rein linguistische Beschreibung polysemer Phänomene würde freilich die performative Dimension des mittelalterlichen Theaters vernachlässigen und ist daher nur mit Einschränkungen dafür geeignet, die Besonderheiten geistlicher Spiele zu erfassen.<sup>34</sup>

Anknüpfend an die aktuelle literaturwissenschaftliche Forschung wird der Begriff der Ambiguität in einem jüngst erschienenen Sammelband auch für die Mediävistik erschlossen.<sup>35</sup> Ambiguität verstehen die beiden Herausgeber, Oliver Auge und Christiane Witthöft, »als eine bewusst intendierte Spannung in der Gestaltung von Konträrem in der Literatur, aber auch in deren Rezeptionsanweisung.«<sup>36</sup> In dreizehn Einzelstudien werden mittelalterliche Gattungen und Texte untersucht,

30 Augustinus, De doctrina christiana II 2–8. Vgl. auch Pollmann, Doctrina. – Die vormoderne Epochen gelegentlich nachgesagte ›Ambiguitätstoleranz‹ ist daher zu relativieren. Vgl. hierzu Meier, Ambiguitätstoleranz. Zur *regula fidei* bei Augustinus vgl. Strauß, Schriftgebrauch, S. 63–68.

31 Berndt/Kammer, Amphibolie, S. 13.

32 Ebd., S. 10.

33 Vgl. auch Pinkal, Vagheit und Ambiguität, S. 264, nach dessen Ansicht vage Ausdrücke ein unbestimmtes Denotat haben, ambige Ausdrücke aber mehrere (alternative) Denotate. Vgl. auch Fine, Vagueness.

34 Die sprachwissenschaftlichen semantischen Ambiguitätskonzepte, wie sie in Lehrbüchern der Semantik zu finden sind (etwa bei Löbner, Semantik, S. 48–71) haben mit dem hier angezielten Ambivalenzphänomen wenig zu tun.

35 Vgl. Auge/Witthöft, Ambiguität.

36 Auge/Witthöft, Einführung, S. 7.

deren Erzählstrukturen, Handlungskonstellationen und Figurenkonzeptionen »von Gegensätzen dominiert werden und Sinnstiftungen auf einem intendierten ›Sowohl-als-Auch‹ liegen.«<sup>37</sup> Das geistliche Spiel gehört nicht zu den Untersuchungsobjekten des Bandes. Die gegensätzlichen Rezeptionsmöglichkeiten böten zwar gute Voraussetzungen, doch ließe sich über den Aspekt der Intentionalität, der für den Ambiguitätsbegriff von Auge und Witthöft wesentlich ist, bezogen auf die Spannungen des geistlichen Spiels streiten.

Der Begriff der Ambivalenz ist deutlich jünger als die Termini Amphibolie und Ambiguität und stammt nicht aus der Rhetorik, sondern wurde ursprünglich im Bereich der Psychologie ausgebildet. Erstmals wurde der Begriff 1911 terminologisch verwendet, als der Schweizer Psychiater Eugen Bleuler in einem Vortrag affektive, voluntative und intellektuelle Zwiespältigkeit definierte.<sup>38</sup> Ähnlich bestimmte Freud Ambivalenz, nämlich als »die Richtung entgegengesetzter, zärtlicher und feindseliger Gefühle gegen dieselbe Person«.<sup>39</sup> In der Tiefenpsychologie und der tiefenpsychologisch fundierten Psychotherapie spielt das Ambivalenzkonzept auch heute noch eine gewisse Rolle und meint hier vor allem eine Einstellung gegenüber Personen, die gleichermaßen negativ und positiv besetzt ist. Festzuhalten bleibt, dass der Ambivalenz im psychologischen Sprachgebrauch stets ein Wert- bzw. Wertungsaspekt zukommt. Ambivalenz ist auf die Kopräsenz doppelter und zwar in sich widersprüchlicher Wertungen bezogen und somit nicht mit Mehrdeutigkeit im rhetorisch-sprachlichen Sinne identisch. Nimmt man dieses psychologische Begriffsverständnis zur Grundlage und fragt nach der Tauglichkeit des Ambivalenzkonzepts für die Spielforschung, wird die damit verbundene Problematik ersichtlich. Eine innere Widersprüchlichkeit mag vielleicht zwischen Mythos und Kerygma in der Warning'schen Interpretation bestehen, aber kaum zwischen Theater und Ritual oder zwischen Geistlichem und Weltlichem; viel zu eng sind Religion und Kultur im christlichen Mittelalter miteinander verbunden.<sup>40</sup>

Andere Anschlussmöglichkeiten bietet die hermeneutisch ausgerichtete Soziologie, in der Ambivalenz in Bezug auf ihre Rolle in der Vergesellschaftung definiert wird.<sup>41</sup> Für Zygmunt Baumann ist Ambivalenz ein Schlüsselbegriff, den er generell als »Möglichkeit, einen Gegenstand oder ein Ereignis in mehr als eine

---

37 Vgl. ebd., S. 4.

38 Vgl. *Bleuler*, Ambivalenz. Zur Rezeptionsgeschichte des Begriffs in der Psychologie vgl. *Sponsel*, Ambivalenz; *Ziegler*, Ambiguität und Ambivalenz.

39 *Freud*, Einführung in die Psychoanalyse, S. 44.

40 Die Überschneidungen zeigen sich auch in der Gattung der Fastnachtspiele, deren Grenzbereich zwischen geistlichem und weltlichem Spiel Simon auslotet. Vgl. *Simon*, Geistliches Fastnachtspiel.

41 Zum soziologischen Verständnis von Ambivalenz vgl. auch *Luthe/Wiedenmann*, Einleitung; *Nedelmann*, Typen soziologischer Ambivalenz.

Kategorie einzuordnen«, betrachtet.<sup>42</sup> Bezogen auf den hier gewählten Untersuchungsgegenstand ist bei dieser soziologischen Definition erneut und unter verschärften Prämissen zu überlegen, ob das geistliche Spiel nur aus einer modernen Perspektive mehreren Kategorien zuzuordnen ist und inwiefern schon die historischen Zeitgenossen die unterschiedlichen Rezeptionsangebote zu schätzen wussten und das geistliche Spiel teils als städtisches Fest, teils als religiöses Ritual, memorialen Kult oder unterhaltsames Schauspiel auffassten.<sup>43</sup>

Der Soziologe Matthias Junge erläutert und entfaltet Baumanns Konzept, indem er in der Verwendung von Klassifikationsordnungen die Ursache für Ambiguitäten sieht. Jedes Klassifikationssystem muss letztlich unvollständig bleiben, teils weil die klassifizierenden Begriffe selbst ambig sind, teils weil das übergeordnete System ein ausgeschlossenes Drittes erzeugt, wodurch es sich selbst in Frage stellt und andere Deutungen sowie die Anwendung konkurrierender Klassifikationssysteme ermöglicht. Die Problematik, dass keine Klassifikationsordnung perfekt ist und alle Aspekte erfassen kann, bedingt nach Junges Ansicht die Entstehung von Ambivalenz aus der Ambiguität: »Orientierung entlang ambiguer Klassifikationen bereiten den Boden für ambivalente Handlungs- und Erlebensorientierungen.«<sup>44</sup> Zugleich betont der Soziologe, dass Ambiguität als Vieldeutigkeit von Ambivalenz als einer Mehrdeutigkeit von Bewertungen zu differenzieren sei: »Ambiguität bezieht sich auf ein Klassifikationsproblem, während Ambivalenz durch konkurrierende, das Handeln orientierende Werte und ihre Bewertung hervorgerufen wird.«<sup>45</sup> Folgt man dieser Auffassung, dann müsste in der Spielforschung von Ambiguität gesprochen werden, sobald die Ebene der Interpretation und Klassifikation betroffen ist. Der Begriff der Ambivalenz dagegen dürfte nicht nur als ordnende Metakategorie verwendet werden, vielmehr müssten die Ambivalenzen den Spielen selbst eingeschrieben sein und sich auf die Handlungs- und Rezeptionsebene der historischen Akteure beziehen.<sup>46</sup>

42 *Baumann*, *Moderne und Ambivalenz*, S. 11. – Da in einer Gesellschaft mehrere Wissensordnungen nebeneinander existieren und miteinander konkurrieren, entsteht nach Baumanns Auffassung zwangsläufig Ambivalenz. Soziale Fakten könnten verschiedenen Wertungen unterzogen werden; das Bestreben totalitärer Regime bestehe daher im vergeblichen Unterfangen, Ambivalenzen zu tilgen, während Kennzeichen postmoderner Gesellschaften gerade die Durchlässigkeit der Ordnungen und damit das Vorherrschen von Ambivalenz sei.

43 Zur Einbettung von geistlichen Spielen in den Kontext von Festen vgl. *Fischer-Lichte*, *Theater und Text*; *Müller*, *Symbolische Kommunikation*. Zum Unterhaltungsaspekt vgl. v.a. *Gumbrecht*, *Erfindung*. Zum Fiktionscharakter des geistlichen Spiels vgl. *Müller*, *Präsenz*, S. 276–284.

44 *Junge*, *Ambivalenz*, S. 73.

45 Ebd., S. 72.

46 Zur Diskrepanz zwischen zeitgenössischer Wahrnehmung und kulturwissenschaftlicher Analysekategorie vgl. auch *Müller*, *Realpräsenz*, S. 132.

Neben der psychologischen und der soziologischen ist es die theologische und religionswissenschaftliche Tradition, die Ambivalenz auf spezifische, ebenfalls aber auf Zweiwertigkeit konzentrierte Weise versteht. Einen Meilenstein markiert Rudolf Ottos Buch »Das Heilige«, in dem er die Gottheit als dem Menschen stets zutiefst zwiespältig, als *mysterium fascinans* und *mysterium tremendum*, gegenüberstehend denkt.<sup>47</sup> Stützt man sich auf das theologische Verständnis, dann ist Ambivalenz keine sekundäre Interpretationskategorie, sondern sie liegt der göttlichen Schöpfungsordnung selbst zugrunde. Das Heilige ist in einem Spannungsfeld von Göttlichem und Menschlichem, Transzendenz und Immanenz, Institution und Charisma zu verorten. Alle Erzählungen von Gott sind Versuche, das Unverfügbare verfügbar zu machen, die am selbstgesetzten Ziel notwendigerweise scheitern müssen, ohne je von ihrem Vorhaben ablassen zu können. Das Unsagbare muss in Worte gefasst werden, die das Wesentliche jedoch nicht erfassen können und über einen Annäherungsversuch nie hinauskommen.

Dieser religiöse Erklärungsansatz ist in der germanistischen Mediävistik für verschiedene Gattungen geistlicher Literatur, insbesondere für Legenden, fruchtbar gemacht worden.<sup>48</sup> So deutet beispielsweise Andreas Hammer in seiner Studie zum »Passional« Heiligkeit als Ambiguitätskategorie.<sup>49</sup> Er geht vom Doppelcharakter des Heiligen aus, der stets von Ambivalenz geprägt sei, was als narrative Basis im Rahmen formaler Beschreibungskategorien aufgefasst wird. Legenden operierten stets mit dem ambigen Spielraum, dass Christus Abbild des Menschen und Urbild Gottes zugleich sei, interessierten sich jedoch selten für das Herausarbeiten dieser Ambiguität, sondern bemühten sich vielmehr darum, diese Unterscheidung auch für die Figur des Heiligen zu nivellieren.<sup>50</sup> Susanne Köbele hält die Spannungen zwischen Evidenz und Evidenzverlust, Rhetoriksepsis und Rhetorikfaszination insgesamt für charakteristisch für das Konzept des Erbaulichen, wie sie an einer Analyse mittelhochdeutscher Legenden und eines geistlichen Exerzitienbuchs veranschaulicht.<sup>51</sup> Vergleichbare Spannungen zwischen der Präsenz des Heils und der Repräsentation der Heilsgeschichte, zwischen Inszenierung und Heiligkeit wie zwischen der Menschlichkeit und Göttlichkeit Jesu wurden bei der Analyse geistlicher Spiele aufgezeigt.<sup>52</sup> Demnach wäre das Ambi-

47 Vgl. Otto, *Das Heilige*. Kritisch hierzu *Agamben*, *Homo sacer*.

48 Vgl. z.B. *Strohschneider*, *Georius miles; ders.*, *Religiöses Charisma*.

49 Vgl. *Hammer*, *Erzählen*. Vgl. auch *ders.*, *Heiligkeit*.

50 Vgl. *Hammer*, *Erzählen*, S. 10f.

51 Vgl. *Köbele*, *Illusion; dies.*, *Spannungen*.

52 Zur Problematik, wie das Heilige auf der Bühne dargestellt, werden kann, vgl. *Koch*, *Inszenierungen*. Zur vergleichbaren Wirkintention von Legende und geistlichem Spiel, die beide zum konkreten Handlungsvollzug einladen, Heil zu vermitteln suchen und eine Gemeinschaft der Gläubigen konstituieren, vgl. *Weitbrecht*, *Imitatio*. Zu Bezügen zwischen geistlichem Spiel und Tragödie, die in der Ambivalenz des Glaubens wurzeln und sich in der Figur des Gottmenschen manifestieren, vgl. *Toepfer*, *Passion Christi*.

valenzkonzept weniger geeignet, um Spezifika der geistlichen Spiele zu erfassen, vielmehr handelte es sich dabei um ein generelles Merkmal religiöser Literatur.

Fällt das Resümee bezüglich der Tragfähigkeit des Ambivalenzparadigmas für die Spielforschung also negativ aus? Ist es an der Zeit, sich ganz von dem Warning'schen Deutungsansatz zu verabschieden? Die Autorinnen und Autoren des Sammelbandes haben auf diese Fragen unterschiedliche Antworten gefunden. Die Überlegungen zum Konzept und seiner Verwendbarkeit reichen von der psychologischen Grundlegung, die in der Ambivalenz das ›Zugleich‹ einander widersprechender Emotionen sieht, über die Mehrdeutigkeit von Figuren, Handlungsformen und Wahrnehmungen, der Doppelwertigkeit der Rezipierbarkeit inhaltlicher und motivischer Elemente bis hin zur Suspension des Begriffs zugunsten anderer Konzepte und Fragestellungen. Wie auch immer die Beiträgerinnen und Beiträger auf das Angebot reagieren, den Ambivalenzbegriff zu reflektieren, so kristallisiert sich doch die mehr oder weniger einhellige Meinung heraus, dass das Forschungsparadigma dringend überprüft und der Ambivalenzbegriff expliziert werden muss.

Wenn in den Literaturwissenschaften Begriffe wie Ambivalenz, Ambiguität und Mehrdeutigkeit manchmal geradezu als Synonyme erscheinen, so zeugt dies nicht zwangsläufig von terminologischer Nachlässigkeit, sondern eher von der Komplexität der Phänomene, zwischen denen eine große Überschneidungszone besteht. Der begriffsgeschichtliche Überblick hat gezeigt, dass grundsätzlich verschiedene disziplinäre Ansätze außerhalb und innerhalb der Mittelalterphilologien, die keineswegs alle von den geistlichen Spielen her entwickelt sein müssen, deren Erforschung genauso berühren. Der in der Philologie meist etwas misstrauisch beäugten Tiefenpsychologie lässt sich immerhin entnehmen, dass Ambivalenzen als widersprüchliche Werteinstellungen nicht nur eine Zeichenbasis und über die von der Soziologie herausgestellten sozialen Verfahren ein gesellschaftliches Fundament haben, sondern auch in der Psyche des Menschen angelegt sind. Diese Vorstellung stimmt in entscheidender Hinsicht mit der theologischen Anthropologie überein, die das Verhältnis zwischen Gott und Mensch als wesensähnlich und doch fundamental unterschieden beschreibt.

Das analytische Potential, das das Ambivalenzkonzept für die Spielforschung noch immer in sich birgt, lässt sich exemplarisch an der Gattungsgeschichte zeigen. In den Dramen der Reformationszeit werden solche Szenen und Handlungselemente systematisch reduziert, die in dem beschriebenen Sinne als ambivalent gelten können.<sup>53</sup> Gemäß der lutherischen Lehre von der allein seligmachenden

---

53 Müller, *Mimesis und Ritual*, S. 545, sieht in der Kritik der Reformatoren am geistlichen Spiel ein eindeutiges Indiz dafür, dass »das Problem der Ambivalenz sich nicht nur aus neuzeitlicher Perspektive ergibt.« Zur Frage, wie die Dramen der Frühen Neuzeit zu bewerten sind, vgl. auch *Dieltl*, *Brüche in der Theatertradition*. Zu den geistlichen Spielen der Reformationszeit und des konfessionellen Zeitalters insgesamt vgl. *Metz*, *Protestantisches Drama*.

Bedeutung göttlicher Gnade verlieren die geistlichen Spiele der Reformatoren ihre Heilsrelevanz; die protestantischen Dramatiker streben nicht mehr danach, die Rezipienten zur *compassio* anzuleiten und ihnen so eine Annäherung an den leidenden Christus zu ermöglichen; vielmehr wollen sie die Zuschauer zur Standhaftigkeit im Glauben und zur Geduld im Leiden animieren, von dem sie nur Gott allein erlösen kann.<sup>54</sup> Komische Elemente werden weitgehend ausgespart, um das Heilige nicht der Lächerlichkeit preiszugeben,<sup>55</sup> wohingegen der moralisch-katechetische Lehrgehalt der Spiele dominiert. Die reformatorischen Dramatiker streben also danach, die Rezeptionsmöglichkeiten der geistlichen Spiele im Sinne der protestantischen Lehre zu vereindeutigen, ohne dass ihnen dies vollständig gelingt: Auch die frühneuzeitlichen Bibeldramen sind mehrdeutig rezipierbar und weisen textinterne Spannungen auf, wenn auch in einem deutlich geringeren Maße als die geistlichen Spiele des späten Mittelalters.

Die Frage nach den Ambivalenzen erweist sich somit als ein geeignetes Untersuchungsinstrument, die geistlichen Spiele im konkreten Einzelfall wie als Gattungsexempel im Spannungsfeld gegensätzlicher wie mehrdeutiger Werte, Formen und Funktionen genau zu verorten und so literaturgeschichtliche Entwicklungslinien nachzuzeichnen. Warnings Interpretationsmodell ist für die Spielforschung folglich noch immer von Belang, erweist seine Stärke allerdings nur, wenn man es in gewisser Weise ahistorisch gegen seinen Autor liest und als Analysemethode nutzt.<sup>56</sup> Versteht man Ambivalenz im Sinne funktionaler Mehrwertigkeit, erfüllt das Deutungskonzept noch immer einen wichtigen heuristischen Zweck.

### 3. Exemplarische Analysen: Zusammenfassung der Beiträge

Die Beiträge dieses Bandes lassen sich fünf thematischen Schwerpunkten zuordnen, nach denen sie im Folgenden geordnet sind: Ritualität, Emotionalität, Überlieferungsgeschichte, Figurenkonzeption und Gattungsgeschichte.

Eröffnet wird der Sammelband mit drei Aufsätzen, die sich mit verschiedenen Aspekten der Ritualität geistlicher Spiele beschäftigen. Christoph Petersen (»Ritualisierte und literarisierte Ästhetik. Transformationsleistungen des performativen Dreischritts im geistlichen Spiel«) untersucht das rituelle und literarisch-

54 Vgl. Toepfer, Frühneuzeitliche Wende; *dies.*, Gewalt.

55 Vgl. Toepfer, Herodes; *dies.*, Josephs Männlichkeit.

56 Warnings Postulat einer Latenz- und Manifestationsebene kann suspendiert werden, sodass eine Szene dann als ambivalent gelten kann, wenn sie in Bezug auf eine bestimmte Funktion einen eindeutigen Wert, in Bezug auf eine andere Funktion ebenso einen bestimmten, wenn auch anders gearteten Wert hat. Die Relationen zwischen Funktionen und Werten lassen sich dann in einem weiteren Schritt ermitteln.

ästhetische Potential der Spiele, die er an einer Figur festmacht, die er den performativen Dreischritt nennt. Hierunter ist jedes Handlungselement zu verstehen, das als weltzustandsverändernd ausgegeben wird, wie etwa der bekannte *Tollite portas*-Dialog innerhalb der Höllenfahrtszenen der Osterspiele, der mit der Trigemination einer Formel arbeitet. Ritualität und Literarizität werden in diesem Sinn umgedeutet zu einem textanalytischen Instrument; Ambivalenz erscheint als die einem Strukturmuster innewohnende Möglichkeit, Ritualität oder Literarizität und damit die entsprechende Ästhetik zu generieren.

Dass den geistlichen Spielen Ambivalenzen eingeschrieben sind, steht für Glenn Ehrstine außer Frage (»Eine meisterliche Fälschung? Zum Warning'schen Begriff der Pseudokommunikation«). Er setzt sich kritisch mit Warnings Deutungsansatz auseinander, indem er den Begriff der Pseudokommunikation analysiert. Ehrstine legt offen, dass sich Warnings Spielkritik in erster Linie gegen die Institution der Kirche richtete, durch den zeitgeschichtlichen Kontext der 1960er Jahre zu erklären ist und mit einem Überlegenheitsanspruch einhergeht. Weil Warning nicht von zwei gleichgültigen Valenzpolen ausgeht, sondern die latente Funktion und Struktur geistlicher Spiele aufzuspüren sucht, hält Ehrstine dessen Ambivalenzbegriff für inkonsistent. Er stellt klar, dass den Teilnehmern am geistlichen Spielbetrieb ihre Intentionalität, Autonomie und Subjektivität keineswegs abgesprochen werden darf. Bezogen auf die künftige Spielforschung plädiert Ehrstine dafür, Ambivalenzen als »genuin zweipoliges Interpretament« zu verstehen (Seite 72) und die religiöse Dimension bei der Analyse nicht zu vernachlässigen.

Hans Rudolf Velten fragt nach den Funktionen der Komik im geistlichen Spiel (»Kontrastmedium – Lachritual – Unterhaltung. Zur Bewertung der Komik im Krämerspiel«). Während die ritualistischen Theorien nicht zu überzeugen vermögen, sieht Velten in der Deutung der Komik als Kontrastmedium einen wichtigen Erklärungsansatz. In diesem Begriff sei wie in dem der Ambivalenz eine strukturelle Widersprüchlichkeit angelegt, wie sie für das Komische charakteristisch sei. Velten differenziert zwischen den ernsthaften Mercator-Strophen der lateinischen Spieltradition und den Quacksalber-Szenen der volkssprachigen Spiele, die von Beginn an mit komischen Elementen durchsetzt sind. Noch wichtiger als die sprachliche Komik erscheinen ihm die performativen Körperakte, die erst durch die Aufführung zum Tragen kommen. Durch das komische Spiel im Spiel werde ein Kontrast erzeugt, der das Heilige als Unvertrautes überhaupt erst hervorbringe und erfahrbar mache.

Das Thema der Emotionalität, dem seit vielen Jahren in der Spielforschung ein hoher Stellenwert zukommt,<sup>57</sup> ist hier mit drei Beiträgen vertreten. So setzt sich Ulrich Barton mit der Funktion des Passionsspiels auseinander, Mitleid zu

57 Vgl. z.B. *Kasten*, Ritual und Emotion; *Schulze*, Schmerz; *dies.*, Emotionalität.

erzeugen (»Tragische Lust im Passionsspiel? Die Ambivalenzen des Mitleids«). Während die *compassio* in der kulturwissenschaftlichen Forschung nach Warning an Bedeutung verlor, zeigt Barton, dass das Theatermitleid selbst als ambivalenter Affekt zu werten ist. Am Beispiel von Marienklagen arbeitet er heraus, wie Tragödienästhetik und christliche Theologie ineinander greifen können; wenn das Leid der unglücklichen Mutter in zahlreichen Facetten ausgestaltet wird, gerät die christliche Erlösungsbotschaft aus dem Blick. Ambivalent ist das Mitleid nach Bartons Ansicht nicht nur durch die diesseitsorientierte Leidensfokussierung, sondern auch, weil es zwischen religiös-mystischer und ästhetisch-literarischer Erfahrung oszilliert.

Den Aspekt des Mitleids fokussiert auch Julia Gold, die zwischen der Ambivalenz der Figur und der durch sie geweckten Rezeptionshaltung unterscheidet (»Mitleid mit dem Teufel? Ambivalenzen einer altbekannten Figur im geistlichen Spiel des Mittelalters und im protestantischen Drama der Frühen Neuzeit«). Anhand der ambivalenten Teufelsfigur in einem vorreformatorischen und in zwei reformatorischen Dramen stellt sie sich die Frage, welchen Stellenwert das Mitleid mit dem Teufel haben kann, das beispielsweise die Hochmutsklagen der Osterspiele evozieren. Ambivalenz ist dabei in erster Linie in einer reflektierten doppelwertigen Rezeptionsleistung zu sehen, die eine multiperspektivische Sicht auf das Böse ermöglicht.

Als Synthese emotionaler Gegensätze definiert Carla Dauven-van Knippenberg den Begriff der Ambivalenz (»Das Emotionspotenzial von Ambivalenzen im geistlichen Spiel«). Sie fragt nach der handlungslenkenden Funktion ambivalenter Gefühle in geistlichen Spielen, die auf der Produktions- wie auf der Rezeptionsebene verortet werden. Während die religions- und kulturästhetisch konstruierte Ambivalenz im »Donaueschinger Passionsspiel« wie im »Maastrichter Passionsspiel« zur Definition von Gruppenzugehörigkeiten dient und mit Inklusions- wie Exklusionsprozessen verbunden ist, liegt das Emotionspotenzial des »Wienhäuser Osterspiels« im subjektiven Empfinden der Auferstehungsfreude, die sich nicht allzu sehr von magischen Praktiken abhebt. In ihrem Fazit äußert sich Dauven-van Knippenberg skeptisch, ob sich das Konzept der Ambivalenz als generelles Gattungsmerkmal eignet; zu unwahrscheinlich erscheint es ihr, dass die spielinternen Gegensätze zu einer wirklichen Synthese gelangen.

Mit überlieferungsgeschichtlichen Aspekten, die im Sinn der *material philology* an konzeptuelle Fragen rückgebunden werden, beschäftigen sich auch zwei weitere Beiträge. Ausgangspunkt für die intensive mediävistische Diskussion über das Verhältnis von Textualität und Performativität der geistlichen Spiele war eine Studie von Werner Williams-Krapp,<sup>58</sup> die dieser im vorliegenden Band einer präzisierenden Revision unterzieht (»Überlieferung und Gattung. Zur Gat-

58 Williams-Krapp, Überlieferung und Gattung. Vgl. auch *ders.*, Zur Gattung.

tung ›Spiel im Mittelalter – revisited«). Williams-Krapp, nach wie vor der Würzburger überlieferungsgeschichtlichen Schule verpflichtet, betont so, dass der Gattungsstatus eines überlieferten Dramentextes vor allem in der zeitgenössischen Gebrauchsfunktion liegt, die sich text- und überlieferungsgeschichtlich manifestiert. An einer Reihe von Beispielen wird vorgeführt, dass ein Spieltext dann als ›Lesetext‹ klassifiziert werden muss, wenn bestimmte Textmerkmale einen epischen oder einen anderen schriftliterarischen Gebrauchszusammenhang indizieren.

Für eine mediologische Spielforschung, die die Differenz zwischen Aufführung und Schrift möglichst genau und bezogen auf den konkreten Einzelfall analysiert, setzt sich Cornelia Herberichs ein (»Die ›Zwieschlächtigkeit der Aufführung‹ und die ›double diffusion‹ von Arnoul Grébans ›Le Mystère de la Passion‹. Anmerkungen zu Rainer Warnings Thesen zur Ambivalenz des Passionsspiels aus überlieferungsgeschichtlicher Perspektive«). Mit Grébans »Passion« nimmt sie sich just jenen Spieltext vor, an dem Warning einst seine Thesen entwickelte, lenkt die Aufmerksamkeit aber auf die reiche Überlieferung und fragt nach dem medialen Status der Texte zwischen Aufführungs- und Lesespiel. Ausgehend von der Beobachtung, dass mehrere Handschriften für eine schriftgestützte Rezeption gedacht sind, bestimmt Herberichs die Funktion der Rondeaus neu. Die komplexen metrischen Formen, die Grébans »Passion« kennzeichnen, besitzen nicht nur eine ästhetisierende, sondern auch eine theologische und hermeneutische Bedeutung.

Einen anderen Interpretationsansatz wählen die nächsten beiden Beiträge, die sich mit Figurenkonzepten beschäftigen und den Ambivalenzbegriff somit für spielinterne Strukturen fruchtbar zu machen suchen. Anhand einer Betrachtung der Maria-Magdalenen-Figur gelangt Jutta Eming zum Schluss, das Konzept der Ambivalenz zu suspendieren (»Ambivalenz und *figura*. Überlegungen am Beispiel der Maria Magdalena«). Ausgehend von den Überlegungen Erich Auerbachs, wie sie auch in neueren Arbeiten zum Figurenkonzept aufgenommen und weitergeführt werden,<sup>59</sup> erscheint ihr weder Ambivalenz als Konzept einer Doppeldeutigkeit der Figur noch als Konzept einer zwiespältigen Rezeptionshaltung als angemessen. Eming empfiehlt stattdessen die Konzentration auf die Figur selbst in ihrer semantischen Dichte, insofern Figur immer das ist, was sie verkörpert, ohne dass dies notwendig als ambivalent zu bezeichnen ist.

Elke Ukena-Best untersucht mit Arnold Immessens »Sündenfall« einen zweifelsohne unterschätzten Text des Spätmittelalters (»Aspekte des Ambivalenten im ›Sündenfall‹ des Arnold Immessen«), wobei sie sich auf das ambivalente Potential zweier Figuren, Luzifer und Salomo, konzentriert. Statt einen dramatischen

59 Vgl. Auerbach, *Figura*. Zur neueren Rezeption des Konzepts vgl. die Beiträge in *Kiening/Mertens Fleury*, *Figura*, vor allem Largier, *Ereignis*.