

311 35 099

spectrum Literaturwissenschaft/
spectrum Literature

Komparatistische Studien/
Comparative Studies

Herausgegeben von/Edited by
Angelika Corbineau-Hoffmann · Werner Frick

Wissenschaftlicher Beirat/Editorial Board

Sam-Huan Ahn · Peter-André Alt · Aleida Assmann · Francis Claudon
Marcus Deufert · Wolfgang Matzat · Fritz Paul · Terence James Reed
Herta Schmid · Simone Winko · Bernhard Zimmermann
Theodore Ziolkowski

22

Literatur als Spiel

Evolutionenbiologische, ästhetische
und pädagogische Konzepte

Herausgegeben von
Thomas Anz und Heinrich Kaulen

HA 330.358

Universität Tübingen
Fakultätsbibliothek Neuphilologie

522/10

© Gedruckt auf säurefreiem Papier,
das die US-ANSI-Norm über Haltbarkeit erfüllt.

ISBN 978-3-11-022143-5

ISSN 1860-210X

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

© Copyright 2009 by Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, D-10785 Berlin

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Printed in Germany

Satz: Schwarz auf Weiß Textbüro, Marion Malinowski, Tübingen
Einbandgestaltung: Christopher Schneider, Laufen

Literatur

- Anz, Thomas: *Literatur und Lust. Glück und Unglück beim Lesen*. München 1998.
- Dimpel, Friedrich Michael: *Der zweite Mann, die zweite Frau. Halbierungen und Doppelungen im ‚Iwein‘ Hartmanns von Aue*. In: Sonja Glauch (Hg.): *Große Texte des Mittelalters*. Erlanger Ringvorlesung 2003. Erlangen 2005, S. 35-55 [= Erlanger Studien 131].
- Greimas, Algirdas J.: *Strukturelle Semantik. Methodologische Untersuchungen*. Übers. v. Jens Ihwe. Braunschweig 1971 [=Wissenschaftstheorie, Wissenschaft und Philosophie 4; zuerst 1966].
- Hausmann, Albrecht: *Mittelalterliche Überlieferung als Interpretationsaufgabe. ‚Laudines Kniefall‘ und das Problem des ‚ganzen Textes‘*. In: Ursula Peters (Hg.): *Text und Kultur. Mittelalterliche Literatur 1150-1450*. Stuttgart, Weimar 2001, S. 72-95.
- Jannidis, Fotis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin, New York 2004 [=Narratologia 3].
- Kiesow, Ulrich: *Die Helden des Schwarzen Auges. Regelbuch I zum Basis-Spiel ‚Das Schwarze Auge‘*. Eching 1992 [Schmidt Spiel & Freizeit GmbH].
- Lotman, Jurij M.: *Kunst als Sprache. Untersuchungen zum Zeichencharakter von Literatur und Kunst*. Hg. von Klaus Städtke. Leipzig 1981.
- Mertens, Volker: *Iwein und Gwigois – der Weg zur Landesherrschaft*. In: GRM 62, NF 31, 1981, S. 14-31.
- Propp, Vladimir: *Morphologie des Märchens*. Hg. von Karl Eimermacher. München 1982 [zuerst 1928].
- Schröder, Werner: *Laudines Kniefall und der Schluss von Hartmanns Iwein*. Stuttgart 1997 [=Akademie der Wissenschaften und der Literatur].
- Stachowiak, Herbert: *Allgemeine Modelltheorie*. Wien 1973.
- Stegmüller, Wolfgang: *Probleme und Resultate der Wissenschaftstheorie und Analytischen Philosophie*. Bd. 1: Erklärung, Begründung, Kausalität. Berlin u.a. 1983.
- Titzmann, Michael: *Strukturelle Textanalyse. Theorie und Praxis der Interpretation*. München 1977.

Klaus Ridder / Rebecka Nöcker / Martina Schuler

Spiel und Schrift

Nürnberger Fastnachtspiele
zwischen Aufführung und Überlieferung

1. Die Aufführung als soziales Ereignis

Seit den neunziger Jahren treten in der Wissenschaft „die bisher weitgehend übersehenen performativen Züge von Kultur in den Blick, die eine eigenständige Weise der (praktischen) Bezugnahme auf bereits existierende oder für möglich gehaltene Wirklichkeiten begründen und den erzeugten kulturellen Handlungen und Ereignissen einen spezifischen, vom traditionellen Text-Modell nicht erfaßten Wirklichkeitscharakter verleihen“. Inzwischen ist ein fest etablierter, Disziplinen- und Epochengrenzen überschreitender Forschungszweig entstanden, der sich den performativen Prozessen in Kunst und Kultur widmet und dabei textwissenschaftliche und performativitätsbezogene Fragestellungen und Analysemethoden zu vermitteln versucht.¹

Wählt man einen solchen Zugang bei der Beschäftigung mit mittelalterlichen weltlichen Schauspielen, gilt es, erst in einem zweiten Schritt den soziologischen Spielbegriff, der die Beziehung von Normen, Regeln, Ritualen zu menschlichem Handeln in den Blick nimmt, zugrunde zu legen. Zunächst geben semantisches Spektrum und zeitgenössischer Gebrauch des mittelalterlichen ‚Spiel‘-Begriffs² vielmehr Anlass, die Schauspiele nicht isoliert vom Kontext städtischer Theatralitätskultur³ insgesamt zu betrachten. Im Rahmen der Nürnberger Fastnacht – Ratsverlässe geben darüber Auskunft – ist ‚Spiel‘ bzw. ‚vasnacht spil‘ auf so verschiedene fastnächtlche Aktivitäten wie Läufe, Umzüge, Schautänze, -spiele, Possen und Strei-

- 1 Besondere Impulse hat die Forschung vom Berliner Sonderforschungsbereich *Kulturen des Performativen* unter der Leitung von Erika Fischer-Lichte erfahren. Das Zitat aus: Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*, S. 36.
- 2 Das semantische Spektrum des mittelalterlichen ‚Spiel‘-Begriffs umfasst Zeitvertreib, Scherz, Unterhaltung, Vergnügen sowie das Kampfspiel wie etwa das Turnier, das musikalische Spiel und das Schauspiel (vgl. Lexer: *Mittelhochdeutsches Handwörterbuch*, Bd. 2, Sp. 1091).
- 3 Mit dem Begriff Theatralität, der die Gesamtheit städtischer schaustellerischer Aktivitäten umfasst, folgen wir Simon: *Die Anfänge des weltlichen deutschen Schauspiels 1370-1530*, S. 296.

che bezogen.⁴ Insbesondere implizieren beide Begriffe sowohl die verbale schaustellerische als auch die textliche, immer jedoch für die Aufführung bestimmte Dimension des Fastnachtspiels als volkssprachiges Theater.⁵

Fastnachtsvergnügungen, als deren eine ‚Spielform‘ sich das Fastnachtspiel etabliert hat, bieten der städtischen Gesellschaft die Gelegenheit zum Vollzug oder Nacherleben des inszenierten Rollenwechsels. Über die performative Strategie des Rollenwechsels in der Aufführung tritt insbesondere die enge Verknüpfung von Ästhetischem und Sozialem hervor. Oder genauer, wie Erika Fischer-Lichte formuliert: „Der Rollenwechsel [...] bringt die scheinbare Dichotomie von Ästhetischem und Politischem zum Kollabieren. [...] [E]r legt so offen und macht erfahrbar, dass in Aufführungen das Ästhetische immer zugleich politisch ist, dass eine Trennung der Bereiche nicht funktioniert.“⁶

Eine weitere Möglichkeit, die enge Verbindung von Ästhetischem und Sozialem bewusst vor Augen zu stellen, besteht darin, „Überschreitungen der Grenzen von Moral und Logik, die als Tabubruch erlebt werden müssen“,⁷ auf der Bühne darzustellen. Man weiß aus der Theatergeschichte und aus den Auseinandersetzungen um das Gegenwartstheater, dass Tabuverletzungen auf der Bühne besonders heftige emotionale Wirkungen hervorrufen. Worin besteht der spezifische Zusammenhang zwischen Theatersituation und Tabubruch? Die soziale Dimension der Aufführung ist das verbindende Element. Spieler und Zuschauer handeln:

Nicht nur der Spieler übernimmt im Augenblick die schmutzige Parole des Autors, [...] das Perverse und die schlimmen Wünsche und stellt sie vor das Publikum hin. Auch der Zuschauer hat sich eingelassen. Die theatrale Situation ist eine der *Verführung* [...]. Ein erotischer Tabubruch verführt, weil er das unanständige Versprechen darstellt, das gerade deswegen auf Ablehnung stößt, weil es ein unterdrücktes Begehren aktiviert.⁸

4 Vgl. Lenk: Das Nürnberger Fastnachtspiel des 15. Jahrhunderts, S. 8-11, und vor allem Simon: Die Anfänge des weltlichen deutschen Schauspiels 1370-1530, S. 295-302 (mit zahlreichen Belegen).

5 Zu ‚vasnacht‘ als (in den Spielüberschriften gewählter) Gattungsterminus s. Simon: Die Anfänge des weltlichen deutschen Schauspiels 1370-1530, S. 301. Den Terminus ‚vasnachtspiel‘ bietet lediglich das Spiel KF 46 (die Zählung bezieht sich auf die Textausgabe: Keller: Fastnachtspiele aus dem fünfzehnten Jahrhundert, und gibt die jeweilige Spielnummer an); neben den Spielüberschriften aller vier Textzeugen überliefert ihn der Spieltext selbst (S. 351,10). Weitere Synonyme für die Art der Fastnachtbelustigung (kurczweyl, narrenweis etc.) bei Simon: Die erste deutsche Fastnachtspieltradition, S. 84.

6 Fischer-Lichte: Ästhetik des Performativen, S. 68.

7 Lehmann: Ästhetik des Risikos, S. 95. Bis zu einem gewissen Grad ist auch das Theater der Gegenwart noch ein „sozialer Kunstort“ (ebd., S. 97), eine Form der „Selbstdarstellung der Gesellschaft“, eine Kunstform, die der Gesellschaft spielerisch den Spiegel vorhält: „Aus dem Verhältnis wechselseitiger Spiegelung resultiert die ambivalente Position des Theaters zwischen Bestätigungsritual und Gefährdung der sozialen Normen“ (ebd., S. 96 f.).

8 Ebd., S. 98.

Unsere These ist, dass diese vor allem im Blick auf die performative Ästhetik des modernen Theaters getroffenen Feststellungen – die direkte Interaktion von Spielern und Zuschauern, die Verschränkung zwischen Ästhetischem und Sozialem, die Inszenierung von Tabubruch und Obszönität – gerade die Anfänge des volkssprachigen Theaters im Spätmittelalter, insbesondere die frühen Nürnberger Fastnachtspiele, kennzeichnen. Was in unserem Jahrhundert erst ‚wiederentdeckt‘ werden muss (weil es von der Schriftkultur überlagert worden war), ist am Beginn der weltlichen deutschsprachigen Theatertradition im 15. Jahrhundert selbstverständlich gegeben.

Die zentrale Schwierigkeit der Beschäftigung mit den Anfängen des weltlichen mittelalterlichen Theaters im deutschen Sprachraum besteht darin, dass wir zwar einige Texte haben, aus ihnen aber keine genauen Vorstellungen über die Spezifik der Aufführung gewinnen können. Dies gilt in besonderer Weise für die Fastnachtspiele, die uns in der frühen Zeit ausnahmslos in Lesehandschriften überliefert sind. Dennoch lassen sich begründete Aussagen auch über die Aufführung treffen. Wir gehen dabei von folgenden Prämissen aus: a) Die Fastnachtspiele thematisieren auf eine eigene Weise insbesondere solche Themen, die in der Auseinandersetzung über die städtisch-soziale Ordnung von Bedeutung waren. b) Das Spielgeschehen steht in enger Verbindung zum Kontext der Aufführung, d.h. es geht von fastnächtlicher Geselligkeit aus und führt dorthin auch wieder zurück. c) In den überlieferten (Lese-)Texten finden sich wenige, aber durchaus interpretierbare Hinweise auf die Aufführung. d) Sekundäre Zeugnisse über die Aufführungen sind uns nur sehr spärlich erhalten; sie dokumentieren überwiegend repressive Maßnahmen des Nürnberger Stadtrégiments, aus denen die soziale Bedeutung der Spiele ersichtlich ist.

Wir möchten im Folgenden zunächst wenige einführende Bemerkungen zum Fastnachtspiel, insbesondere zu dem in Nürnberg entwickelten Typus, vorausschicken (2), um anschließend die enge Verbindung von Aufführungskontext und Spielgeschehen beispielhaft darzustellen (3). Insbesondere an den Themenfeldern Ehe, städtischer Markt und Judenfeindlichkeit sollen dann einige Formen der fastnächtlichen Auseinandersetzung mit Prinzipien des sozialen Ordnungsdiskurses aufgezeigt werden (4). Diese Auseinandersetzung lässt sich im Kontext der Fastnachtspielaufführung als Inszenierung von Tabubrüchen verstehen (5). Abschließend versuchen wir exemplarisch herauszuarbeiten, welche Erkenntnisse uns die erhaltenen Texte über die Aufführung der Stücke vermitteln können (6).

2. Der Texttypus ‚Nürnberger Fastnachtspiel‘

An den Tagen vor dem Beginn der österlichen Fastenzeit hat man an vielen Orten Spiele mit ganz unterschiedlicher Thematik aufgeführt, die wir heute unter dem Begriff der ‚Fastnachtspiele‘ fassen.⁹ Feste Spieltraditionen sind zuerst in Lübeck, Nürnberg und Eger, später dann in Tirol und in einigen alemannischen Städten bezeugt. Texte haben sich aus der Frühzeit nur ausnahmsweise erhalten. Anders ist das in Nürnberg. Aus der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts sind hier in etwa einem Dutzend Handschriften ca. 110-115¹⁰ Fastnachtspiele überliefert. Die Anfänge der Nürnberger Tradition dürften in die ersten beiden Jahrzehnte des 15. Jahrhunderts zurückreichen. Die Überlieferung setzt aber erst gegen 1455 ein und endet noch vor der Jahrhundertwende. Im 16. Jahrhundert folgt dann nach einer deutlichen Zäsur eine in vielen Aspekten abweichende zweite Nürnberger Fastnachtspieltradition mit Hans Sachs als ihrem bedeutendsten Autor.

Fast ausnahmslos sind die Spiele anonym überliefert. Die Nürnberger Stücke lassen sich jedoch in der Regel mit zwei namhaften Handwerkerdichtern in Verbindung bringen: mit Hans Rosenplüt und mit Hans Folz. Das Verzeichnis der Spiele in der ältesten Fastnachtspiel-Handschrift, der Münchener Handschrift M (Bayerische Staatsbibliothek, Cgm 714), trägt die Überschrift *Vasmacht Spil Schnepers*. Da die Handschrift zwischen 1455 und 1458, also noch zu Lebzeiten Rosenplüts, in Nürnberg geschrieben wurde, darf man daraus folgern, dass man ihm diese Spiele (es handelt sich um 49) damals zugerechnet hat.¹¹ In jedem Falle bleiben bei diesen Zuweisungen von Spielen an Autoren Unsicherheiten. Ob man einer solchen Zuordnung jedoch nun im Einzelfalle folgt oder nicht: Man kann mit Sicherheit zwei Spielkomplexe unterscheiden, die man einerseits um Rosenplüt, andererseits um Folz gruppiert.

Wie sieht ein Nürnberger Fastnachtspiel aus? Es umfasst in der frühen Zeit selten mehr als 250 Verse. Es beginnt mit einem Einschreier (auch Precursor genannt), der um Aufmerksamkeit für die folgende Darbietung bittet. Dann leitet er schon zu dem eigentlichen Spiel über. Ein Fastnachtspiel endet mit den Schlussworten des Ausschreiers; diese schließen das Spiel ab, laden zu Umtrunk und Tanz ein und kündigen den Aufbruch der Spielrotte, also der Darstellertruppe, an.

9 Das Folgende nach: Ridder/Steinhoff: Frühe Nürnberger Fastnachtspiele, S. 9-14 (Einleitung).

10 Die variierende Anzahl erklärt sich durch die unterschiedlich gehandhabte Bewertung einiger Spiele als selbständige oder parallel überlieferte ‚Fassung‘.

11 Wahrscheinlich ist dieses Corpus sogar noch um rund zwanzig Spiele zu erweitern, die außerhalb von M überliefert sind. Diese Spiele hat man Rosenplüt aufgrund von sprachlichen und metrischen Kriterien zugeschrieben.

Die Spiele lassen sich zwei Grundtypen zuordnen: dem Reihenspiel, in dem die Spieler einer nach dem anderen ihren Text zu einem angekündigten Thema vortragen, ohne aufeinander Bezug zu nehmen, und dem Handlungsspiel, das eine zusammenhängende Geschichte zur Aufführung bringt, einen Schwank bietet oder eine kurze pointierte Begebenheit darstellt. Zwischen diese beiden Typen gibt es eine Fülle von Mischformen und Überschneidungen.

Welche Figuren treten auf? Die Bauern haben den Hauptanteil der Komik zu tragen. Ihre plumpe sexuelle Gier, ihr unflätiges Gebaren und ihre groteske Selbstüberschätzung werden demonstrativ zu Schau gestellt. Aber auch Vertreter des städtischen Bürgertums, vor allem Gelehrte, Juristen und Ärzte, bisweilen aber auch Ritter, werden verspottet. Frauen sind als bevorzugtes Sujet der männlichen Rede präsent. Sie werden mit Vorliebe als hemmungslos mannstoll denunziert oder wegen mangelnder Heiraterfolge mit Häme übergossen. Es kann aber auch der Typus der listig-überlegenen oder der betrogenen Ehefrau dargestellt werden. Eine besondere Gruppe bilden die Spiele, in denen Juden auftreten und aggressiv verlacht werden.

Deutlich ist das Bestreben von Hans Folz, das Fastnachtspiel zu literarisieren und damit vielleicht aufzuwerten; sicher nicht zufällig sind mehrere teils kritische, teils herablassende Äußerungen von Folz über die Gattung Fastnachtspiel überliefert. Er erweitert den Umfang der Spiele, er vergrößert den theatralischen Aufwand (Aufführungshinweise, Requisiten etc.), er richtet die Stücke stärker didaktisch aus und er bezieht stärker religiöse Themen ein.

3. Aufführungskontext und Spielgeschehen

Fastnachtspiele sind Einkehr- und Stubenspiele. D.h., es existiert kein fester Aufführungsort oder eine Bühne. Man spielt an den Abenden der Fastnachtszeit in den Gasthäusern oder in den Sälen von Nürnberger Bürgerhäusern. Man spielt also vor dem etablierten stadtbürgerlichen Publikum aus Handwerkern und Kaufleuten, vielleicht auch vor Patriziern.

Geleitet von einem Spielführer fällt eine Spielrotte in die feiernde Fastnachtsgesellschaft ein und schafft sich eine kleine Spielfläche. Der Einschreier begrüßt den Hausherrn („wirt“) und seine Gäste. Er stellt das Thema und die einzelnen Rollen vor. Damit hat das Spiel schon begonnen. Kulissen gibt es keine, allenfalls bei den späteren Stücken. Die Gruppe verschwindet, wie sie gekommen ist. Man tritt rasch an einem weiteren Spielort auf.

Ein Beispiel – der Beginn der *Disputation* von Hans Folz (KF 1) – soll illustrieren, wie die Spieltruppe des sogenannten Einkehrspiels unter intensiver Bezugnahme auf das Publikum einen Rahmen für die Aufführung schafft. Insbesondere gibt sie konkrete Anweisungen, „wie die Stube in ein

Kammertheater zu verwandeln sei¹² und wie die Zuschauer sich verhalten sollen: Der erste Sprecher („Der erst pawr“) in der Funktion des Einschreiers fordert dazu auf, Raum zu schaffen sowie Polster und Kissen von den Bänken zu nehmen und Stühle und Bänke zusammenzurücken, damit die Zuschauer sich darauf stellen können.¹³ Weiterhin mahnt er – keineswegs nur formelhaft – zur Ruhe: Wer durch Geschwätz stört, soll den Raum verlassen.¹⁴ Außerdem kündigt er das Spielthema an, nämlich eine Disputation über das alte und das neue Testament („die alt vnd die new ee“).¹⁵ Die Gegenüberstellung des christlichen und des jüdischen Glaubens zielt darauf ab, die ‚verstockten‘ Juden zu verhöhnen. In der Rede des folgenden Sprechers („Ein ander redner“) wird ungebetenen Gästen der Platzverweis angedroht,¹⁶ was man bereits als Moment der Abgrenzung gegenüber unerwünschten Personen auffassen kann. Außerdem wird wiederum Geschwätz untersagt und dazu aufgefordert, bissige und bellende Hunde hinauszujagen.¹⁷ Dieser Abgrenzungsgestus wird weitergeführt, indem der Sprecher

12 Simon: Die Anfänge des weltlichen deutschen Schauspiels 1370-1530, S. 312.

13 „Weycht ab, tret vmbe vnd raumet auff,
Ee man euch blupffling vberlauff,
Vnd alles, das durch einander rutt,
Vnd nicht darzu den wein außschut.
Hebt von den pencken polster vnd kussen,
Das jr geschant werd mit den fussen.
Tragt kind vnd wiegen als vom weg,
Das nit jr ains ein plossen leg.
Ruck stül vnd penk als auff ein ort
Vnd, das dest pas werd zugehort,
So stet darauff vnd spitzt die oren“ (Z. 3-13).
Der Text wird zitiert nach der Transkription (mit eingeführter Zeilenzählung) der Handschrift G (Wolfenbüttel, HAB, Cod. Guelf. 18.12. Aug. 4^o, Bl. 1r-2r).

14 „Vnd seyt still hinden, neben vnd foren.
Dann wer sein mawl alltzu vil wer peren,
Must man den wegk zu der tur auß leren.“ (Z. 14-16)

15 „Des reg sich keins von seiner stat,
Dann wo man nit recht ordnung hat,
Do wirt kunst vnd vernufft gespart,
Des braucht weißheit vnd rechte art,
Des leßt die alt vnd die new ee
Euch kunden gar mit grosser fle.“ (Z. 17-22)

16 „Jr herren, noch eins ist hie zu kunden:
Ob etlich bey dem schimpff hie stunden,
Die her weren kumen vngebeten
Vnd vns zu nahend würden treten,
Dieselben wurd ich dannen weysen,
Das sie der kurtzweil nit vast breÿsen.
Darumb ge keiner zu nahet bej,
Der nit zum spil gewidemt sej.“ (Z. 24-31)

17 „Vnd hab niemant kein geschwetz da hindten,
Voraus wo zweÿ einander finden,

dazu aufruft, die Türen zu schließen und keinen mehr hereinzulassen, wenn fremde Gäste und Ortsansässige beisammen seien.¹⁸ Der nun auftretende Hofmeister exponiert das Thema und die Struktur des Stücks, während die nächste Redepartie (überschrieben mit „Der juden clag“) das Wort an den Hausherrn und die anwesenden „weisen Herren“ richtet und so aus dem Rahmen in die ‚Spielrealität‘ überleitet.

Das Beispiel verdeutlicht, dass die Aufführung Teil des allgemeinen Fastnachtsvergnügens ist. Ihre spezifische Form ist im Zusammenhang mit ihrer Einbindung in die Festpraxis zu sehen. Was dargeboten wird, fügt sich in das Fastnachtstreiben ein und soll zu ihm beitragen: durch Verlachen und Belachen, in der frühen Phase durchaus lustvoll-anarchisch und bisweilen auch kritisch, erst im Zuge der verschärften Reglementierung durch den Rat allmählich durch didaktische Absichten gezähmt und eben damit zugleich auch aggressiver gegenüber den verspotteten Minderheiten.

4. Soziale Ordnung und fastnächtliche Verkehrung

Über welche Gegenstände handeln die Spiele? Die Spiele beschränken sich auf wenige stetig wiederkehrende Themen. Fast immer geht es um die Bereiche des Sexuellen, Obszönen und Fäkalen, jedoch auch religiöse (Antichrist etc.) oder literarische (Artusstoff und heldenepische Stoffkreise: Dietrich-epik) Themen werden abgehandelt. In fastnächtlicher Verkehrung kommen jedoch fast immer Dinge zur Sprache, die für das städtische Zusammenleben und die soziale Ordnung bedeutsam waren: Sexualität und Körperlichkeit, Geschlechterverhältnis und Ehe, ständische Ordnung und Konflikte, soziale und religiöse Ausgrenzung, regionaler Markt und (Fern-)Handel, Stadt- und Reichspolitik. Drei Themenfelder seien im Folgenden knapp umrissen.

Am häufigsten wird das Thema Ehe verhandelt. Zum einen geben Geschlechterbeziehungen in nahe liegender Weise Anlass für fastnächtliches

Die etlich zeit weren vmb geschlossen,
Piß sie einander haben troffen.
Vnd das man auch die hund auß jag,
Das kainer an keim pein nit nag
Oder mit pellen so vngestum sej,
Das keiner seins worts nit hor dabej.“ (Z. 32-39)

18 „Wann fremd vnd kund gesamelt sein,
So sperrt zu vnd laßt niemant herein.
Ob yemantz pulschalfthhalb herein kern,
Der hab dabej ein kleine schem
Vnd nem jm nit zu gach der sach,
Das er kein sunder aufffür mach.
Seit still, was ewr sej jm hauffen,
Ee wir an ends daruon selbs lauffen.“ (Z. 40-47)

Sprechen über Sexuelles und Obszönes. Zum anderen war in Nürnberg nur Meistern, nicht aber Handwerksgelesen, erlaubt zu heiraten. Doch das verstärkte Auftreten der Ehethematik in ganz unterschiedlichen Spieltypen (z.B. die Heirat im bäuerlichen Milieu; die Gerichtsverhandlung mit ehelichen Verfehlungen; die Beratungssituation, die Bedingungen der Ehe diskutiert; die Rügesituation, die nicht erfolgte Eheschließungen anprangert) kann man damit noch nicht hinreichend erklären. Ehe wird im Fastnachtspiel wohl vor allem deshalb zu einem Leitthema, weil sich hier ein breites Spektrum für die Anwendung des Prinzips der fastnächtlichen Verkehrung bietet: Ehe als Institution und normatives Modell des Rollenverhältnisses von Mann und Frau wird Gegenstand des inszenierten Normbruchs.¹⁹

Lokalpolitische Themen bilden etwa den Hintergrund für Handwerker- und Marktschreier-Spiele: Auf einem städtischen Jahrmarkt bieten Bauern und Handwerker Ware zum Verkauf an, deren Qualität zweifelhaft erscheint. Die Waren werden von den Produzenten übermäßig angepriesen und im Gegenzug durch die interessierten Käufer bzw. konkurrierenden Marktschreier im gleichen Maße verunglimpft. Im Fastnachtspiel ermöglichen die feilgebotenen Erzeugnisse in erster Linie skatologische und sexuelle Konnotationen. Durch die Einbindung in bäuerlich-städtische Handelsstrukturen geraten diese Spiele aber auch zum Demonstrationsfeld unlauteren Konkurrenzverhaltens. Dabei evozieren die Mechanismen von List, Betrug und Gegenlist komische Effekte. Mit der Markt- und Handelsszenerie greifen die Fastnachtspiele ein terminlich wiederkehrendes Ereignis (im Jahreslauf) auf, das die mittelalterliche Lebensform wesentlich bestimmt: Der regelmäßige Markttag trug erheblich zur Existenzsicherung der Bauern bei, und auch die Stadtbürger waren auf die landwirtschaftliche Produktion angewiesen. Diese seltenen Zusammentreffen der Bauern, Handwerker, Patrizier und Kaufleute aus Stadt und Region besaßen zudem hohe soziale Bedeutung.²⁰ Darüber hinaus gewinnt dieser Spieltyp seinen besonderen performativen Charakter durch eine Reihe lokaler Bezüge (Nürnberger Wirtshäuser, Gassen u.a.), die, für den modernen Rezipienten nur mehr schwer zu entschlüsseln, für das spätmittelalterliche Publikum ein ganzes Kaleidoskop engerer und weiterer Bezugfelder zu seinem alltäglichen Lebenshintergrund entworfen haben.

Antijüdische Traditionen werden in nur relativ wenigen Nürnberger Fastnachtspielen verhandelt (zwei im Rosenplüt-Corpus; drei bei Hans Folz). Die Vehemenz der überaus drastisch verbalisierten Judenfeindlichkeit – von Judenverhöhnung bis hin zur (Auf-)Forderung ihrer Vertreibung – spiegelt jedoch den hohen Grad der Judenfeindlichkeit im spätmittelalterlichen Nürnberg wider. Insbesondere die oben genannte *Disputation* (KF 1)

¹⁹ Vgl. dazu Ragozky: *pulschaft und nachthunger*, S. 443.

²⁰ Vgl. Holtorf: *Markttag – Gerichtstag – Zinstermin*.

und die Spiele *Der Juden Messias* (KF 20) sowie *Kaiser Constantin* (KF 106) sind wohl damit in Zusammenhang zu sehen, dass Hans Folz seit 1474 durch die Inszenierung judenfeindlicher Stereotypen und Hassreden den in der eigenen Offizin gedruckten Spielen zu größerem Absatz verhelfen wollte. Damit trifft Folz genau die politischen Anliegen des Rates der Reichsstadt Nürnberg, dem 1498 Kaiser Maximilian I. die erbetene Ausweisung der in Nürnberg lebenden Juden aus der Stadt gewährte.

5. Aufführung und Tabubruch

Das demonstrative Verletzen bestehender Tabus ist nicht erst seit der Moderne eine Form, mit der man die Normalität des Alltags zu transgredieren versucht. Auch die Fastnacht ist tendenziell ein Fest der Entgrenzung. Für eine beschränkte Zeit ist eine Vielzahl von bestehenden Tabus in der Gesellschaft außer Kraft gesetzt.

Die Spiele bringen den sexuellen Tabubruch mit aller Selbstverständlichkeit auf die Bühne, indem in immer neuer Variation Sexuell-Obszönes in immer neuen Metaphern thematisiert wird. Nur indirekt kommt das Bewusstsein zum Ausdruck, etwas Unschickliches und Obszönes zu präsentieren. Die Ein- und Ausschreier der Stücke fordern das Publikum auf, die Schauspiel-Perspektive (sich vollständig triebhaft-körperlichen Dingen zu überlassen) auf die lebensweltliche Feier der Fastnacht zu übertragen. Die auf der Wirtshausbühne ohnehin fließenden Grenzen zwischen Spielgeschehen und Zuschauerrealität werden kalkuliert übersprungen. Auf diese Weise konstituiert sich in der Aufführungssituation eine Spannung zwischen der inszenierten Welt des legitimiert-selbstverständlichen Tabubruchs und der Welt des realen Fastnachtsgeschehens.

Die Spiele arbeiten an der Institutionalisierung des Tabubruchs, indem sie Tabuverletzungen performativ als Recht der Fastnacht ausdeuten und zugleich institutionelle Zensurmaßnahmen des Nürnberger Stadtrechts²¹ in ästhetische Strategien transformieren. Der Tabubruch wird zum Symbol für die verkehrte Welt der Fastnacht, macht jedoch zugleich elementare Grenzen des sozialen Zusammenlebens bewusst. Tabu und Tabubruch der Sexualität erweisen sich als zwei Seiten eines ordnungspolitischen Diskurses, der in den Spielen mit erkennbarer Lust an Gewalt, Denunziation und Ausgrenzung geführt wird.

²¹ Die Auffassung der Texte von der Fastnacht als einem permanenten Tabubruch (und wohl auch die Aufführungspraxis der Stücke) hat entsprechende Gegenreaktionen ausgelöst (zu den durch den Rat der Stadt Nürnberg erlassenen Zensurmaßnahmen s.u.).

6. Text und Aufführung

Die frühen Nürnberger Spiele sind nur handschriftlich überliefert, hauptsächlich in Sammelhandschriften. Die meisten Spiele sind nur einmal bezeugt, wenige mehrmals, eines in insgesamt sieben Handschriften. Die Stücke von Hans Folz und Hans Sachs sind auch druckschriftlich, und zwar in Einzeldrucken mit jeweils einem Titelholzschnitt, überliefert.

Die Handschriften, die Spiele enthalten, wurden nach ganz unterschiedlichen Gesichtspunkten angelegt: nach dem Autorgesichtspunkt oder auch unter dem Gattungaspekt. Außerdem finden sich Einzeleinträge in thematisch anders ausgerichteten Sammelhandschriften. In einigen Fällen ist es sogar vermutlich so, dass Drucke wiederum handschriftlich abgeschrieben wurden.

Dass diese Handschriften auch als Textgrundlage einer Aufführung gedient haben, ist eher unwahrscheinlich. Es handelt sich vielmehr um Lesehandschriften. Für die Aufführung hat man sich wohl eine Abschrift genommen und das Stück für die konkrete Aufführung dann zugeschnitten.²²

Einige Überschriften lassen erkennen, dass die Texte zur Lektüre bestimmt waren. Dort heißt es dann beispielsweise „gut zu lesen“. In der Spaunschen Handschrift legt dagegen die z.T. von ihm selbst vorgenommene Hervorhebung von Regieanweisungen und Schlagversen nahe, dass seine Sammlung auch als Textfundus für Aufführungen gedacht war.

Was wissen wir über die Aufführungspraxis der frühen Nürnberger Spiele? Insgesamt sehr wenig. Wie man sich die Aufführungen zu denken hat, darüber finden sich ab 1474 einige Nachrichten in den Ratsverlässen der Stadt Nürnberg. Man versucht, das Über-die-Stränge-Schlagen durch Verbote von Masken für die Spieler zu unterbinden. Ausdrücklich wird ebenfalls verboten, für Geld zu spielen. Freiwillige Trinkgelder waren dagegen erlaubt.

Das Meiste aber ergibt sich aus den Spielen selbst, vor allem aus den Einschreier- und Ausschreier-Strophen sowie aus Regiebemerkungen, die aber nur selten über die bloße Nennung der Sprecher hinausgehen. Ins-

²² Systematisch hat der Augsburger Kaufmann Claus Spaun Fastnachtspiele gesammelt. Der von ihm angelegte Kodex, der heute in Wolfenbüttel aufbewahrt wird (Herzog-August Bibliothek, Cod. Guelf. 18.12 Aug. 4^o), enthält 66 Nürnberger und drei Tiroler Fastnachtspiele, das sogenannte Große Neidhartspiel sowie einige Reimpaarsprüche. Bei dieser Hs. handelt es sich somit um die umfassendste Sammlung von Fastnachtspielen überhaupt. Spaun hat die Hs. jedoch nicht allein geschrieben, sondern insgesamt sind fünf Schreiber beteiligt. Einen Teil der Spiele hat Spaun jedoch eigenhändig korrigiert und rubriziert. Außerdem hat er Spielanweisungen eingefügt und ein Register erstellt. Als Besitzer von Fastnachtspiel-Handschriften haben sich neben Spaun und Folz einige Angehörige des wohlhabenden Nürnberger Stadtbürgertums ermitteln lassen. Durchweg handelt es sich um nicht sehr aufwendig gestaltete Gebrauchshandschriften im gängigen Quartformat.

gesamt lassen sich den Texten Informationen bezüglich Ort und Art der Bühne, Anzahl und Bezeichnung der Sprechrollen, Regieanweisungen, Requisiten, Kostümen, ‚Selbstaussagen‘ der Spieltruppe und Formen der Aktualisierung des Sprechtextes (abhängig vom konkreten Spielanlass, -ort etc.) entnehmen, die Hinweise auf die Aufführung geben können. Einige Beispiele sollen dies illustrieren.

Ungewöhnlich reich an (zum Teil recht detaillierten) Regieanweisungen ist das erwähnte, besonders judenfeindliche Stück *Der Juden Messias* von Hans Folz (KF 20). Es wird z.B. genau angegeben, wann Requisiten – hier ein Glücksrad – auf die Bühne gebracht und wann wieder entfernt werden sollen („Hie get ein das glucksßrat vnd des fursten figur stet oben vnd des messias vnden“ [Z. 224], „Sie nemen das gelucksrad mit in“ [Z. 633]). Auffällig erscheint auch die Anweisung, dass die Figur des Messias nach dem Trunk anzuschwellen und umzufallen hat („Hie enpheht messias das trincken vnd dicit“ [Z. 290], „Messias trinckt, laufft auff vnd geschwilt vnd felst hin“ [Z. 303]). Wie das Anschwellen bewerkstelligt werden sollte, ist nur schwer nachvollziehbar.

Andere Requisiten sind, je nach Spielthema, beispielsweise Harngläser und Salbengefäße im so genannten Arztspiel, ein großer Dreckhaufen in einem skatologischen Spiel oder Krone und Mantel für die Tugendproben in Spielen (KF 80 und KF 81), in denen das Anlegen dieser Gegenstände eheliche Treue erweisen soll. In diesen Stücken dienen die Requisiten nicht nur, wie in den meisten anderen Spielen, zur Ausschmückung der Handlung, sondern hier lösen sie den komischen Konflikt aus bzw. bringen ihn sichtbar zum Ausdruck. Insgesamt sind die Requisiten sehr einfach gehalten, was sich aus der Aufführungssituation der Einkehrspiele erklärt.

Ebenso schlicht muss man sich wohl auch die Kostümierung vorstellen, über die wir aus den überlieferten Texten nur wenig erfahren. Belegt sind beispielsweise Büßergewänder zur Kennzeichnung bestimmter Rollen.

Was die Formen der Aktualisierung betrifft, sind insbesondere Ein- und Ausleitung der Spieltexte von Interesse, das heißt die Ein- und Ausschreierreden jeweils zu Beginn und zum Schluss der Stücke. Hier wird ein Bezug zum Publikum (vgl. oben auch das Beispiel *Die Disputation*) dadurch aufgebaut, dass die Ankunft der Spielrotte angekündigt, das Publikum um Ruhe gebeten und so die (tatsächliche) Einkehrsituation zugleich zur (fingierten) Spielsituation wird, oder aber das Spielgeschehen abschließend in die Fastnachtsrealität zurückgeführt wird. Diese Funktion übernehmen häufig Anspielungen auf Nürnberger Gegebenheiten, entweder Lokalitäten, wie z.B. Wirtshäuser und Gassen, oder sogar bestimmte Personen. Dies zeigt beispielsweise das Stück *Das Chorgericht I* (KF 42):

Hört jr yemantz, der nach vns frag,
Den weist zum *Hanns Wirtzig* ein. (247 f. nach Hs. M)

In zwei Handschriften (Kb, Ga) findet sich die Lesart N (= nomen) für *Hanns Witzig*. Dies lässt auf eine Ausrichtung des Spieltextes auf die Verwendung in der konkreten Aufführungssituation schließen, in der ein aktuell gewählter Personenname eingesetzt werden sollte. Über die Herstellung eines Bezugs zum Publikum mittels einer lokalen Bezugsgröße hinaus wird durch ein solches Realitätsmoment ein komischer Effekt erzeugt und mit hin verdeutlicht, dass die fastnächtlich verkehrte Welt in der realen Welt fest verankert ist. Zugleich stellt das Beispiel ein für das Genre typisches Versatzstück dar. Im Rahmen der Aktualisierung der Texte im jeweiligen Aufführungszusammenhang konnten bestimmte Textteile – vorzugsweise ganze Redepartien, aber auch einzelne Verse (wie im genannten Beispiel) –, begünstigt durch thematische Überschneidungen der Stücke, relativ flexibel in das aktuelle Spiel eingebaut oder aber auch weggelassen werden.²³

7. Resümee

„In den frühen sechziger Jahren [des 20. Jahrhunderts] setzte in den Künsten der westlichen Kultur generell und unübersehbar eine performative Wende ein“. Dies trifft nicht nur das Theater, auch in bildender Kunst, Musik, und Literatur ist die Tendenz erkennbar, sich in Aufführungen zu realisieren. Hier kommt wieder etwas in Bewegung, was sich seit dem 17./18. Jahrhundert zu einer „separierenden Produktions-, Werk- und Rezeptionsästhetik“²⁴ ausdifferenziert und verfestigt hatte.

Die Einheit von Publikum, Bühne und Darstellern ist dem Fastnachtspiel des Spätmittelalters selbstverständlich. Die Aufführung vollzieht sich in engstem Kontakt zu den Zuschauern. Die Spieler sprechen die Zuschauer an, gehen (vermutlich) unter sie, werben um Wohlwollen (und indirekt wohl auch um Entlohnung), fordern am Schluss der Stücke zu Musik und Tanz auf.

Der enge Nexus von Spielern und Publikum zeigt sich ebenso in der Art der Bühne (Wirts-, Privathaus), in den Formen der Aktualisierung der Stücke (Nürnberger Ortsspezifika) und vor allem in der Einbindung des Spielgeschehens in das fastnächtliche Treiben.

Mit der engen Interaktion von Spielern und Zuschauern korrespondieren die Themen des Fastnachtspiels. Es sind überwiegend lebensweltlich-sozial bedeutsame Themen, die zur Sprache kommen. Die inszenierte Aktualität des Fastnachtspiels ließ sich daher auch politisch instrumentali-

23 Auch dieser Befund ist der Überlieferung zu entnehmen: In den Hss. finden sich ein und dieselben Versatzstücke in verschiedenen Spielen.

24 Fischer-Lichte: Ästhetik des Performativen, S. 22.

sieren, „das Fastnachtspiel als publizistisches Medium einsetzen“.²⁵ Hans Rosenplüt steht mit *Des Türken Fastnachtspiel* (KF 39) am Beginn der Tradition des politischen Fastnachtspiels, Hans Folz hat sie mit antijüdischen Dramen fortgesetzt, in der Reformationszeit sind Fastnachtspiele Artikulationsform in Glaubenskämpfen.

Aus der Einbindung der Aufführung in die Feier der Fastnacht, aus der engen Interaktion zwischen Zuschauern und Spielern, aus der Art der Spielorte (Wirts-, Privathäuser) und der Form der Aufführung (Einkehr- bzw. Stubenspiel) erklärt sich daher zum einen der bevorzugte Darstellungsmodus der verhandelten Themen (Tabubruch), zum anderen die Einfachheit der theatralen Inszenierung (Regieanweisungen, Requisiten etc.).²⁶

Zu bedenken ist allerdings, dass die Handschriften die Spiele als Lesetexte aufzeichnen; unter Umständen verzichtet man hier auf aufführungsrelevante Informationen, die in einer für die Aufführung bestimmten Handschrift ihren Platz gefunden hätten. Dies ändert jedoch nichts daran, dass die Aufführung (und nicht die stille Lektüre) noch für eine lange Zeit der ästhetisch-soziale Ereignisrahmen der Bedeutungserfahrung volkssprachiger Literatur bleibt.

Literatur

- Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen. Frankfurt a.M. 2004.
 Holtorf, Arne: Markttag – Gerichtstag – Zinstermin. Formen von Realität im frühen Nürnberger Fastnachtspiel. In: Klaus Grubmüller u.a. (Hg.): Befund und Deutung. Zum Verhältnis von Empirie und Interpretation in Sprach- und Literaturwissenschaft. Tübingen 1979, S. 428-450.
 Keller, Adelbert von: Fastnachtspiele aus dem fünfzehnten Jahrhundert. 3 Teile und Nachlese. Darmstadt 1965-1966 [zuerst Stuttgart 1853-1858].
 Lehmann, Hans-Thies: Ästhetik des Risikos. Notizen über Theater und Tabu. In: Hans-Thies Lehmann: Das politische Schreiben. Essays zu Theatertexten, S. 93-101.
 Lenk, Werner: Das Nürnberger Fastnachtspiel des 15. Jahrhunderts. Ein Beitrag zur Theorie und zur Interpretation des Fastnachtspiels als Dichtung. Berlin 1966 [Veröffentlichungen des Instituts für deutsche Sprache und Literatur: Reihe C, Beiträge zur Literaturwissenschaft 33].
 Lexer, Matthias: Mittelhochdeutsches Handwörterbuch. Leipzig 1872-1878.

25 Simon: ‚De scheve klot‘, S. 202.

26 Was hier nur beispielhaft dargestellt werden konnte, ist in systematischer Weise auf der Grundlage aller überlieferten Nürnberger Fastnachtspiele des 15. und beginnenden 16. Jahrhunderts zu leisten. Dieses Corpus wird in dem von Klaus Ridder und Martin Przybilski geleiteten DFG-Projekt *Neuedition und Kommentierung der vorreformatorischen Nürnberger Fastnachtspiele* (an den Universitäten Tübingen und Trier) nach modernen editionsphilologischen Standards neu ediert und erstmals umfassend wissenschaftlich kommentiert, so dass die Analyse aufführungsbezogener Elemente auf einer verlässlichen Textgrundlage durchgeführt werden kann.

- Ragotzky, Hedda: *pulschaft und nachthunger: Zur Funktion von Liebe und Ehe im frühen Nürnberger Fastnachtspiel*. In: Hans-Jürgen Bachorski (Hg.): *Ordnung und Lust. Bilder von Liebe, Ehe und Sexualität in Spätmittelalter und Früher Neuzeit*. Trier 1991, S. 427-446.
- Ridder, Klaus; Steinhoff, Hans-Hugo (Hg.): *Frühe Nürnberger Fastnachtspiele*. Paderborn u.a. 1998 [Schöninghs Mediävistische Editionen 4].
- Simon, Eckehard: *Die Anfänge des weltlichen deutschen Schauspiels 1370-1530. Untersuchung und Dokumentation*. Tübingen 2003 [MTU 124].
- Simon, Eckehard: *„De scheve klot“ (Hildesheim 1520). Ein politisches Fastnachtspiel in multimedialer Inszenierung*. In: Jürgen Jaehrling u.a. (Hg.): *Röllwagenbüchlein. Festschrift für Walter Röll zum 65. Geburtstag*. Tübingen 2002, S. 187-203.
- Simon, Gerd: *Die erste deutsche Fastnachtsspieltradition. Zur Überlieferung, Textkritik und Chronik der Nürnberger Fastnachtsspiele des 15. Jahrhunderts (mit kurzen Einführungen in Verfahren der quantitativen Linguistik)*. Lübeck, Hamburg 1970 [Germanische Studien 240].