

Antichrist

Konstruktionen von Feindbildern

Herausgegeben von Wolfram Brandes
und Felicitas Schmieder



Akademie Verlag

Einbandgestaltung unter Verwendung eines Ausschnitts aus Luca Signorellis Fresko
„La predicazione dell'Anticristo“, 1499, in der Cappella Nuova des Doms von Orvieto

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.

ISBN 978-3-05-004743-0

© Akademie Verlag GmbH, Berlin 2010

Das eingesetzte Papier ist alterungsbeständig nach DIN/ISO 9706.

Alle Rechte, insbesondere die der Übertragung in andere Sprachen, vorbehalten. Kein Teil des Buches darf ohne Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikroverfilmung oder irgendein anderes Verfahren – reproduziert oder in eine von Maschinen, insbesondere Datenverarbeitungsmaschinen, verwendbare Sprache übertragen oder übersetzt werden.

Einbandgestaltung: pro:design, Berlin

Druckvorlage: Peter Rotkehl, Berlin

Druck und Bindung: Druckhaus „Thomas Müntzer“ GmbH, Bad Langensalza

Printed in the Federal Republic of Germany

Die Antichrist-Figur im mittelalterlichen Schauspiel

1. Der Antichrist als negative Leitfigur

In christlich-eschatologischer Perspektive kündigt sich das Ende der Welt durch das Auftreten des Antichrist an, das der Ankunft Christi auf Erden vor dem letzten Gericht vorausgeht. Nur auf wenige Stellen des Alten und des Neuen Testaments gestützt, in der Tradition der Apokryphen und wohl unter dem Einfluss der oströmischen Sibyllistik, formt sich in patristischer Auslegung eine Vorstellung vom Antichrist aus. Doch erst der lothringische Abt Adso von Montier-en-Der entwirft um 950 in seiner Schrift *De ortu et tempore Antichristi*¹ ein einheitliches Bild des Antichrist, das eine enorme Wirkung entfaltete. Er hat die verschiedenen Stofftraditionen „als erster in Form einer kohärenten Vita“² dargeboten. Der Abt schreibt einerseits im Blick auf die mit dem Jahr 1000 verbundenen Untergangsängste, zieht aber andererseits die Vita des Antichrist bis zum Jüngsten Gericht aus.

Adso lässt die Biografie des Antichrist mit einer genauen Einordnung von dessen Herkunft beginnen. Seine Zeugung wurde vom Teufel veranlasst; geboren wird er in Babylon als ein aus dem Stamme Dan kommender Jude. Der Satan und falsche Propheten nehmen sich seiner Erziehung an und begleiten ihn in der Zeit seines Erwachsenwerdens. Nach der Regierungszeit des letzten Frankenkönigs werden die biblischen Propheten Enoch und Elias wiedergeboren, um die Gläubigen dreieinhalb Jahre lang zu warnen, und selbst die Juden sollen durch sie zum Christentum bekehrt werden. Es folgt die Zeit des Antichrist, welcher nach Jerusalem ziehen, die beiden warnenden Propheten töten und im neu aufgebauten Tempel sein Reich gründen wird. Den Christen begegnet er mit Verfolgungen; seinen Regierungsanspruch über die Welt sichert er durch Terror, Bestechungen und Wunder. Die Herrscher der Welt werden sich ihm unterwerfen und ihn ehren; nahezu alle Menschen, darunter ausnahmslos alle Juden, bekennen sich zu ihm und sehen in ihm den Messias. Dreieinhalb Jahre wird seine Herrschaft andauern, dann wird sie durch die Wiederkunft Christi beendet. Der Antichrist wird von Christus bzw. dem Erzengel Michael vernichtet.

Die wesentlichen Dimensionen der Antichrist-Figur sind hier angelegt. Der Antichrist ist eine apokalyptische Figur, die Endzeiterwartung und Schrecken verbreitet, da sie das Ende der Welt und die Wiederkunft des Erlösers einleitet. Der Antichrist ist eine religiös-politische Figur, eine Inkarnation des Bösen in der Gegenwart. Im politischen Gegner kann er sich verkörpern; der kann als Antichrist entlarvt und

¹ D. Verhelst (Hg.): *De ortu et tempore Antichristi. necnon et tractatus, qui ab eo dependvnt. Adso Dervensis*, Turnholti 1976.

² Barbara Haupt: *Die vorgezeichnete Zukunft. Vom Ende der Geschichte. Zum Linzer Antichrist*, in: dies. (Hg.): *Endzeitvorstellungen*, Düsseldorf 2001, S. 147–178, hier S. 162.

diese Erkenntnis in der aktuellen politischen Auseinandersetzung genutzt werden. Der Antichrist ist ebenso eine Figur des Glaubenskampfes, die in antijüdische Argumentationen und, im 16. Jahrhundert, in die Auseinandersetzungen der beiden christlichen Konfessionen einbezogen wurde. Der Antichrist ist eine Figur mit mythologischen Zügen, die im Endkampf der christlichen Mächte als Gegenspieler Christi fungiert und unterliegt. Schließlich kann man die Figur auch komisch akzentuieren, wenn Aufstieg und Fall in der Perspektive des anmaßenden, scheiternden Tyrannen gezeigt werden. Der Antichrist ist also ebenso eine Figur der christlich-eschatologischen Heilsgeschichte, der jeweils aktuellen Gegenwart, die beständig neue Spekulationen provoziert, wie auch eine Figur der Zukunft, die Unheilserwartung und Endzeitstimmung auslöst.

Adsos kurze und prägnante Darstellung wurde zur Hauptquelle für die Antichristspiele des Mittelalters. Auf dieser Grundlage ließ sich die Vita des Antichrist weiter ausbauen, zudem ihr Charakter als eine Negativfolie zum Leben Christi verschärfen, und zwar von der Weissagung des Alten Testaments, über die Geburt, das Wirken, die Herrschaft und das Scheitern des Antichrist bis zu den Vorzeichen des Jüngsten Gerichts. Zur szenischen Gestaltung auf der Bühne bot sich die Spannung Antichrist vs. Christus geradezu an. Das aus diesem Gegensatz erwachsende Darstellungspotential war für das Schauspiel interessant und produktiv; es trug vermutlich wesentlich zur Attraktivität der Antichristspiele bei. Adsos Antichrist-Text war den Spielredaktoren eine ideale Vorlage, um dieses Potential szenisch auszuarbeiten.

Der Antichrist als Gegenspieler Christi

Das Interesse an dieser Perspektive wurzelt zum einen in den, auf Bühnenpräsenz ausgerichteten, Möglichkeiten des Schauspiels, auf der anderen Seite sicher auch in der Aktualität mythisch-dualistischen Denkens. Um solche Vorstellungen im christlichen Horizont zu verstehen, muss man wohl nicht einen permanenten Einbruch lebendiger, aber unterdrückter paganer Mythen im Schauspiel annehmen. Walter Haug hat in seiner Auseinandersetzung mit den Argumenten von Rainer Warning und Friedrich Ohly in dieser Frage den Akzent darauf gelegt, dass „die nie völlig aufhebbare quasi dualistische Spannung in der religiösen Erfahrung“³ natürlich auch dem Christentum, und zwar von Anfang an, eigen ist. Diese Spannung wird auf der Bühne des mittelalterlichen religiösen Theaters in unterschiedlichen stofflichen Szenarien und Akzentuierungen ausgetragen. Das Interesse am Teufel oder am Antichrist stellt sich inszenatorisch immer wieder neu gegen die Position christlicher Lehre, dass das Mythologisch-Böse nur das weniger Gute, also keine dem Positiven gleichberechtigte Macht sei. Man hat den Eindruck, dass diese Verkündigung im geistlichen Schauspiel mit jeder Aufführung neu versichert, zugleich aber auch jedes Mal neu in Zweifel gezogen wird. Ausdruck dieses Zugleichs ist die komische Inszenierung des Bösen und das provozierte Lachen der Zuschauer: Es wird die

³ Walter Haug: Rainer Warning, Friedrich Ohly und die Wiederkehr des Bösen im geistlichen Schauspiel des Mittelalters, in: Hans-Joachim Ziegeler (Hg.): Ritual und Inszenierung. Geistliches und weltliches Drama des Mittelalters und der Frühen Neuzeit, Tübingen 2004, S. 361–374, hier S. 372.

Erkenntnis in szenisches Geschehen umgesetzt, dass man das Mythisch- und das Menschlich-Böse nicht ein für alle Mal auslöschen kann, sich vielmehr immer wieder mit ihm auseinandersetzen, ihm aber keine unbeschränkte Geltung und Daseinsberechtigung zugestehen muss.

Der Antichrist als Pseudomessias

Schon Adso legt in seiner Schrift dar, der Antichrist werde nicht nur Heiden und Juden, sondern auch Christen aller Stände und Professionen durch die Botschaft, dass er als wahrer Gott und Messias auf die Erde gekommen sei, für sich gewinnen. Gläubige, die sich widersetzen, bringt er zu Tode. Die Verfolgung der rechthgläubigen Christen durch den Antichrist wird schon „bei Adso durch den programmatischen Judaismus des Pseudomessias motiviert“; sie soll „zweifellos antijüdische Affekte freisetzen“.⁴ Die Antichrist-Darstellung ist hier ein Medium antijüdischer Tendenzen; diese Traditionslinie lässt sich bis zum Ende des Mittelalters verfolgen. Im 16. Jahrhundert wird dann, vor dem Hintergrund der Auseinandersetzung zwischen Katholiken und Protestanten, die Thematik des Kampfes gegen die Juden um eine neue Dimension erweitert. So kann zum Beispiel bei Martin Luther der Papst als tyrannischer Antichrist erscheinen, und aus katholischer Sicht stellt sich Luther zumindest als einer der Vorläufer des Antichrist dar.⁵

Der Antichrist im politischen Gegner

Durch die Stofftradition ist die Antichrist-Figur zwar immer schon besonders eng mit der Gruppe der Juden verbunden und eignet sich deshalb besonders gut zu entsprechender Polemik, aber als Denkfigur, als Feindbild, ist sie beliebig verwendbar und wurde auch auf vielfältige Gegner bezogen, etwa in politischen Auseinandersetzungen. Besonders prominent sind beispielsweise die Streitigkeiten zwischen Friedrich II. und Papst Gregor IX., welche sich gegenseitig als Antichrist beschimpften.⁶ Der Vorteil eines apokalyptischen Feindbildes liegt darin, dass politische Gegner, die die eigene Position in Frage stellen, schon von vornherein in das eigene Weltbild integriert sind: Man weiß im voraus, dass der Feind kommen wird, und wenn er dann kommt und die eigene Identität bedroht, dann wird diese durch ihn nicht erschüttert, sondern gerade bestätigt. Krisensituationen können so verstanden und bewältigt werden.⁷

⁴ Thomas Habel: Prototyp und Variation. Aufstieg und Fall des Antichrist in Nürnberger Bildtexten und Fastnachtsspielen des 15. Jahrhunderts, in: Theodor Wolpers (Hg.): Der Sturz des Mächtigen. Zu Struktur, Funktion und Geschichte eines literarischen Motivs. Bericht über Kolloquien der Kommission für literaturwissenschaftliche Motiv- und Themenforschung 1995–1998, Göttingen 2000, S. 149–201, hier S. 168.

⁵ Siehe Klaus Aichele: Das Antichristdrama des Mittelalters, der Reformation und der Gegenreformation, Den Haag 1974, S. 76f.

⁶ Vgl. Peter Segl: Die Feindbilder in der politischen Propaganda Friedrichs II. und seiner Gegner, in: Franz Bosbach (Hg.): Feindbilder. Die Darstellung des Gegners in der politischen Publizistik des Mittelalters und der Neuzeit, Köln, Weimar, Wien 1992, S. 41–71.

⁷ Dazu Michael Wolter: Der Gegner als endzeitlicher Widersacher. Die Darstellung des Feindes in der jüdischen und christlichen Apokalypik, in: Franz Bosbach (Hg.): Feindbilder (s. Anm. 6), S. 23–40.

Seit dem 4. Jahrhundert bietet die Antichrist-Figur auch noch eine andere Möglichkeit zur Feindkennzeichnung: In dieser Zeit nämlich entwickelt Tyconius die Vorstellung vom Corpus Antichristi. Dieses Corpus bestehe aus Vorgängern des einen Antichrist, die bereits in der Vergangenheit und in der Gegenwart erschienen sind bzw. erscheinen, als Präfigurationen des einen, letzten, großen Antichrist.⁸ Man kann also politische Gegner nach dem Vorbild des Antichrist stilisieren und sie mit ihm in Beziehung setzen, ohne sie direkt mit ihm zu identifizieren. Als Beispiel für dieses Verfahren kann der Tegernseer *Ludus de Antichristo*⁹ dienen.

2. Der Tegernseer *Ludus de Antichristo*

Verknüpfte schon Adso seine Antichrist-Vita mit einer politischen Stellungnahme zugunsten der westfränkischen Ansprüche auf die Kaiserherrschaft, propagiert das älteste erhaltene Antichristspiel, der lateinische *Ludus de Antichristo*, ein Römisches Reich unter deutscher, d. h. staufischer Herrschaft gegen französische Ansprüche. Das Spiel entstand wohl in der zweiten Hälfte des 12. Jahrhunderts, vielleicht im Kloster Tegernsee.¹⁰ Aufgrund seiner Gestaltung und seiner politischen Tendenz steht es als Sonderfall unter den mittelalterlichen Antichristspielen.¹¹ Abgesehen von der Parteinahme für die staufischen Herrschaftsansprüche hält sich jedoch auch der *Ludus* von deutlicheren Bezugnahmen auf das aktuelle Zeitgeschehen zurück.¹²

Das Spiel gliedert sich in zwei Teile: Im ersten wird gezeigt, wie der Kaiser die Könige von Frankreich, von Griechenland und von Jerusalem zu Huldigung und Tributpflicht auffordert. Einzig der französische König widersetzt sich ihm, was als *superbia* gekennzeichnet wird. Der Kaiser unterwirft ihn schließlich. Als der König von Babylon Jerusalem belagert, zieht der Kaiser gegen ihn zu Felde, vertreibt ihn aus Jerusalem und legt Krone, Zepter und Reichsinsignien im Jerusalemer Tempel nieder. Diese Handlung leitet die Zeit des Antichrist ein und damit den zweiten Teil des Spiels: Wie der Kaiser im ersten Teil erhebt nun der Antichrist Anspruch auf die Weltherrschaft. Er vertreibt den König von Jerusalem und fordert Huldigung von den Königen von Griechenland, Frankreich und Deutschland. Hier ist nun der deutsche König dem französischen durch Parallelisierung entgegengesetzt. Wie dieser sich zuvor gegen den Kaiser zur Wehr setzte, stellt sich der deutsche König jetzt dem Antichrist entgegen. Der französische König lässt sich durch Geschenke ohne weiteres vom Antichrist gewinnen; der deutsche weist die Geschenke zurück und kann sogar den militärischen Angriff des Antichrist niederschlagen; als dieser jedoch Wunder vollbringt, wird auch der deutsche König schwankend und ergibt sich schließ-

⁸ Horst Dieter Rauh: Das Bild des Antichrist im Mittelalter: Von Tyconius zum Deutschen Symbolismus, Münster 1973, S. 102–121.

⁹ Gisela Vollmann-Profe (Hg.): *Ludus de Antichristo*, 2 Bde. (Litterae 82,I/II), Lauterburg 1981, Bd. 1: Abbildung der Handschrift und Transkription; Bd. 2: Edition und Übersetzung.

¹⁰ Zur Datierung vgl. Hannes Möhring: Der Weltkaiser der Endzeit. Entstehung, Wandel und Wirkung einer tausendjährigen Weissagung, Stuttgart 2000, S. 178–180, 184.

¹¹ Vgl. Klaus Aichele: Antichristdrama (s. Anm. 5), S. 29f.

¹² Siehe aber Anm. 15.

lich. Mit Hilfe des deutschen Königs unterwirft der Antichrist nun noch den König von Babylon und erringt somit die Weltherrschaft. Die Juden erkennen ihn zunächst als ihren Messias an. Jedoch ist im *Ludus* keine antijüdische Tendenz feststellbar, denn die Synagoge bleibt beim Auftreten der Propheten Enoch und Elias nicht verstockt, sondern lässt sich zum Christentum bekehren und wendet sich als einzige vom Antichrist ab.¹³ Die Könige vollziehen diesen Schritt erst nach dem Sturz des Antichrist, und damit endet das Spiel.

Sind schon durch die Handlungsführung der deutsche und der französische König besonders eng aufeinander bezogen und wertend voneinander abgesetzt, so wird der französische König noch durch andere Mittel negativ gezeichnet, nämlich durch ein Lob aus dem Mund des Antichrist. Dieser sagt über die Franzosen:

Hi nostro ritui formam adinvenere,
nostro adventui viam praeparavere.
Horum subtilitas nobis elaboravit
Tronum conscendere, quem virtus occupavit (vv. 221–224).

Sie sind es, die das Modell für unsere Religion geschaffen haben,/ sie haben unserer Ankunft den Weg bereitet./ Ihre Sophismen haben für uns die Vorarbeit geleistet/ zur Besteigung jenes Throns, den unsere Tüchtigkeit nun eingenommen hat.

Damit erscheint der französische König als Wegbereiter des Antichrist, ja sogar als eine Art Präfiguration, da er das „Modell“ (lat.: *forma*) der Religion des Antichrist geschaffen habe – ein „Seitenhieb auf das neue Denken der Scholastik, deren Wiege eben das damalige Frankreich war“.¹⁴ Sein antichristliches Wesen zeigte der französische König bereits in seiner *superbia* gegenüber dem rechtmäßigen Kaiser. Die besondere Verbundenheit zwischen ihm und dem Antichrist wird zudem dadurch unterstrichen, dass dieser ihn als einzigen von allen ihm huldigenden Königen mit einem Kuss auszeichnet (v. 226a).

Der Antichrist des *Ludus* hat seinen Ursprung nicht im Volk der Juden, sondern im „Schoß der Kirche“ (v. 183: *ecclesiae gremio*), in der christlichen Geistlichkeit selbst, und zwar in einer Geistlichkeit, die unter einem bestimmten französischen Einfluss steht. Mit diesem französischen Einfluss kann, wie gesagt, das scholastische Denken gemeint, aber auch auf ein Kreuzzugs- und Glaubensverständnis im Gefolge Bernhards von Clairvaux angespielt sein.¹⁵ Dementsprechend könnte sich

¹³ Die erstaunliche Judenfreundlichkeit des *Ludus* zeigt sich auch darin, dass der Antichrist nicht wie üblicherweise aus dem Volk der Juden hervorgeht, sondern vom „Schoß der Kirche“ (v. 183: *ecclesiae gremio*) empfangen und geboren wird. Zum Judenbild des *Ludus* und seiner möglicherweise gegenwartskritischen Aussage vgl. Hans-Dietrich Kahl: Der sog. „*Ludus de Antichristo*“ (*De Finibus Saeculorum*) als Zeugnis frühstauferzeitlicher Gegenwartskritik. Ein Beitrag zur Geschichte der Humanität im abendländischen Mittelalter, in: *Mediävistik* 4 (1991), S. 53–148, hier S. 83–92.

¹⁴ Ebd., S. 70.

¹⁵ Vgl. ebd.: Während der Feldzug des Kaisers im ersten Teil des Spiels zur Verteidigung der heiligen Stätten gegen die Heiden nicht als Kreuzzug betrachtet werden dürfe, da entscheidende Kreuz-

die Darstellung des Antichrist an Bernhard orientiert haben:¹⁶ Wie die Franzosen das Modell der antichristlichen Religion geliefert haben sollen, so hätte Bernhard dem *Ludus*-Dichter als Modell für die Darstellung des Antichrist gedient. Die Franzosen werden antichristlich, der Antichrist ‚französisch‘ gezeichnet. Stellt das Spiel zwar ein endzeitliches Geschehen dar und verzichtet es dabei auf direkte aktuelle Zeitbezüge, so wendet es sich doch an die eigene Gegenwart, wenn es das französische Königtum als ‚Prä-formation‘ der antichristlichen Herrschaft kennzeichnet und „die für die Kirche von der Häresie ausgehende Gefahr“¹⁷ aufzeigt. Die Denkfigur des Corpus Antichristi, der Vorläufer des einen, großen Antichrist in Gegenwart und Vergangenheit, macht es möglich, Zeitgenossen, wenn nicht selbst als den einen Antichrist zu brandmarken, so doch immerhin nach dessen Vorbild zu zeichnen und sie mit ihm in Beziehung zu setzen, wie auch umgekehrt den Antichrist mit Zügen zeitgenössischer Gegner auszustatten. So werden Ängste und Feindseligkeiten, die sich auf den Antichrist am Ende der Zeiten beziehen, auf zeitgenössische politische Gegner umgeleitet bzw. die politischen und eschatologischen Feindseligkeiten zusammgeführt und dadurch potenziert.

3. Der Antichrist im volkssprachigen geistlichen Schauspiel

Wenn das geistliche Spiel, namentlich in den Osterspielszenen von der Höllenfahrt Christi, die Wiedervergegenwärtigung oder sogar, um mit Rainer Warning zu reden, die Remythisierung eines im Grunde schon gelösten Konflikts, nämlich desjenigen zwischen Gut und Böse, bietet,¹⁸ dann darf man Antichristspiele als eine besondere Form des geistlichen Spiels hervorheben, da der in ihnen verhandelte Konflikt gerade noch nicht bewältigt ist, vielmehr als apokalyptisches Geschehen noch bevorsteht: In der Zukunft wird das Böse noch einmal freigelassen, und diese Zukunft holt das Antichristspiel in die Gegenwart herein. Es ruft nicht ein Geschehen der Vergangenheit in Erinnerung, um die Gegenwart feierlich daran zurückzubinden, sondern lässt, wie das Weltgerichtsspiel, mit dem es verbunden sein kann,¹⁹ die noch nicht geschehene, mit Angst und Hoffnung erwartete Endzeit im Spiel gegenwärtig

zugelemente wie der Aufruf von Seiten des Papstes/der Kirche und die Verheißung von Ablass oder Märtyrerehren fehlten (S. 65), sei der Feldzug des Antichrist als eigentlicher Kreuzzug, genauer als „Missionskreuzzug“ (S. 76) zu werten, eine Form des Kreuzzugs, die sich Mitte des 12. Jahrhunderts durch den Einfluss Bernhards von Clairvaux herausgebildet hatte. An einem solchen Kreuzzugsverständnis, wenn nicht am Kreuzzugsgedanken überhaupt, über die *Ludus* Kritik. Auch in diesem Fall hätte ein Franzose das Modell der antichristlichen Religion geliefert, und Bernhard bzw. sein Kreuzzugsverständnis werden als antichristlich gebrandmarkt.

¹⁶ Ebd., S. 75–77: Der Antichrist, der den deutschen König durch die Schwertübergabe zur kriegerischen Bekehrung der Heiden aufruft (vv. 285a, 286), repräsentiere Bernhard von Clairvaux, der Konrad III. mit großer Mühe, angeblich sogar mit Wundern, zum zweiten Kreuzzug überredete und dies mit der Übergabe einer Fahne besiegelte (S. 76).

¹⁷ Hannes Möhring: *Weltkaiser* (s. Anm. 10), S. 183.

¹⁸ Vgl. Rainer Warning: *Funktion und Struktur. Die Ambivalenzen des geistlichen Spiels*, München 1974.

¹⁹ So etwa beim *Jour du Jugement* von Besançon (14. Jh.) oder beim Churer Weltgerichtsspiel (1517).

und erfahrbar sein. Das Antichristspiel ruft damit reale Ängste wach, denn während die Angst vor Figuren der Vergangenheit durch die Inszenierung erst herbeigespielt werden muss, ist die Angst vor dem Antichrist in den Zuschauern bereits vorhanden, da der Antichrist als noch bevorstehend gedacht wird und mit seinem realen Erscheinen jederzeit gerechnet werden muss. Indem Antichristspiele den Zuschauern den Auslöser ihrer Angst vor Augen stellen und auch seinen Untergang vorführen, rufen sie diese Angst zwar konkret in ihnen herauf, können sie aber auch von ihr befreien: Dadurch, dass die Zuschauer im Spiel das Ende des Antichrist miterleben, können sie dann, im Glauben gestärkt, vielleicht mit abgemilderter Angst und mehr Zuversicht dem Kommen des wahren Antichrist entgegensehen.

Auch Warning spricht von einer entlastenden Funktion der Antichristspiele: Diese „feiern im rituellen Spiel die Niederlage des Übermächtigen und haben hierin den gleichen Entlastungseffekt wie die geistlichen Spiele im engeren Sinne“,²⁰ d. h. wie die Osterspiele, durch deren Komik infolge der inszenierten Entmachtung des Teufels die Zuschauer ihre Teufelsangst in einem Lachritual bewältigen können; mit einem solchen immer wieder vollzogenen Entlastungsritual bestätigen sie jedoch stets aufs neue die Existenz und ungebrochene Macht des Teufels. Wie das Osterpiel dadurch in den mythischen Dualismus von Gut und Böse zurückfalle, seien Antichristspiele gleichfalls nicht Kennzeichen eines apokalyptischen, sondern eines mythischen Weltverständnisses: „wer sich tatsächlich dem unmittelbar bevorstehenden Ende konfrontiert glaubt, führt keine Spiele auf“ (S. 232); „[w]o rituelle Spiele statthaben, ist die Welt als letztlich verlässlich und fortbestehend vorausgesetzt“ (S. 233).

Anders als die Angst vor dem Teufel, der als mythisches böses Prinzip stets gegenwärtig sein muss und dessen beständige Gegenwart Angst auslöst, speist sich die Angst vor dem Antichrist gerade aus seiner Zukünftigkeit als Vorzeichen des Weltendes. Warning ebnet den Unterschied zwischen Teufel und Antichrist ein, indem er vom „Übermächtigen“ spricht, aber es ist fraglich, ob die Spiele das zulassen: In ihnen wird der Antichrist nicht als bereits gegenwärtig, sondern als (wenn auch unmittelbar) bevorstehend dargestellt; dieser „Übermächtige“ übt seine Macht noch gar nicht aus; der Dualismus zwischen Christus und Antichrist besteht noch gar nicht, so dass er und damit ein mythisches Denken in ewigen Kreisläufen nicht als Grundlage für die Inszenierung ritueller Antichristspiele erhalten kann. Eine mythisch-dualistisch verstandene Welt mag Teufelsspiele wie das Osterpiel nötig haben; Spiele vom noch nicht gegenwärtigen, erst kommenden Bösen wie das Antichristspiel sind nur in einer eschatologisch verstandenen Welt sinnvoll. Hier dienen sie als Rituale zur Entlastung von eschatologischen Ängsten.²¹

Die mittelalterlichen Antichristspiele verstehen sich als Vergegenwärtigung des Noch-nicht-Gegenwärtigen, als Vorwegnahme der Endzeit und verzichten daher weitgehend auf zeitgeschichtlich-aktuelle Bezüge, wie etwa die Identifizierung rea-

²⁰ Rainer Warning: Funktion und Struktur (s. Anm. 18), S. 233, Anm. 389a.

²¹ Hinzu kommt, dass der Antichrist, anders als der Teufel in den Osterspielen, in den eigentlichen Antichristspielen nie als komische Figur erscheint, so dass es in diesen auch kein entsprechendes Lachen gibt, das den Antichrist als eigenständige, zum Weltganzen wesentlich gehörende Macht bestätigt.

ler Personen mit dem Antichrist;²² der Antichrist wird als ein Mensch dargestellt, der noch kommen wird und dessen Leben sich nur dadurch konkretisiert, dass es in allem das Leben Christi parodiert.²³

4. Der Antichrist auf der Fastnachtssbühne

Auf unterschiedliche Funktionalisierungen des Antichrist-Stoffes in zwei Nürnberger Fastnachtsspielen möchten wir näher eingehen. Der Antichrist agiert hier als Gegenspieler Christi im Endzeitgeschehen, als Christenverfolger in der Rolle des jüdischen Messias und als lächerlicher, weil scheiternder Tyrann, der all seinen Schrecken verloren hat und dadurch selbst zum Objekt der Verfolgung und Demütigung werden kann.

Zunächst zu dem von Hans Folz verfassten Fastnachtsspiel *Der Juden Messias*.²⁴ In diesem Spiel treffen der Herzog von Burgund und die Prophetin Sibylla in Nürnberg zur Fastnachtszeit zusammen. Die Prophetin nutzt die Gelegenheit, um die Behauptung der Juden zu widerlegen, ihr Messias sei gekommen und werde die Weltherrschaft übernehmen. Der jüdische Messias lässt als Zeichen seiner Macht einen Feuer speienden Drachen auf der Bühne erscheinen. Sibylla prüft ihn zunächst darauf hin, ob er der Antichrist sei (Z. 151). Mittels eines Glücksrades wird dann endgültig klar, dass es sich um einen falschen Antichrist, d. h. um einen Betrüger und Scharlatan (Z. 142ff.) handelt; sie tötet ihn mittels eines Trankes, lässt ihn dann jedoch wieder auferstehen, damit er die zahlreichen Verbrechen der Juden gegen die Christenheit bekennen kann. Der falsche Messias legt dar, dass die Juden schon seit jeher danach trachteten, den Christen die Herrschaft zu entreißen, sie zu unterwerfen und zu töten:

O genediger furst vnd werde fraw,/ Ir zwinget mich so hart vnd gnaw/ Mit ewrem cristenlichem gewalt, / Das ich nichtz heimlichs dahinden behalt./ Sunder das ist die grost vrsach:/ Wir han nw talast vngemach/ Gehabt wol xiiij^c [1400] jar/ Vnd in solicher zeit furwar/ Gar vil geliden von den cristen./ Ja, wann sie dennoch dabei wisten,/ Was grosser fluch, was hass vnd neit/ Wir in stet han getragen seit,/ Wie vil groß guts in abgeraubt,/ Wie vil an irem leben getaubt,/ Der ertzet wir gewesen sein,/ Wie vil der jungen kindelein/ In

²² Klaus Aichele: Antichristdrama (s. Anm. 5), S. 51: „Die mittelalterlichen Antichristspiele befasen sich nicht mit den *figurae Antichristi*, sie sind nicht interessiert an den historischen bzw. *hic et nunc* auftretenden Vorläufern des eigentlichen Antichrist.“

²³ Vgl. zu den mittelalterlichen Antichristspielen allgemein: Georg Jenschke: Untersuchungen zur Stoffgeschichte, Form und Funktion mittelalterlicher Antichristspiele, Diss. masch. Münster 1971; Klaus Aichele: Antichristdrama (s. Anm. 5); Richard K. Emmerson: Antichrist in the Middle Ages. A Study of Medieval Apocalypticism, Art, and Literature, Manchester 1981, S. 163–187; Richard K. Emmerson: Antichrist on Page and Stage in the Later Middle Ages, in: Robert E. Stillman (Hg.): Spectacle and Public Performance in the Late Middle Ages and the Renaissance, Leiden, Boston 2006, S. 1–29.

²⁴ Edition in: Klaus Ridder, Hans-Hugo Steinhoff (Hg.): Frühe Nürnberger Fastnachtsspiele (Schöningshns mediävistische Editionen 4), Paderborn, München, Wien, Zürich 1998, S. 85–108 (Text), S. 156–167 (Kommentar), Bearbeiter: Martin Przybilski.

abgestolen vnd getot/ Vnd mit irem keuschem plut gerot/ Vnd die euch cristen abgefurt/ Zu smach der jerlichen gepurt/ Jhesu, die ir ewig beget,/ Des haß vnd neyd vns so bestet,/ Das es all vnser frewd vertreibt/ Vnd Messias solang aussen bleit/ Vnd in kein wegk vns trostet nicht./ Deshalb hab wir diß zugericht:/ Meinten als volk gereizet han/ Vns gantz zu werden vnttertan./ Das hat vns vil zu schir gefelt,/ Bleibt furpas mer wol abgestellt,/ Piß das er selber kumpt ein mal./ Dann wer vns ietz dieser vnfal/ Allein darzu geschlagen nicht,/ So hetten wir die zuuersicht:/ Die gantz judischeit must sein verdorben,/ Oder all cristen darumb gestorben. (Z. 342–378.)

Dieses Bekenntnis ist der Ausgangspunkt zu einer neuen Wendung des Geschehens. Es werden Strafen für die Juden vorgeschlagen, die sich an Drastik mehr und mehr steigern, dann wird die Bestrafung durchgeführt. Die anwesenden Hofnarren zwingen die Juden, sich unter eine Sau zu legen, an deren Zitzen zu saugen und Kot zu fressen; schließlich werden sie ihres Geldes beraubt und aus der Stadt gejagt (Z. 495–623).

Folz verschränkt in dem Spiel den Traditionshorizont der Antichrist-Figur mit der Tradition antijüdischer Stereotypen – eine Verknüpfung, die freilich in der Antichrist-Tradition schon angelegt war. Der Betrüger schlüpft in die Rolle des jüdischen Messias und des apokalyptischen Antichrist. Darin kann man ein Moment fastnächtlicher Verkehrung, ein Durchspielen von verkehrter Welt sehen. Doch der Messias/Antichrist wird als Betrüger entlarvt, brutal bestraft und mitsamt den Juden endgültig aus der städtischen Gemeinschaft ausgegrenzt. Daher fällt die Rolle des falschen Messias in eins mit christlich-antijüdischen Grundüberzeugungen. Die Aufdeckung der Anmaßung nimmt der Figur jeden apokalyptischen Schrecken und gibt sie dem verächtlichen Lachen preis. Doch das Spiel bleibt dabei nicht stehen, sondern zum erniedrigenden Lachen gesellt sich brutale Gewalttätigkeit, materielle Gier und endgültiger sozialer Ausschluss.

Als einen ernsthaften Gegenspieler zu Christus kann man diesen Antichrist kaum auffassen. Diese Ebene der Figur ist jedoch in dem zweiten Spiel, das hier betrachtet werden soll, wesentlich deutlicher und auch irritierender ausgearbeitet. In *Des Entkrist Vasnacht*, so der Spieltitel,²⁵ entwickelt sich das Geschehen zunächst so wie in den traditionellen geistlichen Antichristspielen. Das Fastnachtspiel geht wohl auf ein verlorenes geistliches Spiel zurück, das vermutlich 1353/54 in Zürich verfasst wurde.²⁶ Der Autor orientiert sich eng an den bekannten Elementen der geistlichen Antichristspiele: Zunächst treten die Propheten Enoch und Elias auf, dann der Antichrist, der sich als Messias, Weltenherrscher und Schöpfergott einführen lässt (vv. 66–87). Er proklamiert sich zum wahren Gott, verleumdet Christus (vv. 89–128), kann die Juden auf seine Seite ziehen, tötet die alttestamentarischen Propheten, erfüllt den Mächtigen der Welt ihre Wünsche und gewinnt sie dadurch ausnahmslos.

²⁵ Edition in: Friederike Christ-Kutter (Hg.): *Frühe Schweizer Spiele*, Bern 1963, S. 41–61.

²⁶ Dazu Martin Przybilski: Das menschengewordene Böse zwischen Grauen und Lächerlichkeit. Der Antichrist in der deutschen Literatur des späteren Mittelalters, in: *Wirkendes Wort* 56 (2006), S. 181–198, hier S. 194.

Allein ein besitzloser Pilger widersteht ihm, worauf die Schergen des Antichrist ihn töten. Doch der Antichrist erweckt den Pilger wieder zum Leben; nun leugnet auch dieser Christus und bekennt sich zum Antichrist. Das Spiel schließt damit, dass ein Fastnachtsnarr, der Fraß, auftritt, der sich um der Speise willen zum Antichrist bekennt.

Zwei Gestaltungsmomente sind in dem Spiel auffällig: Zum einen legt der Autor besonderes Gewicht auf die Spannung Antichrist vs. Christus, zum anderen spart er den, in keinem geistlichen Spiel fehlenden, Sturz des Antichrist aus.²⁷

Der Entkrist beansprucht die Position des christlichen Gottes: „Ich pin der war got/ Sicherlich on allen Spot“ (vv. 98f.). Er entwirft sich als Gegenbild zu Christus, indem er dem kenotischen christlichen Gott-Menschen das Bild eines Sieger-Gottes entgegenhält, und er stellt sich damit in die Nachfolge des Christus der Auferstehung, des Erlösers als Triumphator, wie er im Osterspiel dargestellt wird. Der Entkrist usurpiert das christliche Gottesverständnis, indem er dessen von Beginn an problematische Züge dem Gelächter preisgibt und die Rolle des triumphalen Gottes übernimmt.

Ein Pilger entlarvt ihn schließlich als zauberkundigen Betrüger und „des tewfels knecht“ (v. 446). Der Entkrist lässt ihn erschlagen und anschließend wieder aufstehen. Der Pilger legt daraufhin Zeugnis seines Glaubens an den Entkrist ab, denn seine Seele sei in der Hölle gewesen (vv. 477–484). Nachdem auch der am Rande der Gesellschaft ohne weltliche Bindungen und Sicherheiten lebende Pilger in der Nachfolge Christi die Herrschaft des Antichrist anerkannt hat, ist sie uneingeschränkt. Die uneingeschränkte Herrschaft des Bösen, also die Inszenierung einer absoluten Verkehrung des Geltenden, steht am Schluss des Fastnachtspiels vom Entkrist; mit diesem irritierenden Eindruck entlässt das Spiel die Zuschauer wieder in die Realität der Fastnacht.

Die Antithetik Christ vs. Antichrist und die zwischen Gottes Herrschaft und der Herrschaft des Bösen ist für das Spiel konstitutiv; sie hat unterschiedliche Interpretationen herausgefordert. Zunächst ist in Erinnerung zu rufen, dass das Auftreten des Fastnachtsnarren das Geschehen am Schluss des Spiels an die zeitlich begrenzte Ausnahmesituation Fastnacht zurückbindet und dadurch die uneingeschränkte Herrschaft des Antichrist relativiert. In dieser Perspektive erscheint die Fastnacht als verkehrte Ordnung, als Zeit der Herrschaft des Antichrist, doch deren Geltung – und damit auch die des Antichrist – ist zeitlich limitiert. Das Spiel setzt die Zeit der Fastnacht und die Herrschaft des Antichrist in eins; das Ende der Fastnachtszeit schließt das Ende der Herrschaft des Antichrist ein.

Zu dieser Sicht tendiert die Interpretation von Hedda Ragotzky, die zu zeigen versucht, wie in dem Stück das „gattungsbestimmende Prinzip fastnächtlicher Verkehrung und die heilsgeschichtliche Verkehrung, die für die Antichrist-Figur prägend

²⁷ Das Folgende, zum Teil auch wörtlich, in: Klaus Ridder: Erlösendes Lachen. Götterkomik – Teufelskomik – Endzeitkomik, in: Hans-Joachim Ziegeler (Hg.): Ritual und Inszenierung (s. Anm. 3), S. 195–206, hier S. 203–205.

ist, miteinander in Beziehung gesetzt werden“.²⁸ Die Antichristspiele insgesamt könne man aus heilsgeschichtlicher Sicht als Darstellungen eines „Prozess[es] fortschreitender Verkehrung“ betrachten. In der Konfrontation zwischen Entkrist und Christen gewinne im vorliegenden Stück diese „Verkehrung zunehmend fastnächtliches Profil“. „Während die Juden durch ihre heilsgeschichtliche ‚Blindheit‘ zu ‚Narren‘ werden, erweisen sich die Christen als Fastnachtsnarren im eigentlichen Sinne. Sie verfallen [...] den Lockungen des Antichrist“ (S. 59). Mit der Wiedererweckung des getöteten Pilgers habe sich „das Prinzip fastnächtlicher Verkehrung der endzeitlichen Welt bemächtigt und deren Regeln außer Kraft gesetzt“ (S. 62). Indem sich der Antichrist, nachdem er die ganze Welt unterworfen hat, an die, die Fastnacht symbolisierende, Figur des Fraß wende, erreiche die Verkehrung ihren Höhepunkt. „Damit tritt an die Stelle, an der in den Antichrist-Spielen die Vernichtung des Antichrist und/oder seine Höllenfahrt bzw. das Jüngste Gericht stattfinden, die fröhliche Kumpanei, in der die beiden Verkehrer-Figuren die endzeitliche Fastnacht feiern und mit der das Spielgeschehen wieder in die Fastnachtsgeselligkeit einmündet“ (S. 63).

Hedda Ragotzkys Interpretation des Stücks ist kohärent und konsequent aus der Gattungstradition der Fastnachtsspiele entwickelt. Etwas Provozierendes hat das Spiel in dieser Sicht allerdings nicht mehr, und was in der Schlusspointe, in der „fröhlichen Kumpanei“ der beiden Erzverkehrer Antichrist und Fraß, fastnächtlich verkehrt sein soll, ist nur bedingt einsehbar.

Wir möchten daher folgendes Verständnis des Textes zur Diskussion stellen: Im Fastnachtspiel vom Entkrist wird unter den Vorgaben der Gattung ein Eindringen des teuflischen Entkrist in die Alltagsrealität durchgespielt, das das Ende der Zeit ankündigt. Der Entkrist lässt Zeichen geschehen, die das menschliche Vorstellungsvermögen übersteigen, und reißt schließlich die Weltherrschaft an sich. Als letzter huldigt ihm auch der Fraß, und von dieser Figur aus wächst dem Spielgeschehen Bedeutung zu. Die Herrschaft des Antichrist wird von den positiven christlichen Mächten nicht gebrochen; das Böse dominiert ohne erkennbare Begrenzung. Und genau darin liegt das entscheidende Moment der Verkehrung. Das Fastnachtspiel nutzt den Freiraum der karnevalesken Lizenz, um die Gewissheit eines schlussendlichen Sieges des christlichen Gottes im Endkampf der apokalyptischen Mächte zu irritieren. Der Gedanke einer absoluten religiösen Negativität wird durchgespielt, und zwar gegen das Wissen um den Erlösertod Christi und das christliche Versprechen einer Errichtung des Gottesreiches. Im Zeichen der Fastnacht kann die Herrschaft des Mythisch-Bösen als eine absolute verstanden werden, weil die Grenzen der Fastnacht jedem klar vor Augen stehen. Der Antichrist kann sich als wahrer Gott aufspielen, Wunder wie der Gottessohn wirken, Tote auferwecken, den christlichen Gott schmähen, die christlichen Mächte ausnahmslos unterwerfen oder beseitigen, er kann eine unumschränkte Macht entfalten. Und vor allem: Seine Machtfülle kann ungebrochen bleiben, sein Absturz wird bewusst ausgespart.

²⁸ Hedda Ragotzky: Fastnacht und Endzeit. Zur Funktion der Antichrist-Figur im Nürnberger Fastnachtspiel des 15. Jahrhunderts, in: Zeitschrift für deutsche Philologie 121 (2002), S. 54–71, hier S. 54.

Diese kalkuliert-provozierende Veränderung des Antichrist-Stoffes lässt sich nicht durch die Annahme entschärfen, dass der „für das Verständnis [des Stücks] zentrale Schluß der Antichrist-Fabel [...] durch Textverlust untergegangen“ sei; mit Thomas Habel gehen wir davon aus, dass es sich um einen „bewußten Gestaltungsakt [...] des Verfassers“ handelt.

Denn daß die komplette Antichrist-Vita dem theologisch und literarisch interessierten Hans Rosenplüt nicht vertraut gewesen wäre, ist schwerlich vorstellbar – zumal die nicht erhaltene Züricher Vorlage seines Fastnachtspiels Sturz und Ende des Antichrist mit großer Wahrscheinlichkeit entweder durch Bericht vermittelt oder sogar in Szene gesetzt hat.²⁹

Thomas Habel sieht die Funktion der Verkehrung des Antichrist-Stoffes darin, dass das heilsgeschichtlich gesicherte Ende des Widersachers Christi im Spiel außer Kraft gesetzt sei, „um für den Augenblick der Fastnacht eine gegenweltliche Realität zu schaffen, in der die Kräfte des Bösen in erschreckender Weise obsiegen“ (S. 186). Auch Habel schwächt die Provokation des Spielgeschehens jedoch ab, wenn er den Fokus des Stücks in der Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Missständen und menschlichen Schwächen sieht. Im Sinne traditioneller Lasterkritik sind diese durchaus thematisiert, doch im Fokus der Verkehrung steht die unumschränkte und ungebrochene Herrschaft des Antichrist als Verkörperung des Mythisch-Bösen, die offensichtliche Ohnmacht des christlichen Gottes und die Unmöglichkeit des Endgerichts als Vorstufe der Errichtung des Gottesreiches.

Uns scheint – dies zum Schluss –, dass der in *Des Entkrist Vasnacht* ausgetragene Konflikt zwar vom Verkehrungsprinzip der Fastnacht her zu verstehen ist, dass die Spezifik der Verkehrung jedoch von einer – so noch einmal Walter Haug – „dualistische[n] Spannung in der religiösen Erfahrung“³⁰ zeugt, die man vielleicht als eine Grunderfahrung religiösen (und daher auch christlichen) Denkens verstehen darf. Diese Spannung tendierte in besonderer Weise zu einer Ausarbeitung auf der mittelalterlichen Bühne; in ihr darf man eine der Triebkräfte für die Transformation des Religiösen im geistlichen Schauspiel sehen.

5. Der Antichrist als reformatorische Propagandafigur

Von den mittelalterlichen Antichristspielen unterscheiden sich jene im Dienst der Reformation beträchtlich: Gemäß Luthers Lehre, dass der Papst der Antichrist sei, der Papst aber nicht als Person, sondern als Institution, das Papsttum also überhaupt, verzichten sie auf eine Vita des Antichrist. Nicht die einzelnen Lebensstationen Christi werden im Antichrist verkehrt, sondern seine Lehren und seine Erscheinung, so etwa in Niklaus Manuels tableauartigem Spiel *Von Papsts und Christi Gegen-*

²⁹ Thomas Habel: Prototyp (s. Anm. 4), S. 185.

³⁰ Walter Haug: Rainer Warning (s. Anm. 3), S. 372.

satz,³¹ ebenso in Lucas Cranachs Holzschnittfolge *Passional Christi und Antichristi*³² und in Abbildungen auf reformatorischen Flugblättern,³³ die beispielsweise dem ärmlich auf einem Esel reitenden Christus den hoch zu Ross und in voller Pracht sitzenden Papst gegenüberstellen. Nicht in seinem Lebenslauf, sondern in seiner Erscheinung und in seiner Lebensweise ist der Papst das Gegenbild zu Christus. Wenn der Antichrist also nicht eine konkrete Person der Zukunft ist, sondern eine Institution, die zudem bereits besteht, dann holen die reformatorischen Antichristspiele nicht – wie die mittelalterlichen – ein Stück Zukunft in die Gegenwart, sondern thematisieren die Gegenwart selbst, wollen den Zuschauern die Augen öffnen für ihre eigene Gegenwart und diese Gegenwart als die eigentliche Endzeit entlarven.

Das beliebteste und am weitesten verbreitete unter den in Deutschland entstandenen antipäpstlichen Reformationsdramen ist die 1538 gedruckte *Tragoedia nova Pammachius* des Thomas Kirchmaier, genannt Naogeorgus.³⁴ Sie wurde allein viermal ins Deutsche übersetzt, außerdem ins Englische (1538/39 durch John Bale) und ins Tschechische (1546).³⁵ Im Folgenden zitieren wir nach der 1539 erschienenen kongenialen Übersetzung durch Justus Menius.³⁶

Der Prolog kündigt an: „wer da wissen wil,/ Was Bapstum sey, dem zeigts dis Spiel,/ Als nemlich, das der Bapst ist/ Gewiß der rechte Antichrist“ (vv. 115–118), und man solle sich nicht durch die papistischen „Heuchler“ (v. 176) betrügen lassen: „Drumb ist der Handel solcher gestalt/ Inn diesem Spiel fur augen gmalt,/ Auff das der arm einfeltig Ley/ Erkenn und meyd solch büberey“ (vv. 177–180). Intention des Dramas ist demnach, das breite Volk über das wahre Gesicht des Papsttums aufzuklären und für die davon ausgehende Gefahr zu sensibilisieren.

Das Drama beginnt mit einer Art Prolog im Himmel: Christus kündigt vor Petrus und Paulus an, dass nun die Zeit gekommen ist, in welcher der Satan noch einmal

³¹ Jakob Bächtold (Hg.): Niklaus Manuel. Werke, Frauenfeld 1878, S. 101–111.

³² Hildegard Schnabel (Hg.): Lucas Cranach. *Passional Christi und Antichristi*, Berlin 1972 (Faksimile-Ausgabe); Karin Groll: Das „*Passional Christi und Antichristi*“ von Lucas Cranach d. Ä., Frankfurt a. M. u. a. 1990.

³³ Vgl. Ingvild Richardsen-Friedrich: *Antichrist-Polemik im Zeitalter der Reformation und der Glaubenskämpfe bis Anfang des 17. Jahrhunderts. Argumentation, Form und Funktion*, Frankfurt a. M. u. a. 2003.

³⁴ Zu Naogeorg vgl. Hans-Gert Roloff: Thomas Naogeorg und das Problem von Humanismus und Reformation, in: ders., *Kleine Schriften zur Literatur des 16. Jahrhunderts*, hg. von Christiane Caemmerer u. a. (Chloe 35), Amsterdam, New York 2003, S. 317–337.

³⁵ Hans-Gert Roloff: Heilsgeschichte, Weltgeschichte und aktuelle Polemik. Thomas Naogeorgs *Tragoedia nova Pammachius*, in: ebd., S. 339–357, hier S. 344.

³⁶ Vom Bapstumb Eine neue seer schöne Tragedia/ Thomae Naogeorgi/ aus dem Latin verdeuscht durch Justum Meni. samt einer Vorrede, in: Richard Froning (Hg.): *Das Drama der Reformationszeit*, Stuttgart 1894, ND Darmstadt 1964, S. 183–382. Menius' Übersetzung ist weniger darum bemüht, die Form und den Wortlaut der Vorlage getreu wiederzugeben, als vielmehr deren Witz und Lebendigkeit herüberzubringen, im Unterschied zu der genaueren, aber blässeren, wengleich von Naogeorg explizit gebilligten Übersetzung durch Johannes Tyrolff, vgl. dazu: Ulrike Michalowsky: Übersetzung als Mittel politisch-religiöser Propaganda. Zwei deutsche Fassungen der ‚*Tragoedia nova Pammachius*‘ (1538) des Thomas Naogeorg, in: *Daphnis* 16 (1987), S. 615–663. Der lateinische Text sowie Tyrolffs Übersetzung sind abgedruckt in: Thomas Naogeorg, *Sämtliche Werke*, hg. von Hans-Gert Roloff, Bd. 1, Berlin, New York 1975.

freigelassen werden soll; wir befinden uns also an der Schwelle zur Endzeit. Interessant ist, wie Christus diese kommende Endzeit beschreibt, nämlich als Zeit des Mönchtums, des Fastens, des Zölibats, des Heiligenkults und dergleichen. Petrus und Paulus können ihren Ohren gar nicht trauen und setzen ihre Hoffnung auf den tugendsamen Bischof Pammachius, doch Christus sieht dessen Hinwendung zum Satan schon voraus und formuliert den Gegensatz zwischen sich und ihm:

dieser trachtet tag und nacht/ Nach weltlicher ehr, gwalt und pracht:/ Derhalb er wird allm wesen mein/ Stracks ganz und gar entkegen sein./ Da ich war arm, wird dieser reich!/ Den weg lart Ich zum Himmelreich./ Den wird er niemand wissen lan./ All menschen furen von der ban!/ Auff das die Seelen hetten trost,/ Mit meinem tod ich sie erlost:/ Kein grösser freud der haben wird./ Denn wenn er sie zur hellen fürt!/ Den Keiser und all Oberkeit/ Inn ehren hielt ich allezeit:/ All Oberkeit und Maiestet/ Wird dieser stracks mit füssen tritt!/ Mein Jüngern wussch ich selbs die füß:/ Dem müssen seine gros Herrn küß!/ Zum fried Ich allzeit gholfen han:/ Wo fried ist, richt der hadder an!/ Ich wolt keins könges ehr noch macht:/ Nach andrer Köngreich dieser tracht!/ Mein Creutz Ich trug zu meinem tod:/ Der lesst sich tragn on alle not!
(vv. 400–423).

Damit formuliert Christus hier denselben Gegensatz, den Niklaus Manuel szenisch und Lucas Cranach bildlich darstellen. Da das Stück davon handelt, wie Pammachius das Papsttum gründet und damit das Papsttum selbst verkörpert, wird die gesamte Zeit des Papsttums und der katholischen Kirche als die Endzeit gekennzeichnet: Dies ist die Zeit der Verkehrung des christlichen Glaubens, und damit wird den Zuschauern deutlich gemacht, dass diese Zeit ihnen nicht mehr bevorsteht, sondern dass sie bereits in der Endzeit leben: Ihre eigene Gegenwart ist die Zeit des Antichrist.

Zunächst war Pammachius ein guter Bischof, dem es sogar gelungen ist, den Kaiser Julianus zum Christentum zu bekehren. Jetzt aber bedauert er es, dass man als Christ ein so schweres Leben hat: Man ist Verfolgungen ausgesetzt, muss Armut, Qualen und eventuell den Märtyrertod auf sich nehmen. Wer Christus folge, bringe sich selbst ins Unglück – das sei doch gegen alle Vernunft; Vernunft strebe nach und führe zur Verbesserung des Lebens. Pammachius beschließt also, „Dem Fürsten dieser werlet“ (v. 869) zu dienen:

Ich wil das Heubt und Oberst sein/ Uber alle Bisschoff gros und klein./ Das meine macht durch alle welt/ Allein und sonst keins andern gelt!/ Zu dem ich auch noch haben wil/ Silbers und golds on massn viel!/ Wil noch dazu Herr und allein/ Uber Köng, Keiser Richter sein!/ All Herrn und Fürsten aller Land Und, was da ist von hohem Stand,/ Sol dienen mir und fürchten mich!
(vv. 952–962).

Aus Pammachius spricht hier also die traditionelle Eigenschaft des Antichrist, die *superbia*. Um seine Macht zu sichern, verlangt er nach dem Monopol über die richtige Bibelauslegung (vv. 992–995). Als der Kaiser es ablehnt, ihm Reichtum und

weltliche Macht zu verschaffen, wendet Pammachius sich an Satan. Dieser verleiht ihm die Tiara, den Stuhl Petri und das päpstliche Siegel – so wird augenfällig, dass das Papsttum eine Einrichtung von Satans Gnaden ist. Nach dieser Gründung des Papsttums wandelt sich denn auch der Fluch „Box haut“ (so Pammachius v. 668) in Satans Mund zu „Babsts haut!“ (v. 2418).

Pammachius wird nun auch vor aller Welt als Papst eingesetzt, wobei er seine Unfehlbarkeit verkünden lässt, denn was er sage, sei so wahr, „[a]ls obs Gott selbst vom Himmel hett/ On all mittel erab gered!“ (vv. 3397f.). Der Papst selbst stehe so weit über allen Königen und Kaisern, dass er als „irdischer Gott“ (v. 3354) bezeichnet werden könne. Die Grundzüge des katholischen Glaubens werden verkündet, wobei ein besonderer Akzent auf Werkgerechtigkeit und Ablasshandel gelegt wird:

Auch hilfft kaum was so seer auff Erdn,/ Wer Sündlos und gerecht wil werdn,/ Als gelt, Nach dem ein jeder wil/ Des geben wenig oder viel:/ Denn was man wil inn aller welt,/ Bringt man zu weg durch gut und gelt (vv. 3731–3736).

Die ganze katholische Kirche wird vorgeführt als eine Einrichtung, die einzig zur Bereicherung und Machtvergrößerung des Antichrist geschaffen ist. Die Welt-herrschaft erreicht Pammachius durch das Recht, Kaiser ein- und abzusetzen, von dem er auch sogleich Gebrauch macht, indem er den Kaiser Julianus entthront und mit dem Kirchenbann belegt; er setzt ihn erst wieder ein, als dieser sich ganz seinem Willen unterworfen hat. Damit gelingt es dem Drama, sogar noch die Endkaisersage einzubauen.

Auch Wunder tut Pammachius: Mit bloßen Worten erschafft er nämlich neue Kreaturen: Kardinäle, die verschiedenen Mönchsorden, Heiligenbilder und Ähnliches. Schließlich hat er einen gottgleichen Status erreicht und verwandelt die Welt in ein einziges satanisches Gelage. Christus beklagt den Zustand der Welt: „Der Satan herrscht in aller Welt,/ Kerts unterst zöberst, wies im gfell!“ (vv. 5111f.). Diese verkehrte Welt ist die Welt des Papsttums, das sich in Pammachius verkörpert. Christus schickt Paulus und durch ihn die göttliche Wahrheit ins „Sachssner Land“ (v. 5475) zu Luther, damit er die Deutschen aus ihrem Schlaf wecke. Am Ende des vierten Aktes rüsten sich Pammachius und die Teufel zum Gegenschlag. Darauf folgt anstelle des fünften und letzten Aktes der *Beschlus* des Spiels. Darin wird gesagt, dass es an Christus persönlich sei, das Spiel zu beenden, dann nämlich, wenn er am Jüngsten Tag wiederkommen und dem antichristlichen Treiben ein Ende machen werde. Das bedeutet also, dass der fünfte Akt noch immer andauert, und zwar in der Realität der Zuschauer: Der fünfte Akt des Spiels ist ihre eigene Gegenwart! Nirgends könnte deutlicher werden als hier, dass das reformatorische Antichristspiel nicht eine nahe oder ferne Zukunft in die Gegenwart hereinholt, sondern die Gegenwart selbst zur Darstellung bringt und als Endzeit entlarvt. Das *Pammachius*-Drama hat nicht einen Blick in die Zukunft getan, sondern im Gegenteil die Vergangenheit dargestellt, nämlich Entstehung und Entwicklung des Papsttums, und diese Vergangenheit schließlich in die eigene Gegenwart übergeleitet. Die Gegenwart ist der fünfte Akt einer Tragödie, die schließlich durch Christus beendet werden wird. Das Drama macht die Zuschauer zu den eigentlichen Handlungsträgern: Sie werden vor

die Entscheidung gestellt, welche Rolle sie in diesem fünften Akt übernehmen wollen, auf welche Seite sie sich hier und jetzt, in ihrer eigenen Realität schlagen, auf die des Papstes, der durch das Spiel als der Antichrist entlarvt wurde, oder auf die der Reformatoren, der von Christus selbst ausgesandten apokalyptischen Propheten. Das reformatorische Antichristdrama rüstet seine Zuschauer zum gegenwärtigen und d. h. endzeitlichen Kampf gegen den vermeintlichen Antichrist.

6. Schluss

An Antichristspielen wird eine Problematik besonders deutlich, die das geistliche Spiel überhaupt prägt: die dualistische Grundspannung religiöser Erfahrung, der Gegensatz von Gut und Böse. Mit Christi Tod und Höllenfahrt ist diese Dualität eigentlich schon aufgehoben: Das Böse ist besiegt. Spiele, die den Kampf zwischen Gut und Böse und den Sieg des Guten darstellen, vergegenwärtigen demnach ein Geschehen, das eigentlich bereits bewältigt ist. Solche Vergegenwärtigung in Form geistlicher Spiele antwortet auf das Bedürfnis, Glaubensinhalte subjektiv zu erfahren: Der Gläubige wird in die Polarität von Gut und Böse hineingestellt, so dass er an beiden Dimensionen durch Akte bewusster Entscheidung teilhaben kann. Aus der Grundspannung zwischen Gut und Böse, die aller religiösen Erfahrung stets innewohnt, lässt sich die Entstehung des geistlichen Spiels verständlich machen: Das geistliche Spiel ist Ausdruck und Medium dieser Grundspannung religiöser Erfahrung.

Diese Problematik wird an Antichristspielen insofern besonders akut, als der Kampf zwischen Christus und Antichrist noch gar nicht ausgefochten ist: Er steht jedem Gläubigen tatsächlich noch bevor und wird bisweilen mit großer Angst erwartet. Dieses Geschehen nehmen die Antichristspiele vorweg: Der Zuschauer wird hier nicht in eine eigentlich schon überholte Situation hineingestellt, sondern in eine, die erst noch kommen wird. Er spielt den Kampf durch, der ihm bevorsteht, wobei das Spiel seine realen apokalyptischen Ängste wachruft; er erlebt die Endzeit vorweg sowie den Sturz des Antichrist, was vermutlich entscheidend wichtig ist – noch bevor der reale Antichrist in Erscheinung tritt, hat der Zuschauer bereits den Sturz seiner theatralen Repräsentation erlebt. Durch diese Erfahrung könnte die apokalyptische Angst ein Stückweit bewältigt und der Glaube, in Vorbereitung auf die künftige Endzeit, gestärkt werden. Umso abgründiger wirkt das Fehlen des Sturzes in *Des Entkrist Vasnacht*.

Ganz anders ist die theatrale Situation in reformatorischen Antichristspielen: Sie wollen nicht einen zukünftigen, apokalyptischen Endkampf zwischen Gut und Böse erfahrbar machen, sondern den aktuellen Kampf gegen das Papsttum darstellen und anheizen; die eigene Gegenwart wird hier zum Thema, und die Antichrist-Figur wird propagandistisch genutzt, um Aggression gegen den Papst zu wecken. Indem die Spiele den Antichrist mit dem Papst identifizieren, kennzeichnen sie die eigene Gegenwart als Endzeit und stellen so den Zuschauer nicht nur für die Dauer des Spiels, sondern für seine eigene Realität vor die Entscheidung im aktuellen Kampf zwischen dem vermeintlich Guten und dem vermeintlich Bösen.

So lässt das Antichristspiel des Mittelalters und der Frühen Neuzeit zwei Möglichkeiten des Umgangs mit dem Antichrist erkennen: Wird in ihm hauptsächlich eine Figur der heilsgeschichtlichen Zukunft gesehen, dient seine Inszenierung vorwiegend der religiösen Erfahrung und der Bewältigung apokalyptischer Ängste (so in den traditionellen geistlichen Antichristspielen und, eigentümlich verkehrt, in *Des Entkrist Vasnacht*); erscheint er dagegen als eine Figur, die bereits in die Gegenwart hereinwirkt oder sogar schon gegenwärtig ist, kann seine Inszenierung als Mittel zur Deutung und Veränderung der Gegenwart eingesetzt werden (so im *Ludus de Antichristo*, als Ständekritik in *Des Entkrist Vasnacht*, in *Der Juden Messias* und im *Pammachius*).