

Aus komparatistischer Perspektive



Mit den wichtigsten
Modellen der Dramenanalyse

Marx (Hrsg.)
Handbuch Drama
Theorie, Analyse,
Geschichte
2012. 356 S. Geb. € 69,95
ISBN 978-3-476-02348-3

Das Handbuch präsentiert die zentralen Formen und Konzeptionen des Dramas und liefert einen Überblick über den aktuellen Stand der literatur- und theaterwissenschaftlichen Forschung aus komparatistischer Perspektive. Wichtige Begriffe der Dramentheorie werden ebenso erläutert wie die wesentlichen Modelle der Dramenanalyse. Indem es auch die Einflüsse auf das Theater untersucht, trägt das Werk der Sonderstellung Rechnung, die das Drama innerhalb der klassischen Gattungstheorie einnimmt.

Bequem bestellen:
www.metzlerverlag.de
info@metzlerverlag.de

Weitere Handbücher zu literarischen Genres:
www.metzlerverlag.de/Gattungshandbuecher



J.B.METZLER

Zeitschrift für
Literaturwissenschaft und Linguistik

Gefördert aus Mitteln der Universität Siegen

Hartmut Bleumer, Rita Franceschini, Wolfgang Klein, Niels Werber

Heft 167

Immersion im Mittelalter

Herausgeber dieses Heftes:

Hartmut Bleumer unter Mitarbeit von Susanne Kaplan

Verlag J. B. Metzler
Stuttgart · Weimar

Schwelengänge in Raum und Zeit: Immersion im geistlichen Spiel

1. Immersion – kein exklusives Phänomen der Moderne

Mit dem Begriff der Immersion (lat. *immergere*: verschmelzen, eintauchen)¹ sucht die aktuelle medienwissenschaftliche Forschung² die Erfahrung der Rezeption neuer medialer Möglichkeiten zu erfassen. Man fragt danach, wie der User in die virtuelle Realität eintaucht, und blickt auf technische Innovationen, die dem Publikum ein Erleben des Erzählten als einer anderen Wirklichkeit erlauben, wie das Sensorama, 3D-, 4D- oder Imax-Kino, um nur einige Beispiele zu nennen. Diese Aufführungsformen sind darauf angelegt, Illusionsräume zu schaffen, in denen Mensch und Dargestelltes verschmelzen. Die Unterhaltungsbranche selbst wirbt damit, die »sights, sounds, and smells of the action«³ unmittelbar erlebbar zu machen. Unterdessen beschreibt die Literaturwissenschaft Immersion als ein Charakteristikum der Literatur, das die Autoren lange vor der computergenerierten Virtual Reality reflektiert haben:

Literary authors have not awaited the development of VR technology to offer their own versions of dramatizations of the phenomenon. [...] The notion of reading as immersive experience is based on a premise so frequently invoked in literary criticism that we tend to forget its metaphorical nature. For immersion to take place, the text must offer an expanse to be immersed within,

¹ Vgl. die Erläuterung von Kühn: »[Der Terminus] meint ursprünglich das vollständige Ein- und Untertauchen eines Objektes (oder Subjektes) in eine Flüssigkeit. Ein Beispiel hierfür ist die christliche Taufe, die im Englischen ebenfalls *immersion* heißt. *Total immersion* ist ein Begriff, der unter anderem im Fremdsprachenunterricht Verwendung findet und signalisiert, dass die Kommunikation ausschließlich in der fremden Sprache stattfindet. Auf diese Weise sollen abwesende Umgebungen (zum Beispiel der Sprachalltag einer fremden Kultur) simuliert werden.« Kühn, Anja: »Computerspiel und Immersion. Eckpunkte eines Verständnisrahmens«. In: *Jahrbuch immersiver Medien* 3 (2011), S. 50–62, hier S. 53.

² Die neuere Medienwissenschaft bezeichnet damit »das *mentale* Eintauchen in virtuelle Welten« (ebd. [Hervorh. im Orig.]). Dabei wird der Vorgang mit der Sogwirkung des Lesens verglichen: »As they [users C.A.] enter the virtual world, their depth of engagement gradually meanders away from *here* until they cross the threshold of involvement. Now they have become absorbed in the virtual world, similar to becoming engrossed in a good book« (Pimentel, Ken/Teixeira, Kevin: *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*. New York 1993, S. 151). Zum weiteren und engeren Begriff der Immersion vgl. Bauer, Matthias: »Immersion und Projektion«. In: *Jahrbuch immersiver Medien* 3 (2011), S. 20–36, hier S. 20f.

³ <http://www.aqua.org/explore/baltimore/exhibits-experiences/4d-theater> (26.03.2012).

and this expanse, in a blatantly mixed metaphor, is not an ocean but a textual world. [...] For the purpose of immersive poetics, a crucial implication of the concept of textual world concerns the function of language. In the metaphor of the text as world, the text is apprehended as a window on something that exists outside language and extends in time and space well beyond the window frame.⁴

Literatur besitzt die Fähigkeit, ein Fenster in andere Welten zu öffnen, Zeit- und Raumdimensionen jenseits der Alltagsrealität auszudehnen; am Interface von Text und Imagination stimuliert sie intersubjektive Synergien. Künstler setzen die immersiven Möglichkeiten ihres Mediums bewusst ein und machen das imaginative Eintauchen in das ästhetische Objekt selbst zum Gegenstand der Darstellung (s. Abb. 1, S. 84).⁵

Strategien der Immersion können auch der Vergegenwärtigung von Glaubensinhalten dienen. Dies wiederum hat eine lange Tradition. So suggerieren historische Illusionsräume⁶ die Vorstellung, mitten im dargestellten Heilsgeschehen zu sein; sie integrieren regelrecht den Betrachter in das Bild – eindrucksvoll zu erleben etwa im *Jerusalem Panorama* in Altötting. Es führt den Besucher in das Jahr 33, zur Stadt Jerusalem mit der Kreuzigungsszene auf dem Tempelberg. Auch am Computer kann man diese Illusion nachvollziehen: Die Internetseite des Panoramas bietet einen virtuellen Rundblick.⁷ Er erlaubt durch Vollbildmodus und interaktive Schaltflächen überdies, die gewünschte Position im Panorama heran zu zoomen (Abb. 2, S. 85), das auf diesem Wege eine ganz eigene Qualität gewinnt.

Versuche möglichst realistischer Darstellung vermittelt eines geschlossenen, bildlichen Illusionsraums begegnen jedoch nicht erst mit den technischen Innovationen seit dem 19. Jahrhundert. Vielmehr erneuern diese »eine Kernidee der Verbindung von Mensch und Bild«, und »[d]er scheinbar geschichtslose Bildgedanke der V[irtual] R[eality] fußt auf einer dezidiert kunsthistorischen Tradition, die zwar den jeweils zeitspezifischen Medien« und gattungsbedingten Darstellungsmodi »unterworfen und auch zur Vermittlung disparater Inhalte eingesetzt wurde, in ihrer Idee jedoch«⁸ weit in die Vormoderne zurückreicht. So bietet das mittelalterliche geistliche Spiel einen umfassenden Blick auf das inszenierte Heilsgeschehen; auf einer Raumbühne führt es den Zuschauern das Ostergeschehen detailliert vor Augen und Ohren, versetzt sie an seinen historischen Ort und macht sie zu Zeitzeugen der Heilsgeschichte.

⁴ Ryan, Marie-Laure: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/London 2001, S. 89–91.

⁵ Das Gemälde Tansseys dient hier als illustrierendes Beispiel, da es das immersive Erleben der (schriftlich fixierten) Sprache ins Bild setzt. Tanssey zeigt den Akt des Lesens als körperliches Hineintreten in das Medium Text, in die Literatur. Diese öffnet sich gleichsam einem Raum oder einer Landschaft, in die es das Subjekt hineindrängt, die noch unbekannt Dimensionen zu entdecken.

⁶ Einen historischen Einblick bietet Grau, Oliver: *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. Berlin 2001, S. 27–65.

⁷ <http://www.panorama-altoetting.de/index.php/de/rundblick> (26.03.2012)

⁸ Grau (wie Anm. 6), S. 16.



Abb. 1: © Mark Tansey: Reader, 1989. Öl auf Leinwand (81,3 x 53,3 cm). Courtesy Gagosian Gallery, New York. Photography by Robert McKeever.

Der vorliegende Beitrag verfolgt nicht etwa das Ziel, technik- oder computergenerierte Welten und Szenarien des mittelalterlichen geistlichen Spiels zu unifizieren. Zu fokussieren aber ist die immersiv erzeugte Präsenz des Gezeigten im Rahmen der Möglichkeiten dieser historischen *cultural performance*;⁹ mit Blick auf den geschichtlichen, theologischen Kontext und die medialen Funktionsweisen der Gattung ist das Phänomen der Immersion zu präzisieren. Dabei kann es nicht darum gehen, dieses für das eine oder andere Medium zurückzuweisen und für ein anderes zu behaupten oder den Zeitpunkt der Genese immersiver Strategien auf

⁹ Zum geistlichen Spiel als *cultural performance* vgl. Kasten, Ingrid: »Transformationen des Religiösen. Performativität und Textualität im geistlichen Spiel«. In: Dies./Erika Fischer-Lichte (Hg.): *Transformationen des Religiösen. Performativität und Textualität im geistlichen Spiel*. Berlin/New York 2007, S. 7–22, hier S. 9–13.



Abb. 2: Virtueller Rundgang im Jerusalem-Panorama Kreuzigung Christi (Blick von der Besucherplattform). Gebhard Fugel, Altötting, 1903. Bildrechte: SPA Stiftung Panorama Altötting.

der historischen Richterskala zurück- oder vorzuschieben. Ebenso wenig kann es darum gehen, mediale und damit verbundene immersive Möglichkeiten historisch einzuebnen. Vielmehr ist festzuhalten, dass letztere von historischen und medialen Parametern abhängen. Zu bedenken sind ferner kulturelle wie gesellschaftliche Kontexte und Wirkungsintentionen. Der vorliegende Beitrag fokussiert narrative und performative Mittel des geistlichen Spiels, immersives Erleben zu befördern. Die Untersuchung geht dem anhand exemplarisch ausgewählter Szenen des *Alsfelder Passionsspiels* (1501–1517) nach. Sie konzentriert sich besonders auf drei Ebenen der Inszenierung, die für das immersive Erleben signifikant sind: Raum, Zeit und Blick.

2. Immersion im *Alsfelder Passionsspiel*

2.1 Schwellengänge in Raum und Zeit: Bühne und Spieleröffnung

Die mittelalterlichen geistlichen Spiele wurden auf einem freien Platz aufgeführt, groß genug, um allen Handlungsorten und Personen simultan Raum zu bieten. Aufführungsort war also eine dreidimensionale Raumbühne. Dies gilt auch für das *Alsfelder Passionsspiel*.¹⁰ Aus dem Bühnenplan, den schon der erste Bearbeiter der

¹⁰ Vgl. Vogelsgang, Klaus: *Kommentar zum »Alsfelder Passionsspiel« und den zugehörigen kleinen Spielzeugnissen*. Tübingen 2008 (Die Hessische Passionsspielgruppe. Edition im Parallelruck. Hg. Johannes Janota. Ergänzungsbd. 2), S. 37; Freise, Dorothea: *Geistliche Spiele*

Handschrift am Ende des Textes skizzierte, geht das Simultanprinzip des Spiels hervor: Alle Orte der Handlung sind von Anfang an vorhanden, »so dass ein Ortswechsel als realer Gang vollzogen und Gleichzeitigkeit verschiedener Handlungen durch paralleles Spiel an zwei Orten in Szene gesetzt werden kann.«¹¹ Die Raumstrukturierung des Spiels ermöglichte es, Beziehungen zwischen den Personen und Orten transparent zu machen.¹² Die Bühnenskizze zeigt, dass die Kreuzigungsszene mittig, zwischen zwei Häuserreihen, situiert sein sollte. Unterhalb des Kreuzigungsortes lag der *thronus*, der den Himmel figuriert. Der Bühnenort Jesu befand sich wahrscheinlich darunter.¹³ Die *domus* auf der rechten und linken Seite, die dem Himmelsthron am nächsten standen, bewohnten die Anhänger Christi (links: Martha mit den Ihren; rechts: Nikodemus und Joseph). Darüber sind überwiegend die gegnerischen Lager verortet (links: Pilatus und Herodes; rechts: Kayphas, Synagoge, Jerusalem, Annas).¹⁴ Gegenüber dem Thronus liegt der *ortus ex opposito* (= Gethsemane). Vermutlich war auch die Hölle gegenüber dem Himmelsthron situiert.¹⁵

Die Bühne besteht zum einen aus realen Koordinaten des visuellen Feldes, das die Zuschauer an die Inszenierung bindet. Zum anderen, das machen die obigen Ausführungen deutlich, konstituiert der hohe symbolische Gehalt der Elemente

in der Stadt des ausgehenden Mittelalters. Frankfurt – Friedberg – Alsfeld. Göttingen 2002, S. 488.

¹¹ Vogelgsang (wie Anm. 10), S. 38.

¹² Vgl. Freise (wie Anm. 10), S. 488. Zur Symbolik der Bühne vgl. ferner Nowé, Johan: »Die Regie als gestaltende und symbolstiftende Instanz des Alsfelder Passionsspiels«. In: *GRM*, N. F. 45 (1995), S. 3–23, hier S. 4–7.

¹³ So die Annahme der Forschung (vgl. Freise [wie Anm. 10], S. 488).

¹⁴ Die Symmetrie geht nicht vollständig auf. Dazu erläutert Froning: »[D]ie dem Platze Christi abgewandten Spielstellen [beherbergen] mit einer, vielleicht zwei Ausnahmen lauter Feinde. Diese Ausnahmen – *domus reguli et patris familias* und wahrscheinlich noch *Jerusalem* – sind aber jedenfalls beabsichtigt: der königliche Diener mußte doch in der Nähe seines Herrn wohnen; und daß der Familienvater mitten unter den Gegnern Christi haust, erscheint sogar als feiner Zug: war doch Jesus, als er bei ihm seine letzte Mahlzeit hielt, schon von Feinden rings umgeben. Und das Gleiche mag von der Aufstellung der Jesu-freundlichen Juden in Jerusalem gegolten haben« (Froning, Richard: *Das Drama des Mittelalters. Erster Teil: Die lateinischen Osterfeiern und ihre Entwicklung in Deutschland. Osterspiele. Passionsspiele*. Nachdruck der Ausgabe Stuttgart 1891. Tübingen 1974, S. 270). Kritisch zu Interpretationen des Bühnenplans, die allein auf der Basis bestimmter Präsumtionen argumentierbar sind, äußert sich Freise (wie Anm. 10), S. 490 Anm. 467.

¹⁵ Diese Angabe fehlt auf dem Plan. Zur (rekonstruierten) Position der Hölle in Opposition zum Himmelsthron vgl. Froning (wie Anm. 14), S. 270. Freise erläutert dazu: »Für diese Annahme spricht die Anordnung von zwei anderen erhaltenen Bühnenplänen: Sowohl auf dem Luzerner als auch auf dem Donaueschinger Plan befindet sich die Hölle auf der dem Himmel gegenüberliegenden Seite der Spielfläche. Auf dem Donaueschinger Plan liegt unmittelbar daneben der Garten Gethsemane mit dem Ölberg, der auch in Alsfeld dem *thronus* gegenüber plziert ist« (Dies. [wie Anm. 10], S. 489, Anm. 463).

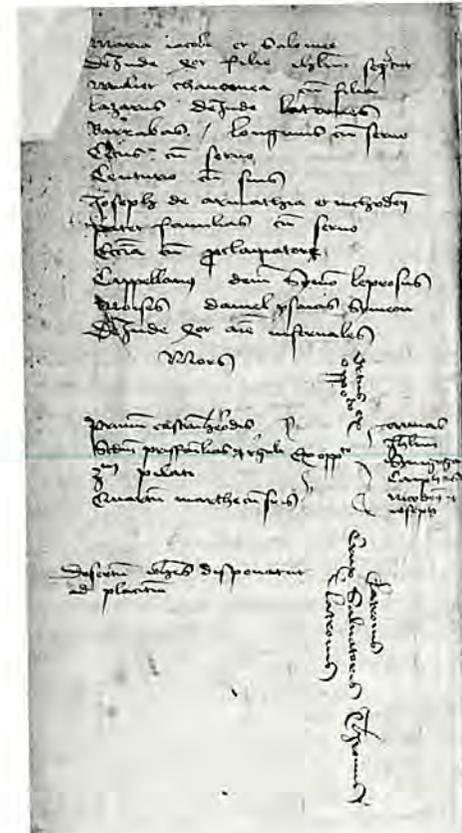


Abb. 3: Alsfelder Passionsspiel, 2^o Ms. poet. et roman. 18, Bl. 81^v (Ausschnitt mit Bühnenplan). Universitätsbibliothek Kassel, Landesbibliothek u. Murhardsche Bibliothek der Stadt Kassel.

den Bühnenraum. Vorgeführt wird eine fiktive Welt¹⁶ mit eigenen Koordinaten.¹⁷ »Die Handlung der Passionsspiele war bekannt. Dennoch war es unerlässlich, die Episoden«, die Handlungsorte »und die Personen, die darin agierten, so zu kennzeichnen, daß sie von allen Anwesenden ohne weiteres identifiziert werden

¹⁶ Gleichwohl war das Dargestellte für die damaligen Zuschauer geglaubte religiöse Wahrheit. Im Rahmen der vorliegenden Untersuchung wird jedoch das im Spiel dargestellte Geschehen, die in der Inszenierung vergegenwärtigte als vergangen gedachte Welt im Unterschied zur gelebten Alltagswelt begriffen.

¹⁷ Zur Differenzierung realer und fiktiver Koordinaten vgl. Remann, Micky: »Immersion« kommt von Eintauchen«. In: *Jahrbuch immersiver Medien* 2008/2009, S. 105–107, hier S. 105 und Bauer (wie Anm. 2), S. 20.

konnten.«¹⁸ Eine solche symbolische Matrix im Rahmen der Aufführung ist zentral für das immersive Erleben. Es kommt zustande, wenn die Koordinaten der realen Umgebung in den Hintergrund treten und die Wahrnehmung der fiktiven Welt dominiert. Zur Realisierung dessen stehen dem geistlichen Spiel verschiedene Mittel zur Verfügung, neben der mentalen Ergänzung der vermittelt der Symbolik aufgerufenen Inhalte gehört hierzu die Publikumsanrede (verbunden mit bestimmten Klangeffekten) wie in der Spieleröffnung: Zu Beginn des Spiels steht der Ausrufer in der Mitte der Bühne (vor V. 1: *Proclamator in medio ludi dicit*). Er ist »Repräsentant ›des Spiels‹«, leitet es ein und schließt es ab, teilt den Inhalt und Ablauf mit, informiert »über den religiösen Zweck der Veranstaltung und die Erwartungen an das Verhalten des Publikums. Während des Spiels kann er bestimmte Szenen oder Handlungen kommentieren.«¹⁹ Der Proklamator vermittelt also zwischen Publikum und Spielgeschehen, fungiert als Bindeglied zwischen Spiel- und Alltagswirklichkeit. Ferner lenkt er den Blick auf die Koordinaten der fiktiven Welt. Der Schweigeruf der Engel (*silete*) eröffnet das Spiel, setzt akustisch eine erste Grenze zwischen Inszenierung und Zuschauerrealität und trägt so (auditiv und visuell) zur Raumkonstitution bei. Zugleich verknüpft die Adressierung des Publikums durch die *angeli*, die der Spielwirklichkeit angehören, reale und fiktive Welt. Der Chor öffnet die Spielsphäre musikalisch-harmonisch und lädt ein, diese (mental) zu betreten. Mit der Rede des Proklamators setzt sich diese Überschreitung der Schwelle zur fiktiven Welt fort; seine Worte führen die Zuschauer sukzessive in die Wirklichkeit des Spiels:

*Nu horet alle vnd vornemet mich,
er sijhet alt, iung, arm adder rich.
alle, die hie vorsampt syn,
vornemet wol die redde mynn,
szo wie ich dick hon gelesenn,
das nummer mensch magk genesenn
des ewigen todes vnd helscher pynn,
he bedencke dan yn dem hercze synn
das groß lyden vnd den bittern toid
vnd alle die manchfeldige noitt,
die vnser her gelidden hott
vor vnser alle missetadt. (V. 1–12; Hervorh. C.A.)²⁰*

Der Spielbeginn ist damit ganz auf die innere Vorbereitung des Publikums ausgerichtet. Die einleitenden Reden unterstützen und lenken die visuelle Wahrnehmung der Bühne (*horet, vornemet, die redde*); gewünscht ist die aufmerksame, idealerweise stille Rezeption, die zusätzlich durch das Bild des Ausrufers als lesenden

¹⁸ Freise (wie Anm. 10), S. 487.

¹⁹ Ebd., S. 471.

²⁰ Zitate nach der Ausgabe: *Alsfelder Passionsspiel. Frankfurter Dirigierrolle mit den Paralleltextrn weiterer Spielzeugnisse, Alsfelder Passionsspiel mit den Paralleltextrn*. Hg. Johannes Janota, Edition der Melodien Horst Brunner, Tübingen 2002 (*Die Hessische Passionsspielgruppe. Edition im Paralleldruck*. Hg. Johannes Janota. Bd. II *Alsfelder Passionsspiel*).

Subjekts akzentuiert wird. Gleichzeitig kommt die Vermittlung der Lektüre einem Vorlesen gleich. Überdies zeigt auch die evozierte Vorstellung des (vor-)lesenden Proklamators, dass die Klangerfahrung ebenso wichtiges Element der Rezeption ist.²¹ Unter Rekurs auf die Autorität der Schrift als einer übergeordneten Wahrheit werden Lektüreinhalte und Gegenwart miteinander verschränkt: Das im Präsens angesprochene, zum Zeitpunkt der Aufführung anwesende Publikum (*Nu horet alle*) geht in der – von der zitierten Schrift adressierten – Allgemeinheit der Menschheit und einer universellen Zeit auf (*nummer mensch*: »nimmer ein Mensch«, »niemals jemand«).²² Die zukünftige Bestimmung der Menschen hängt dann vom subjektiven Nachvollzug der Passion ab (*he bedencke dan yn dem hercze synn*).²³ Der Verweis auf diese fordert von den Rezipienten, bekannte Glaubensinhalte mental zu aktivieren. Die weiteren Worte des Spielleiters vertiefen die Überlagerung verschiedener Zeitdimensionen:

*also noch hude vff disser erden [Präsens]
alle, die verloren sollen werdenn [(modale Färbung) Präsens / (temporale Färbung) Futur]
vnd nach disser zyt zu den tufeln farmn, [Futur]
dye sich nicht von sunden bewarnn
vnd also sie vorgossen goddes, Präteritum [(Forts. d. Relativsatzes oder neuer Hauptsatz)]
das sie nicht achten synes geboddes [Präsens]
vnd alzyt von em wanckenn, [überzeitlich]
die em synes lydes nit endanckenn,
das hie szo williglichen leyt [Präteritum]
al vor die arm mentscheyt,
die grossze vbel hatte begangenn [Plusquamperfekt]
do vor gab hie sich gefangenn,
vnser her Ihesu Crist,
der szo ser gepynniget ist,
vmb das mer gesundiget hon,
das sollen mer en genissen lon. (V. 21–36; Hervorh. C.A.)*

Vers 21 f. verbindet die vergangene Sündhaftigkeit der Menschen mit der Gegenwart (*noch hude*) und der Zukunft (*verloren sollen werdenn* ist modal zu verstehen im Sinne von »zur Verdammnis bestimmt« oder temporal als Futur »in die Verdammnis kommen werden«).²⁴ Die weiteren Verse setzen die Überblendung der Zeitebenen fort: Diejenigen sind zur Verdammnis bestimmt, die sich nicht vor Sünden bewahren, so Gott vergaßen,²⁵ dass sie nicht sein Gebot achten und *alzyt*

²¹ Zur Relevanz des Klangs für das Raumerleben vgl. Bleumer, Hartmut: »Immersion und Narration im *Daniel von dem Blühenden Tal*«. Erscheint in: Martin Baisch/Andreas Degen/Jana Lüdtko (Hg.): *Wie gebannt. Ästhetische Verfahren der affektiven Bindung von Aufmerksamkeit*. Freiburg i. Br. 2012.

²² Vgl. Vogelgsang (wie Anm. 10), S. 55.

²³ Zur Aufforderung des *bedenckens* im Prolog vgl. auch Barton, Ulrich: »*Vera icon* und Schauspiel. Zur Medialität der Veronica-Szene im mittelalterlichen Passionsspiel«. In: *PBB* 133 (2011), S. 451–469, hier S. 465 f.

²⁴ Vogelgsang (wie Anm. 10), S. 56.

²⁵ »Das Präteritum *vergossen* zeigt gegenüber mhd. *vergāzen* Verdampfung ā > ö [...]. Entweder handelt es sich bei dieser Konstruktion um eine Fortführung des Relativsatzes (mit

im Glauben unsterblich sind, nicht dankbar für die Leiden Christi, die dieser für die Menschheit erlitt und erleidet (V. 29: *leyt*; V. 34: *gepynniget ist*). Die Sündhaftigkeit des Menschen wird in der Relationierung der gegenwärtigen Undankbarkeit für das Opfer Christi und dem *grossze[n] vbel* der Menschheit, das das Opfer überhaupt erst erforderlich machte, zum überzeitlichen Faktum. Die Verschränkung der verschiedenen Zeitmomente nimmt die Zuschauer der Spielgegenwart in die Pflicht: Die Erlösungstat bedeutet »keine automatische Erlösung, vielmehr ist der Mensch als Sünder auch heute noch erlösungsbedürftig.«²⁶ Die Zeit Jesu ist singuläre historische Prämisse und zugleich zeitlose Exemplarität, die das Spiel vor Augen führt und damit das Publikum anleitet, die eigene Gegenwart in der Heilsgeschichte zu verorten. So setzt der Proklamator (neben der räumlichen) auch in der temporalen Dimension eine Grenze und überschreitet sie zugleich; das Wirken Jesu erhält einen zeitlichen wie überzeitlichen Sinn:

*dar vmb sollet ir nu ansehen
myt innikeyt das schone spyell.
das man hie begynnenn well
vonn dem lydenn vnsers herrenn.
dor zu sollet er vwer hercze kerenn,
ir man vnd auch er frawenn.
mit andacht sollet er disz schawenn
vnd in alle vvern tagenn
Ihesu syn cruce helffen tragen
mit wiczen vnd synnenn.
nu woln mer begynnenn
[...]. (V. 46–56; Hervorh. C.A.)*

Der Uneinholbarkeit des vergangenen Ereignisses soll das Publikum mit andächtiger Betrachtung begegnen (V. 46 f.). Der geforderte Nachvollzug, ja die Versenkung in das Geschehen, zielt auf die innere Anteilnahme an der Passion (V. 53 f.), die subjektive Teilnahme am Erlösungsgeschehen und deren innere Anverwandlung. Der Einzelne ist aufgefordert, mit Christus das Kreuz zu tragen. Die Metapher für die *compassio* weckt die Vorstellung, neben Christus die Last des Kreuzes zu spüren und seine subjektive Erlebnisperspektive zu teilen. Damit regt der Proklamator einen imaginativen Wechsel von externer zu interner Fokalisation an. Diese Sicht soll sich der Zuschauer *mit wiczen vnd synnenn* (»mit Einsicht und Verstand«) im Alltag bewahren.

Der weiteren inneren Vorbereitung der Anwesenden dienen die ausgerufenen Spielregeln der Rezeption. Damit das Spiel geordnet vonstatten gehen kann, dürfen

leichtem Bruch der Konstruktion durch Wiederaufnahme des Subjekts in Form des Personalpronomens und Verbstellung eines Hauptsatzes) oder um einen neueinsetzenden Hauptsatz, der mit *vnd* eingeleitet ist« (Vogelgsang [wie Anm. 10], S. 56).

²⁶ Ebd., S. 63.

die Zuschauer den *kreyß*²⁷ nicht betreten. Abermals wird die stille Rezeption der Glaubensgemeinschaft zum Ziel gesetzt:

*Ir liebenn mentschen alle,
swiget nu vnd lat vwer kallen.
ich wyl vch vorkundigenn eyn gebott,
das der her schultheys thut:
wer da betreden wirt in dissem kreyß,
er sij Heyncz adder Concz adder wie er heyß,
der do nit gehoret in dit spiel,
vor war ich vch das sagenn wel,
der muß syn busze groiplich entphan
mit den tufeln muß er yn die helle gan.
vngefug sal nymmant hie tribenn,
wel hie anders yn der herrenn holde blibenn.
Hyr vmb szo swiget vnd horet vnszer redde
vnd stehet stille, des woln mer vch gutlich bidden,
vnd swiget auch dar zu,
szo moget er das spiel deßdu basz vornemmen nu.
her schultheys, macht ir den slagk,
do sich eyn iglicher nach richten magk
[...]. (V. 107–122)*

Deutlich zirkelt der Proklamator verbal Spiel- und Zuschauerraum ab, gestisch unterstützt durch den Schultheiß, der »in einem symbolischen Rechtsakt (V. 123: *slagk*) den Umfang der Spielfläche« markieren soll.²⁸ Zugleich werden auch hier die Grenzen verwischt, wenn vor der Sanktionierung durch die Teufel gewarnt wird, die sogleich als erste Figuren der eigentlichen Handlung auftreten.²⁹ Durch diesen dramaturgischen Verlauf der ersten zur zweiten Szene gewinnt die Drohung des Proklamators eine gewisse Realität und das Publikum wird weiter über die Schwelle von der faktualen hinein in die fiktive Welt geleitet. Die Verbindung von rahmender Rede und Spielgeschehen setzt sich in der Beratung der Teufel gegen Jesus fort. Ihre Pläne konterkarieren das zu Beginn formulierte (Gemeinschaft stiftende) Grundthema des Spiels, die Erlösung des Menschen durch Gottes Sohn.

Die Hölle erscheint als negative Gegenwelt zum Heiligen. So wird beispielsweise Luzifer wie Jesus von seinen Anhängern als *herre* und [*m*]einster (V. 183; V. 368) bezeichnet; der Teufel Bone preist ihn als *morgenstern*, der leuchtet wie *eyn swarcz kesser* (V. 207 f.). Das Verkehrsprinzip der Hölle unterstreicht u. a. auch Luzifers Versprechen an Satan, der parallel zu Petrus unter den Aposteln eine privilegierte Position innehat: Für sein Einwirken auf die Juden, die schwören, *Ihesum zu brengenn vmb syn lebenn* (V. 187), und auf Judas, der seinen *meynster*

²⁷ Vgl. die Erläuterung von Vogelgsang: »*kreyß* muss nicht als Hinweis auf eine Kreisform der Bühne genommen werden [...], wohl aber auf die Anordnung des Publikums rings um diese« (Ebd., S. 59 f.).

²⁸ Ebd., S. 64.

²⁹ So auch Barton, Ulrich: »Inszenierung und Transzendierung von Räumlichkeit im geistlichen Spiel«. Erscheint in: Elke Koch/Heike Schlie (Hg.): *Orte der Imagination – Räume des Affekts*.

sail vorraddenn, / vnd sal den Iudden syn blut vorkeuffenn (V. 194 f.), stellt Luzifer Satan als Lohn die *porten der hellenn* und der *helschen kronen fuer* (V. 206; V. 202) in Aussicht.³⁰ Himmelspforte und die »Krone des ewigen Lebens als Siegespreis (etwa 1 Kor 9,25; Phil 4,1; 1 Thess 2,19)«³¹ erscheinen im Ränkespiel der *diaboli* pervertiert. Die Verkehrung christlicher Werte durch die Teufel schwört die zuschauende Glaubensgemeinschaft auf eben diese Werte ein, in Abgrenzung von den Juden, welche den Einflüsterungen der *gesellen* Luzifers unterliegen sollen.³²

Die Exposition mit der Teufelsszene zeigt den Gestaltungswillen des *Alsfelder Passionsspiels*, das so die Passion insgesamt als Teufelswerk erklärt.³³ Die Teufel nehmen »sich die einzelnen für den Prozess Jesu entscheidenden Instanzen und verantwortlichen Gestalten« vor, »um sie im höllischen Sinne zu steuern und den Tod Jesu schnell herbeizuführen. [...] Diese Vorstellung hat in AP eine systematisierende Ausweitung erfahren.«³⁴ Wenn die *diaboli* am Ende in die Hölle abziehen (V. 460–463), bleiben die Zuschauer zurück, ohne dass sich die anfängliche Drohung des Proklamators erfüllt. Das Spiel separiert so die Gemeinschaft des Publikums von den Teufeln und den gequälten Seelen der Hölle (V. 458 f.). Damit schließen die ersten beiden Szenen die einleitende Gemeinschaftsbildung der Zuschauer als Rechtgläubige und die innere Vorbereitung auf die Spielhandlung ab.

2.2 Zeit- und Blicklenkung: Johannes der Täufer

Der Proklamator leitet über zur dritten Szene und wendet sich erneut an das Publikum: *Ir lieben menschen* (V. 463a).³⁵ Johannes tritt auf und spricht seinerseits das Publikum an, gleichsam an die Worte des Proklamators anknüpfend: *Nu horet alle, arm vnd rich, / Iohannes der teufer byn ich* (V. 464 f.). In dieser Weise werden die Zuschauer einerseits an ihre Rezipientenrolle erinnert, andererseits in das Spiel integriert. Johannes greift das Thema des Anfangs auf, nämlich »die Verkündigung der in Jesus [...] von Gott angebotenen Erlösung«,³⁶ welche die innere Bereitschaft

³⁰ Vgl. Vogelgsang (wie Anm. 10), S. 84 f.

³¹ Ebd., S. 85.

³² Zum Antijudaismus in mittelalterlichen Spielen vgl. Wenzel, Edith: »Synagoga und Ecclesia. Zum Antijudaismus im deutschsprachigen Spiel des späten Mittelalters«. In: *IASL* 12 (1987), S. 57–81; Dies.: »Do worden die Judden alle geschant«: *Rolle und Funktion der Juden in spätmittelalterlichen Spielen*. München 1992 (speziell zum *Alsfelder Passionsspiel* vgl. S. 117–188).

³³ Vgl. Vogelgsang: *Kommentar* (wie Anm. 10), S. 86; Lampe, Hans-Sirks: *Die Darstellung des Teufels in den geistlichen Spielen Deutschlands von den Anfängen bis zum Ende des 16. Jahrhunderts* (Diss.). München 1963, S. 60 f.

³⁴ Vogelgsang (wie Anm. 10), S. 79. Demgegenüber geht in den biblischen Texten nur der Verrat des Judas unmittelbar auf den Teufel zurück (vgl. Lk 22,3; Joh 13,2, 13,27). Dazu: Ebd., S. 79.

³⁵ Die Regieanweisung verweist auf die zweite Rede des Proklamators in der Eröffnungsszene (ab Vers 107), die an dieser Stelle möglicherweise wiederholt werden sollte. Vgl. dazu ebd., S. 98 f.

³⁶ Ebd., S. 101.

der Menschen voraussetzt. Mit dem Täufer setzt das Spiel eine Figur des vergangenen Heilsgeschehens zur weiteren Überblendung der Zeitebenen ein, die schon die Spieleröffnung genutzt hat, um den Zuschauer in das Geschehen einzubinden. In seiner Aufttrittsrede präsentiert sich Johannes der Täufer dazu in typisch paradoxer Weise als Vorläufer und Nachfolger Christi:

*sich neiget zu vns das hymmelrich,
dor zu al man bereyde sich,
vnd nymmandis lossze sich vorlangenn,
want nach mer balde kommet gegangen,
der vor mer gewesszen ist,
godes son, de ware Crist.
dem sal ich den wegw bereyden
das reddenn ich man vnd frawen beyden,
das sie dar zu syn bericht,
das sie sich vorsymenn nicht.
die sich dan zu em keren
(hee wirdet predigen vnd leren),
den wirdet hie zu lone gebenn
im hymmelrich das ewige leben.
dar vmb ist hee gesant vff erden
von gode dem vatter, alsoz vns die werden
propheten gesaget haynn. (V. 474–490)*

Der Täufer figuriert hier die »Mitte der Zeit«,³⁷ die Mitte der Heilsgeschichte mit sowohl zeitlichem als auch überzeitlichem Sinn, und baut damit eine Brücke für die Zeitproblematik des Spiels: Johannes suggeriert den Christen der Spielgegenwart, denen Christi Ankunft historisch ferngerückt ist, Teilhabe am Heilsgeschehen »durch die Parallelisierung zwischen dem früheren Glauben an die künftige Passion und dem jetzigen an die vergangene. Hergestellt wird eine Analogie, die sich als *analogia entis* gibt: als Verbindung durch den gemeinsamen Bezug auf eine in der göttlichen Ewigkeit immer schon abgeschlossenen Heilsgeschichte.«³⁸ So überführt das *Alsfelder Passionsspiel* das Versprechen des Heilsgeschehens, die prinzipielle Erlösungsfähigkeit des Menschen, in eine unmittelbar bevorstehende Erfahrung.

³⁷ Conzelmann, Hans: *Die Mitte der Zeit. Studien zur Theologie des Lukas*. 7. Aufl. Tübingen 1993. Mit der »Mitte der Zeit« bringt Conzelmann die Parusie-Verzögerung im lukanischen Denken auf den Begriff; diesem liege eine dreiteilige Geschichtskonzeption zugrunde: »Die Lukanische Christologie ist dargestellt durch die Entfaltung der Stellung Christi in der Mitte der Heilsgeschichte. [...] Diese »Mitte« scheidet die erste Epoche, Israel, von der dritten, letzten, der Kirche« (ebd., S. 158). »Jesu Wirken ist Typos des Heils, Lc 4, 18 ff. Aber es hat außer dem überzeitlichen auch einen zeitlichen Sinn. Das Auftreten Jesu in Israel ist einerseits typische Vorabbildung der künftigen Mission der Kirche, andererseits auch ihre *historische* Voraussetzung. Historische Einmaligkeit und zeitlose Vorbildlichkeit stehen in Korrespondenz« (ebd., S. 173).

³⁸ Kiening, Christian: »Mitte der Zeit. Geschichten und Paradoxien der Passion Christi«. In: Ders./Aleksandra Prica/Benno Wirz (Hg.): *Wiederkehr und Verheißung. Dynamiken der Medialität in der Zeitlichkeit*. Zürich 2011, S. 123.

Das Spiel setzt die Vorstellung von Johannes als Vorläufer Jesu (vgl. Mk 1,2–15) konkret inszenatorisch um. Zentral hierfür sind die »inhaltliche Parallelität im Leiden und Sterben«³⁹ Christi wie die Reden des Täufers. Der demonstrative Charakter der Figur kommt zusätzlich zum Tragen, wenn Johannes wörtlich Jesus ankündigt: Nach Vers 490 zeigt er auf ihn, woraufhin Jesus von seinem Platz aufsteht und sich zu Johannes begibt. Dieser singt *Ecce agnus dei* und fährt fort:

*Sehet, hie kommet der werde man,
hie ist des edeln godes lam,
das von dem hymmel hernidder qwam
zu tilgen alle der wernde sunde.
das anders nymmandes me enkonde,
seth, nu wan godes sone alleyne,
den vns gebar die maget reyne.* (V. 491–497)

Gesang wie Rede des Johannes gleichen einer Regieanweisung und haben performative Relevanz für die Präsenzerfahrung; der Auftritt Jesu verleiht den Worten des Täufers Realität. Johannes verschränkt Bühnen- und Zuschauerwirklichkeit, wenn er in seiner paraphrasierenden Übersetzung des *ecce agnus dei* »in moralischem Sinn den Blick auf die geforderte Reaktion der Menschen lenkt«⁴⁰ und in seinem Appell das Publikum einschließt: *die mich nu wol vorstanden hand, / die mogen sich bereyden* (V. 499f.). Der Appell regt zur Identifikation an, denn angesprochen sind allein die Verständigen. Ihr Augenmerk richtet Johannes auf die kommenden Dinge, die er (im Gestus der Objektivität) wertet und mit denen er moralische Orientierung gibt. Johannes weist auf die Taufe voraus, auf seine Mahnung an Herodes und Herodias (V. 502–506) sowie auf seinen eigenen Tod (V. 507–509). So hat er eine allwissende Perspektive, einen übergeordneten Blick inne, an dem er die Zuschauer teilhaben lässt. Mit ihr verbindet sich die Aussicht auf Sinnkohärenz, wie besonders nach der Taufe Christi deutlich wird, wenn die göttliche *maiestas* unmittelbar darauf offenbart:

*Sehet, dicz ist myn zarter sone,
des willen sollet er alle thoen,
er sollet em weszen vnderthan.
an em ich min behagenn hoin.* (V. 528–531)

Mit Johannes, den Herodes ermorden lässt, wird eine Figur der Sinnkohärenz getilgt und damit ein Ausblick auf ihre Destruierung gegeben. Während die Schüler des Täufers seinen Körper zu Grabe tragen, erhält Salome, die auf Rat ihrer Mutter um den Kopf des Johannes bat, diesen auf einem Tablett und übergibt ihn der Herodias (vor V. 1020–1039). Diese handelte selbst unter Einfluss des Sathanas (V. 974; V. 980–983), der den Erfolg mit höllischem Gelächter quittiert:

Mater respondit:

*la, du liebe tochter mynn,
nu woln mer frolich synn.
nu lange mer das heubet here,
dor nach stunt alle myn begere.
gib mer es here yn myn hende,
ich wel eß schigken vff eyn ende.*

Et sic accipiens caput et reponat.

*Tunc Sathanas, qui omnibus hys interfuit sub habitu vt prefetur,
nunc se denudans clamat horribiliter in castro Herodis:*

*Oho, oho, ich han gesehenn,
das alle myn wylle ist gescheen.
der man yn vnschult ist ermort.
des wel ich balde lauffen dort
[...]* (V. 1034–1042)

Die Enthauptung des Johannes kommt der Produktion einer Leerstelle gleich: Dem Publikum wird mit Johannes eine zentrale, orientierende Figur der Sinnkohärenz und die Hoffnung auf göttliche Gegenwärtigkeit entzogen. Mit ihm geht eine göttlich legitimierte Schwellenfigur, die das Publikum in das Geschehen hineinzog, eine die Immersion befördernde Figur verloren.

An seine Stelle tritt der abgeschlagene Kopf. Dieser *ist* nicht mehr der Täufer, sondern steht nunmehr für ihn, verweist auf seinen Tod und damit auf eine verlorene Präsenz, die wiederum auch den Tod Christi andeutet. Auch zeigt der fragmentierte Leib das Verstummen an. Johannes kann nicht mehr durch Rede und Publikumsappelle die Immersion befördern. Mit der Trennung von Haupt und Rumpf »geht die organische Einheit des lebendigen Körpers unwiederbringlich verloren, und der Kopf, der vor dem Schnitt«⁴¹ für (moralische) Integrität und Verheißung vergegenwärtigten Heilsgeschehens stand, zeigt nun, vorgewiesen, einen umfassenden Verlust an. Moralische Integrität erscheint hernach (gerade vor dem Hintergrund der zuvor formulierten Erwartung an die Rezipienten) umso dringlicher, wie das Spiel durch das jubulatorische Gebaren der Teufel zeigt (V. 1040–1137). Zugleich stellt die Enthauptungstat, der von dem Handlanger des Herodes durchgeführte Schnitt eine modellhafte Wiederholung dar, eine Wiederholung der grundsätzlichen Sündhaftigkeit des Menschen (auf die schon der Proklamator rekurriert), dessen Erlösungsbedürftigkeit das Spiel zu Beginn so eindringlich aufzeigte. Daraus ergibt sich eine spezifische Konstellation von Verweigerungs- und Vergegenwärtigungsfunktion:⁴² Die Johannes-Szenen vergegenwärtigen die Erlösung, eröffnen aber auch einen Ausblick auf die Unmöglichkeit ihrer Realisierung und demonstrieren damit simultan ihre Notwendigkeit. Was zu Beginn des Spiels

³⁹ Vogelgsang (wie Anm. 10), S. 100.

⁴⁰ Ebd., S. 113.

⁴¹ Mergenthaler, Volker: *Medusa meets Holofernes. Poetologische, semiologische und intertextuelle Diskursivierung von Enthauptung*. Bern 1997, S. 18.

⁴² Vgl. die grundlegenden Ausführungen Mergenthalers zur poetologischen und semiologischen Diskursivierung von Enthauptungen: Ebd., S. 9–26.

noch als Ermahnung der Zuschauer formuliert war, wird so sukzessive zum innersten Anliegen des Publikums geformt.

Das Spiel kommt der vorgeführten Erlösungsbedürftigkeit mit dem nachfolgenden Auftritt Christi in der Wüste (von wo jener des Johannes seinen Ausgang nahm) entgegen. Die Souveränität des Erlösers fängt überdies das Schockierende der Enthauptung und der anschließenden Höllenfahrt der Herodias und Salome (V. 1040–1137) auf. In der Wüste widersteht Jesus der Versuchung des Teufels (V. 1138–1197), heilt die Kranken und lässt Lazarus von den Toten auferstehen (V. 2119–2332).⁴³ Der rekonstruierten Stabilität entspricht die Re-Installation einer allwissenden Perspektive, eines übergeordneten Blicks, evident beispielsweise in der Heilung des Blindgeborenen und der vorangehenden Antwort Jesu auf Petrus' Frage nach der Sünde des Blinden:

*Petrus, das saltu alszo vorstan,
disser mentsche hot nicht gethaynn
ader keyner syner maige.
dar vmb hie disse plage
an sym libe habe vndvorschult,
sunder das godes werck werde erfollet.* (V. 1525–1530)

Demnach ist die Blindheit nicht als Sanktionierung einer Sünde zu verstehen, sondern dient im Sinne der paradoxen Medialität des Spiels dazu, »das Wirken Gottes durch Heilung sichtbar zu machen«. ⁴⁴ Ihre Voraussetzung ist der Glaube (vgl. V. 1531–1554). Das Spiel lässt die Zuschauer an dem von ihm aufgezeigten übergeordneten, allwissenden Blick partizipieren, indem es anhand der Heilung Glauben und Unglauben konfrontiert: Auf der Seite des »erweiterten Gesichtskreises« stehen diejenigen, die auf Christus vertrauen, auf der anderen die Juden, die Jesu Macht bestreiten. So wie Jesus den Blinden sehend macht, öffnet er auch die Augen der Zuschauer für die Wahrheit Gottes. Der Gemeinschaftscharakter kommt im Lobpreis und Glaubensbekenntnis des Geheilten, der zugleich eine Abgrenzung von den andersgläubigen Juden vornimmt, zum Ausdruck:

Hoc facto dominus liniendo oculos ceci reddens ei sanitatem. Cecus autem habens visum dicit ad dominum:

*Gelobet sistu, Ihesu Crist,
ich gleube, das du war got vnd mentsche bist.
du bist war mentsche vnd gott.
ach, ir boszen ludden, weiß hot er vwern spot?
bys gelobet, herre vnd meynster myn,
ich wel auch dyn iunger synn
vnd wel dich loben alwege.
du host mer hude gegebem
(wer gesach ye loblicher ding?):*

⁴³ Dieser durch das Spiel neuerlich hergestellten Stabilität entsprechen die ausführlichen Inszenierungen der Ganzheitlichkeit der geheilten Körper, die im Kontrast zur Fragmentierung des Leibes in der Enthauptungs-Szene stehen.

⁴⁴ Vogelsgang (wie Anm. 10), S. 202.

*ich was degerlichen blynn
vnd byn worden gesunt.*

bis gelobet, myn schepper, zu aller stundt. (vor V. 1612–1623)

Die hier wie an anderen Stellen des Spiels narrativ und performativ suggerierte Partizipation an der Allwissenheit Gottes und seiner Präsenz ist zentral für das immersive Erleben; die exemplarisch ausgewählten Szenen zeigen, wie das *Alsfelder Passionsspiel* auf verschiedenen Ebenen das Publikum zu Schwellengängen anleitet und so ein »Eintauchen« in das fiktive Geschehen ermöglicht: Es evoziert den Eindruck der Präsenz durch die Überblendung von Zeit- und Raumbenen und der Teilhabe an einem übergeordneten, am göttlichen Blick: Das ist die Simultanität des Spiels. Das Publikum wird so zugleich über die Schwelle zwischen Realität und Fiktion geführt. In ihr scheint die Realisierung der Präsenz und mit dieser die Sinnkohärenz fragil, beide drohen zu entgleiten. Dies wiederum generiert den Wunsch nach Stabilität und befördert den immersiven Effekt. Das Oszillieren zwischen Teilhabe und Negation göttlicher Gegenwärtigkeit ist zentrale Strategie der Immersion im *Alsfelder Passionsspiel*. Damit wendet das Spiel sein Darstellungsproblem zum Vorteil, indem es dieses selbst zum Prinzip der Darstellung erhebt: Es kann nicht mehr als repräsentieren, erzeugt aber gerade dadurch Präsenzeffekte. Diese Struktur findet sich in der Veronika-Szene gespiegelt.

2.3 Figuration und Entgrenzung des Blicks: Vera Icon

Die am zweiten und dritten Spieltag breit dargestellte Passion Christi realisiert die zu Spielbeginn von den Zuschauern geforderte Imagination sowie Empathie: Jesus bricht unter der Last des Kreuzes zusammen, Iosaphat holt Simon von Cyrene herbei, der Jesus helfen soll. Dieser reagiert zunächst ablehnend und erklärt, er müsse *gehen erbeyden* und seine *kynder neren* (V. 5400). Zudem verlören diese und er selbst die Ehre, wenn er zum *galgentregere* werde (V. 5401–5405). Die Begegnung mit Jesus verändert seine Haltung. Gern will Simon nun die *pyn Jesu lichten* (V. 5412) und hofft, auf diesem Wege *heyl* zu erlangen (V. 5415).⁴⁵ Seine kontrastierenden Reden (V. 5396–5405; V. 5406–5415) betonen die Notwendigkeit der *compassio*. Simon wird so zur Personifikation der Forderung des Proklamators im Spieleingang. Die dort evozierte Imagination, mit Jesus die Kreuzeslast zu teilen, überführte die externe in eine interne Fokalisation. Diese wird *nun* wiederum nach außen projiziert, so dass die im Spieleingang angeregte Vorstellung eine äußere Realisierung gewinnt und damit die mentale Beteiligung und Bindung der Zuschauer an das Spielgeschehen zusätzlich verstärkt wird.

Das im Spieleingang heraufbeschworene innere Bild des leidenden Christus erfährt eine weitere äußere Realisierung, deren Medialität überdies – wie oben angedeutet – die Repräsentationsproblematik des Spiels reflektiert: Auf seinem Lei-

⁴⁵ Vgl. ebd., S. 509.

densweg spricht Veronika Christus an und bittet ihn um ein *zeichen*. Die Betrachtung dessen soll ihr zum inneren Nachvollzug seines Leids und Todes dienen: *da by ich moge bedencken ebenn / dynen toid vnd dyn pyn* (V. 5445 f.).⁴⁶ Veronika reicht Jesus ihren Schleier als Schweiß Tuch, auf dem hernach das Antlitz Christi als *Vera Icon* (lat./gr. *vera eikon* »das wahre Bild«) erscheint. Dieses zeigt sie den Juden, den Töchtern von Jerusalem sowie dem Publikum, das sie in einer predigtartigen Rede adressiert:

*Ach, ir lieben menschen gut,
Ihesus, das vnschuldige blut,
hot bewyszet groß liebe
an mer viel armen wybe.
[...]
hie bat mich vmb den sleyer myn.
den nam he yn die hende syn
vnd druck an syn heubt sicherlich.
dar an wart syn anzlicz schynlich.
eben als hie zu der zyt was gestalt.
nu sehet alle, iung vnd alt,
ir richen vnd er armen,
sehet vnd lat vch erbarmen
hude zu tage der iemmerlichen noit,
die Ihesus vor vns gelidten hot.
beweynen mer syn martel groß,
szo werden mer der engel groß.
in dem hymmelthron
beschauwen mer gar schone
syn gotlich anzlicz freydenrich.
do von alle vzs erwelten frawen sich,
vnd hie ist selber das ewige leben.
dar nach moget ir alle streben,
das ir moget kommen an die staid,
do ir en beschauwet yn gotlicher maiestad.* (V. 5456–5495)

Die Vergegenwärtigung Christi erfolgt in der Veronika-Szene auf mehreren Ebenen: Veronika wendet sich an das Publikum und integriert es so in das fiktive Geschehen. Indem sie die Begegnung mit Christus im Präteritum schildert, positioniert sie sich selbst im Hier und Jetzt der Zuschauer und wird zur Schwellengängerin zwischen Vergangenheit und Gegenwart.⁴⁷ Als solche schließt sie Heilsgeschehen

⁴⁶ Zu den Veronikalegenden und der Entstehung, Tradition und kulturgeschichtlichen Bedeutung der *Vera Icon* vgl. von Dobschütz, Ernst: *Christusbilder. Untersuchungen zur christlichen Legende*. Leipzig 1899, S. 197–262, S. 273–335; Kessler, Herbert L./Wolf, Gerhard (Hg.): *The Holy Face and the Paradox of Representation*. Bologna 1998; Kruse, Christiane: »*Vera Icon* – oder die Leerstellen des Bildes«. In: Hans Belting/Dietmar Kamper/Martin Schulz (Hg.): *Quel Corps?* München 2002, S. 105–129; Wolf, Gerhard: *Schleier und Spiegel. Traditionen des Christusbildes und die Bildkonzepte der Renaissance*. München 2002; Belting, Hans: *Bild und Kult: Eine Geschichte des Bildes vor dem Zeitalter der Kunst*. 6. Aufl. München 2004, S. 233–252.

⁴⁷ Zu Veronika als Schwellenfigur im geistlichen Spiel vgl. Barton (wie Anm. 23), S. 465.

und Zuschauergegenwart zusammen und löst damit das Präsenz-Versprechen der *Vera Icon* ein. Um die komplexe Bedeutung der *Vera Icon* im Spiel und für das immersive Erleben begreifen zu können, sind Geschichte und Andachtsfunktion des Tuchs als Reliquie zu berücksichtigen:⁴⁸ Referenzbild der *Vera Icon*-Darstellungen seit dem 13. Jahrhundert ist wahrscheinlich die seit ca. 1200 in St. Peter in Rom bewahrte Tuchreliquie. Diese ist vorläufig in den Beschreibungen noch »gesichtslos«, es handelt sich um ein Schweiß Tuch (*sudarium*), benetzt mit dem Schweiß und Blut Christi, jedoch ohne göttliches Konterfei.⁴⁹ Die Reliquie ist überdies zunächst lediglich als mentales Bild in Schriften existent. Erst Ende des 12. Jahrhunderts wird aus dem Tuch ein Bildträger, und erst zu dieser Zeit begegnen Dokumente, die von der Betrachtung des Bildes berichten. Diese Entwicklung scheint aus der beschriebenen »obskure[n] Sichtbarkeit«⁵⁰ der *Vera Icon* zu resultieren, die eine paradoxe Gleichzeitigkeit von Präsenz und Präsenzimagination kennzeichnet:

Man weiß von der Existenz eines authentischen Christusbildes, aber es ist leider nicht möglich, es selbst zu Gesicht zu bekommen. [...] Die Quellen belegen vornehmlich den von vielen Seiten geäußerten Wunsch, dem legendären Bild der Veronika endlich seinen Bildträger zu geben. [...] Unter dem Aspekt der Medialität war ein Bild, das nur als Schrifttext sein Dasein fristete, genauso unvollkommen wie ein Tuch, das nichts außer Schweiß- und Blutstropfen enthielt. Vor diesem Hintergrund stellt sich die »Geburt« des Tuchbildes in St. Peter als das Ergebnis eines intermedialen Akts dar. Dem legendären, aber nur als Vorstellungsbild in Schrifttexten überlieferten Christusbild wurde in der Marienkapelle von St. Peter ein realer Bildkörper gegeben. Eine Art Metamorphose, an der um das Jahr 1200 mehrere Urheber beteiligt waren, bewirkte es, dass sich die Schriftzeichen in manifeste Bildzeichen verwandelten.⁵¹

Die Quellen belegen die Ostension des *sudarium*: So wurde gemäß der *Gesta regis Henrici II* (um 1200) des englischen Historiographen Roger von Hoveden dem französischen König und seinem Gefolge in der Marienkapelle in St. Peter »die Veronika« gezeigt,⁵² ein Leinentuch, wie es im Text heißt, auf welches Jesus sein Antlitz gedrückt habe. Durch temporäre Ausstellungen war die Bildreliquie gelegentlich der Öffentlichkeit sichtbar. Die St. Peter Kanoniker hatten jederzeit Zugang zur Bildreliquie, die unter (seltener) päpstlicher Genehmigung präsentiert werden konnte.⁵³ Im Jahr 1208 wurde sie in einer Prozession auf Geheiß Innozenz' III. anlässlich des neuen Stationengottesdienstes zu der Kirche Santa Maria in Sassia transferiert. Im Rahmen der liturgischen Festlichkeit sollte das Bildnis »als Stellvertreter des wirkliche [sic] Jesus (*vero Jesus*) zusammen mit seinen Jüngern und seiner Mutter als Gast anwesend sein«.⁵⁴ Seit jenem Jahr gehört die Prozession der *Vera Icon* zu den jährlichen religiösen Veranstaltungen in Rom. Dies kam »dem im

⁴⁸ Im Folgenden genügt diesbezüglich eine kurze Skizzierung. Ausführlichere Informationen finden sich in der in Anm. 46 und 47 angeführten Literatur.

⁴⁹ Vgl. Kruse (wie Anm. 46), S. 107.

⁵⁰ Ebd., S. 109.

⁵¹ Ebd., S. 109 f.

⁵² Vgl. Roger von Hoveden: *Gesta regis Henrici II*. Hg. William Stubbs. London 1867, S. 228.

⁵³ Vgl. Kruse (wie Anm. 46), S. 107, S. 110.

⁵⁴ Ebd., S. 111.

12. Jahrhundert vielfach konstatierten steigenden Bedarf der Gläubigen nach sichtbaren, körperlichen Zeichen Christi und der Heiligen«⁵⁵ entgegen. Da sich das Bild 1216 nach der Prozession unerklärlicherweise von selbst auf den Kopf stellte, verfasste Papst Innozenz III. anlässlich des Wunders, wie der Mönch Matthew Paris in seiner *Chronica Majora* (nach 1245) berichtet, dem Abbild zu Ehren ein Gebet:

*Deus qui nobis signatis lumine vultus Tui memoriale tuum ad instantiam Veronicæ sudario impressam imaginem relinquere voluisti, per passionem et crucem Tuam tribue nobis quæsumus, ut ita nunc in terris per speculum et in enigmate ipsam adorare et venerari valeamus, ut facie ad faciem venientem iudicem Te secure videamus [...].*⁵⁶

(Herr, Du hast uns, die wir mit dem Licht Deines Antlitzes gezeichnet sind, als Dein Erinnerungszeichen das dem Schweißbuch der Veronica auf ihre Bitte hin eingedrückte Bild hinterlassen. Gewähre uns, um Deiner Passion und des Kreuzes willen, dass wir nun auf Erden dieses im Spiegel und im Abbild so anbeten und verehren können, wie wir Dich als Richter dereinst als Gerettete von Angesicht zu Angesicht erblicken dürfen.)

Allen, die das Gebet *Salve sancta facies* zur *Vera Icon* oder einem Referenzbild sprachen, sollte ein Ablass von zehn Tagen gewährt werden. In der Folge konnte jedes als Abbild des römischen Tuchbildes legitimierte Bild in Verbindung mit dem vor ihm gesprochenen Gebet Sündenablass bewirken. Das *sudarium* der Veronika erscheint als Andachtsbild schlechthin: »Hier geht es um die Qualität des Bildes und seine Fähigkeit, den Betrachter andächtig zu stimmen, also das Einsetzen einer ästhetischen Dimension für eine religiöse Funktion.«⁵⁷

Die meisten Menschen des Mittelalters und der Frühen Neuzeit konnten die *Vera Icon* nicht unmittelbar betrachten, sei es aufgrund der Unmöglichkeit, eine Romreise zu unternehmen, oder sei es, da das Tuch unter Verschluss gehalten wurde. Es blieb also nur die Imagination und der mit ihr evozierte Wunsch, des wundersamen Portraits und damit Christi ansichtig zu werden. Die *Vera Icon* im *Alsfelder Passionsspiel* kommt diesem Wunsch der Gläubigen nach, denn es inszeniert eine Kopie als reale Reliquie, die es ermöglicht, Christi Antlitz zu schauen; so verleiht die Inszenierung des *sudarium* dem immersiven Erleben im Spiel eine zusätzliche Tiefendimension. Im Sinne der Legende ist die *Vera Icon* des Alsfelder Spiels als Andachtsgegenstand zu begreifen, von dem eine sakramentale Gnadenkraft ausgeht; es wird den Zuschauern direkt präsentiert, so dass sie es – nach dem Vorbild der Veronika im Spiel (vgl. V. 5445f.) – kontemplierend betrachten können, die Präsenz Christi imaginierend.

Das Spiel benutzt ein traditionelles Referenzbild der *Vera Icon*, um es zur *Vera Icon* selbst zu erklären (dies leistet der Inszenierungsrahmen des Spiels). Genauer heißt das sogar: Das Spiel benutzt das Referenzbild als Requisit und inszeniert es als Reliquie. Gemäß den Ausführungen des Matthew Paris hat das originale Tuch »beliebig viele Referenten«, die mit dem Original »den Objektstatus der Medi-

⁵⁵ Ebd., S. 111.

⁵⁶ Parisiensis, Matthæi: *Monachi Sancti Albani, Chronica Majora*. Hg. Henry Richards Luard. Bd. 3. London 1876, S. 8.

⁵⁷ Wolf (wie Anm. 46 [Schleier und Spiegel]), S. 53.

alität« teilen. Die *Vera Icon* ist Andenken an Christus und »jedes Referenzbild ein Andenken an dieses Andenken«.⁵⁸ Somit ist es Medium des Originals. Dessen Kraft überträgt sich, nach Paris, auf das Referenzbild, da in der Betrachtung die Imagination des Gläubigen zum Original und darüber zu Christus geführt wurde. Diese Wirkung beansprucht auch das Tuch im Passionsspiel. Mit Bezug auf das Original als seinen Referenten offenbart es die jenseitige Schau Gottes, die die Erlösten erwartet, und die Veronika des Spiels macht »durch« ihren Schleier Zweck und Ziel des Opfers transparent, sie öffnet gewissermaßen ein Fenster hin zu einer zeit- und raumüberschreitenden Sphäre, jenseits sprachlicher und inszenatorischer Vermittlung, den Blick auf die zukünftige Erlösung freigebend und die *visio beatifica* vergegenwärtigend. Vielleicht könnte man den Umgang mit der *Vera Icon* sogar als metapoetisch bezeichnen. Das Schweißbuch des *Alsfelder Passionsspiels* vermittelt jedenfalls sehr grundsätzlich Präsenzerfahrung, denn als *Acheiropoieton* (= nicht von Menschenhand erstelltes Bild) besitzt die *Vera Icon* eine privilegierte Beziehung zum Körper; sie beansprucht »[m]it ihrer Eigenschaft, vera zu sein, [...] gerade nicht nur Ersatz, Repräsentation, Stellvertretung, sondern selbst Wirklichkeit in voller Präsenz zu sein.«⁵⁹ Die Inszenierung präsentiert zwar ein gemaltes Abbild des *Acheiropoieton*, spielt jedoch über diese Tatsache hinweg, da es die Entstehung des *Acheiropoieton* (das Eindringen des Gesichts Christi in das Tuch) theatral-performativ vor Augen führt.

Steht am ersten Spieltag das Haupt des Johannes zeichenhaft für den Verlust von Gegenwärtigkeit und Fragmentierung, füllt das Abbild des Antlitzes Christi am dritten Tag die entstandene Lücke mehr als aus⁶⁰ und revidiert den mit der Entauptung angedrohten Mangel der Sinnkohärenz. Das Tuch der Veronika erscheint als anschaulichste Figuration der Schwelle zwischen Alltagswelt und fiktivem Heilsgeschehen, das selbst jedoch kein Außerhalb seiner Realität, der Wahrheit des Bildes Christi, kennt. Vergleichbar einer *mise en abyme* spiegelt die *Vera Icon* im Spiel dessen Inszenierungslogik – Schwellengänge in Raum und Zeit.

3. Schluss

Anhand exemplarischer Szenen haben die Analysen bestimmter Raum-, Zeit- und Blickkoordinaten im *Alsfelder Passionsspiel* gezeigt, mit welchen Mitteln das Spiel die Zuschauer mental in das Geschehen hineinzieht: Es inszeniert eine Demarkation zwischen Bühnen- und Zuschauerraum, zwischen Spiel- und Lebenswirklichkeit und löst diese zugleich auf. So veranlasst es die Rezipienten zu mentalen Schwellengängen zwischen Distanz- und Präsenzerfahrung. Das Spiel lässt »eine unverfügbare Transzendenz weltimmanent in Form [von zeitlichen und

⁵⁸ Kruse (wie Anm. 46), S. 114.

⁵⁹ Barton (wie Anm. 23), S. 451f.

⁶⁰ Dies auch, da Christus im Spiel gleich zweimal präsent ist, als Bild und als (noch) lebende Figur.

räumlichen] Paradoxien, Sprüngen und Überblendungen aufscheinen«. ⁶¹ Es macht die universelle göttliche Präsenz für das Publikum auf die Gegenwart hin transparent und wirksam. Die einander abwechselnde Ostension des Johanneshauptes zum einen und des Antlitzes Christi zum anderen figurieren wohl am deutlichsten das inszenatorische Wechselspiel von Präsenzverlust und -verheißung. Mit der Enthauptung wird eine vorläufige Leerstelle eingeführt, welche den Wunsch nach Sinnkohärenz sowie die Imaginationsleistung der Rezipienten befördert. Sie wissen, dass mit dem Tod des Täufers die Geschichte nicht endet, und tragen entsprechend ihre Erwartung an das Spiel heran, bereit, die entstandene Lücke mit neuen (wiewohl den Gläubigen hinreichend bekannten) Inhalten und Sinn zu füllen. Die Notwendigkeit der Imaginationsleistung lässt sich besonders plastisch anhand des Tuchs der Veronika verdeutlichen, »eine[r] Projektionsfläche, auf der [zumal im Spiel] nur einige wenige Zeichen eingetragen sind«. ⁶² Dieser Zeichenmangel in Verbindung mit dem Entzug einer (zuvor angebotenen) übergeordneten Perspektive aktiviert Glaubensinhalte, im Gedächtnis vorhandene Bedeutungs- und Deutungsschemata. All dies treibt die (durch spezifische Strategien im Spiel vorbereitete) Imagination der Zuschauer an. Die immer wieder neu herausgeforderte Überwindung von Schwellen zwischen Präsenz und Absenz innerhalb des medial aufgespannten Raumes und der medial entfalteten Zeit intensiviert die Immersion. Dazu gehört etwa auch auf einer basalen Ebene der Rezeption das für diese notwendige »Wiedererkennen von Situationen, Orten und Personen«; ⁶³ das Spiel weist diverse Referenzen auf ikonographische Traditionen und Konventionen auf, die den Zuschauern Orientierung im Handlungsverlauf, über seine Figuren und *loci* bot. Dies belegt nicht zuletzt der Bühnenplan, der lediglich die wichtigsten Stationen des Spiels verzeichnet, jedoch hinreichende Informationen bereit hält, um deutlich zu machen, dass das Spiel mit der Dreiteilung der Raumbühne in Himmel (Osten), Hölle (Westen) und irdischen Raum (Mitte) das Universum selbst vor Augen führen will. ⁶⁴

Summary

Crossing Thresholds in Space and Time: The Concept of Immersion in the Liturgical Drama

On the part of the audience, immersion is the sensation of »losing« oneself in an artificially created world. Most of the research on this topic has located immersion in cinematic media, computer games or virtual-reality spaces. Focusing on the *Alsfelder Passionsspiel* (1501–1517), this paper aims at extending this interpretation to demonstrate that immersion is not only present in such media, but is also the basic method used to heighten the emotional, psychological and intellectual effect of religious and moral edification in the passion play. Much like modern media operate to

⁶¹ Kiening (wie Anm. 38), S. 128.

⁶² Kruse (wie Anm. 46), S. 122.

⁶³ Freise (wie Anm. 10), S. 487.

⁶⁴ Für die kritische Lektüre des Manuskripts und Anregungen danke ich Ulrich Barton.

actualize fictional worlds, the play deftly appeals to a range of senses in the audience in order to implement certain religious insights presented in the piece. The shift of consciousness that occurs is, at its most basic level, evoked through a skillful manipulation of the unitary logic of space and time, employing refined techniques in language, plotting and staging, as well as a juxtaposing referential religious knowledge against fiction.