

definieren, sondern vielmehr als ein Gattungsgrenzen sprengendes und damit auch Gattungen verbindendes theatralisches Moment.

Ralf Haekel

Bauern

In den niederländischen Schauspielen des 16. und frühen 17. Jahrhunderts trifft man auf manche Bauern.¹ Auf der *Rederijker*-Bühne sind sie besonders beliebt in den Possenspielen, hin und wieder aber finden wir sie auch in anderen dramatischen Gattungen. Ihr Verhalten spiegelt die gesellschaftlichen Verhältnisse wider, wie sie sich in den Sitten der flämischen, brabantischen, seeländischen und holländischen Städte der Frühmoderne manifestiert haben. Im Vergleich zu Dorfbewohnern, die in den Bauern ihre stereotypen Repräsentanten haben, betrachten die Einwohner der größeren Städte sich selbst als ungleich zivilisierter und intelligenter.² In den Augen der Städter sind Bauern naiv, gefräßig und voller Wollust. Das macht sie leicht zu Opfern von Schwindlern

1. Die Haltung Bauern gegenüber ist im niederländischen Drama des 15. Jahrhunderts ziemlich kompliziert, weil in den wenigen überlieferten Texten aus dieser Zeit anscheinend keine Bauern auftreten. Dennoch lassen sich die meisten der auftretenden Personen in den *sotternien* (eine der französischen Farce ähnliche Gattung) mit einiger Wahrscheinlichkeit als Bauern erkennen. Obwohl die Motive, die wir in den Spielen antreffen, nicht ausschließlich für diesen »Bauerntypus« gelten, sind sie vielleicht doch ein Hinweis dafür, dass wir die hier auftretenden Personen als Bauern und Bäuerinnen betrachten können. Das Motiv der Sexualität ist dabei meistens verbunden mit dem Thema der Ehe älterer Männer mit jüngeren Frauen. Fäkalische Obzönitäten gibt es in diesen Spielen nicht. Erst in den *cluchten* und *esbatementen* des 16. Jahrhunderts sind diese Elemente auffindbar.

2. In diesem Sinne spiegeln diese Possenspiele den von Norbert Elias beschriebenen Zivilisationsprozess, wie er sich im 15. und 16. Jahrhundert in den nördlichen Regionen Europas vollzogen hat. Vgl. Norbert Elias: *Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen*, Basel: Haus zum Falken 1939. Der beschränkte Raum erlaubt es uns hier nicht, in Einzelheiten auf diesen Aspekt der niederländischen Possenspiele einzugehen. Hier beschränken wir uns vornehmlich auf eine kurze Besprechung einer geringen Anzahl wenig bekannter und dennoch in verschiedener Hinsicht interessanter Beispiele mit charakteristischen Rollen für Bauern. Wie sich der Zivilisationsprozess in Brüssel entwickelt hat, wurde in äußerst fesselnder Weise beschrieben von Herman Pleij in seinem Buch *De sneeuwpoppen van 1511. Stadscultuur in de late middeleeuwen*, Amsterdam, Leuven: Meulenhoff/Kritak 1988.

wie Gastwirten – Wirtinnen und ihre Mägde sind noch schlimmer! – und Quacksalbern. Wenn es den Bauern schon gelingt, einen Vorteil zu erzielen, dann meistens nur infolge eines zufälligen Zusammentreffens verschiedener Umstände. So z.B. Goossen Taeyaert in einem *esbatement* der Haarlemer *Rederijker*-Kammer *Trou moet blycken*, das am 24. Juni 1594 in der Stadt aufgeführt wurde.³ In diesem Spiel hält ein Kaufmann einen Bauer für den Teufel, nur weil dieser sich die Haut einer Kuh als Mantel umgelegt hat. Der Bauer freilich, der kurz zuvor von einem Metzger massiv übers Ohr gehauen wurde, trägt diese Kuhhaut, voller Angst vor seinem bösen Weib, einfach nach Hause. Abgesehen von zwei oder drei Pfund Fleisch, ist sie das Einzige, was ihm von der Kuh geblieben ist. Der Kaufmann erblickt diesen »Teufel«, händigt ihm – tödlich erschrocken – seinen Geldbeutel aus und macht sich davon. Der erstaunte Bauer geht frohgemut nach Hause. So gehen die Possen aber selten aus. Meistens zeigen die Bauern der niederländischen Possenspiele ein anderes Gesicht und ihre Körperlichkeit spielt dabei eine nicht unbeträchtliche Rolle.

Hunger ist nicht selten eine der wichtigsten Triebfedern für das Verhalten der Bauern. Eine Sammelhandschrift aus der Mitte des 16. Jahrhunderts in der Königlichen Bibliothek zu Brüssel (Hs. 21649) enthält ein bisher unveröffentlichtes, ursprünglich aus Amsterdam stammendes Spiel mit dem Titel *Ons Lieven Heeren Minnevaer – Unseres Herrgotts Pflegevater*. Der Bauer beginnt das Spiel mit einem Monolog, in dem er über sein Schicksal und das seiner Familie jammert: Gott habe ihm gewiss seine Gnade entzogen, denn er sterbe fast vor Hunger. Außerdem sei seine Frau unzufrieden mit ihm und seine Kinder weinten ständig. Sein Weib versucht ihn zu trösten: Der liebe Gott werde schon sorgen. Gegen diese Ansicht sträubt er sich aber: »Warum gibt Er den einen dann in Überfluss, während ein anderer kaum einen Bissen Brot hat?« Sein Weib erinnert ihn an das Vaterunser: »Der Herr gibt uns doch unser täglich Brot, oder? Und unsere Kinder gehören Ihm auch«, behauptet sie. Das macht den Mann neugierig: »Wenn wir die Pflegeeltern von Gottes Kindern sind, dann schuldet Er mir einen ziemlich großen Geldbetrag!« Die Frau spricht beiseite, sein Name wäre aus gutem Grund *Cleyn Betrouwen – Wenig Vertrauen*, aber sie möchte zu ihm stehen und ihn nicht korrigieren. Begleitet von fünf seiner Kinder macht der Mann sich auf den Weg zur Kirche. Wo sonst könnte er Gott finden? Der Pfarrer staunt über die Geschichte, die *Cleyn Betrouwen* ihm erzählt. Er sei zwar Gottes Stellvertreter auf Erden, aber

3. Vgl. N. van der Laan (Hg.): *Uit het archief der Pellicanisten: Vier zestien-de-eeuwse esbatementen*, Leiden: E. J. Brill 1938, S. 26-54. Der Name »Goossen« ist gleich *Gosewijn* (Freund der Goten) und bezieht sich meistens auf eine nicht allzu schlaue Person; »Taeyaert« bedeutet »Geizhals«.

das bedeutet nicht, dass er persönlich alle seine Schafe betreuen müsse. »Aber«, so fügt er seiner Ermahnung zu, »der liebe Gott wird allen, die es bedürfen, das Nötige verleihen: Brot, Milch und andere Speisen und Getränke.« Zu Hause deckt *Cleyn Betrouwen* den Tisch und wartet gespannt, bis die Teller und die Becher sich von selbst füllen. Als das unterbleibt, geht er enttäuscht zurück Richtung Kirche. Dort unterrichtet der Pfarrer ihn in den Grundprinzipien des christlichen Glaubens und damit vollzieht sich eine Gattungsänderung dieses Spiels: Fing es als eine Art Possenspiel an, mit manchem Anlass zur Heiterkeit, so endet das Stück mit einer auch für die Zuschauer befolgenswerten Lektion. »Durch Seinen Tod hat Christus«, so lehrt der Pfarrer, »uns mit wahrer Liebe belebt.« »Warachtige Liefde – Wahre Liebe ist der Name meiner Frau!«, ruft *Cleyn Betrouwen* aus. Der Pfarrer rät ihm seinen Namen, den er auf einem Papierstreifen am Hut befestigt hat, in *Perfect Geloof – Perfekter Glaube* zu ändern. Überdies schenkt er ihm eine aus Papier gemachte Puppe, die eine Frau darstellt, *Volmaecte Hope – Vollkommene Hoffnung* genannt. Damit habe er, was jeder braucht: Glaube, Hoffnung, Liebe. Zu Hause ist die Frau äußerst glücklich mit der Verwandlung, die ihr Mann erfahren hat. Ob er den Zuschauern jetzt immer noch als Bauer gilt, wagen wir zu bezweifeln.

Auch der als *boer uutt Plomperdyen – Bauer aus der Plumperdie* gekennzeichnete Bauer in einem weiteren *battement*-Spiel aus dem Jahre 1600 betritt die Bühne oder den Spielraum in der Hoffnung, dass er bei der Hochzeit, die in dem Saal, wo er sich gerade jetzt befindet, gefeiert wird, etwas zu essen und trinken bekommt.⁴ Er greift sich ein Brötchen und einen Becher Weißwein, beklagt sich aber sofort über diese Köstlichkeiten. Ihm wären zwölf derartige Brötchen für einen Tag kaum genug, und den Wein weiß er keineswegs zu schätzen: Sein übliches Bier wäre ihm lieber. Auch versteht er kaum die Fragen der zwei anderen Personen, die in diesem Spiel auftreten: »Wer hat dich hierher geführt?«, fragt der eine, worauf er antwortet: »Meine beiden Füße; die zwei müssen mich immer tragen.« Und ob er vielleicht jemanden im Saal kenne? »Na klar, ich kenne alle, denn ich sehe sehr genau, dass es Menschen sind und keine Schafe.« Sobald die anderen hören, dass der Bauer aus der Plumperdie stammt, wollen sie erfahren aus welcher Stadt. Hier zeigt sich am besten, worum es in diesem Spiel geht: um die Gegenüberstellung von Stadt und Land. Wenn nämlich der Bauer sagt: »Bei uns nennt man jede Stätte eine Stadt, wo man zwei Schweine und eine Kuh hat«, reagiert einer seiner Gesprächspartner: »Das sind ja Dörfer, glaube ich!« Wie das Spiel endet, ist nicht bekannt, denn leider fehlt der Schluss.

4. Der Text dieses Spiels befindet sich gleichfalls in der Brüsseler Nationalbibliothek, Hs. 15.663, fol. 16v-25r.

Der Unterschied zwischen Bauer und Narr ist in den meisten Possenspielen des 16. Jahrhunderts ziemlich gering. Beide sind Repräsentanten einer in den Städten unerwünschten Sittenwelt, und wenn sie in diesen Spielen auftreten, funktionieren sie meistens als Bewohner einer verkehrten Welt. Den Zuschauern wird ein Spiegel vorgehalten, in dem sie ein Verhalten entdecken, das ihnen lächerlich und primitiv, also unzivilisiert vorkommt. In einem um 1550 für die Haarlemer *Rederijker*-Kammer verfassten Spiel, *De Sotslach – Der Narrenschlag*⁵, tritt ein Bauer auf, der sich für die Kunst eines Narren, dem er in einem Gasthaus begegnet, so sehr interessiert, dass er selbst den Narrenschlag verlangt. Der Narr erlaubt ihm dies, vorher aber soll der Mann sich einer Einweihung unterwerfen. Diese besteht darin, dass er erstens ein Kraut, »sot gevoelen« – »närrisches Gefühl« genannt, essen soll. Zweitens gießt der Narr einen Bierkrug über ihn aus, streicht ihm schwarze Farbe hinter die Ohren und zaubert ein Ei aus seiner Nase hervor. Schließlich muss der Bauer in eine Schalmee pusten, wodurch sich sein ganzes Gesicht mit einer Rostschicht bedeckt. Die zwei verabschieden sich vom Publikum und machen sich auf den Weg nach *Bothuysen* (soviel wie Plumphausen), eine Meile entfernt vom Schlaraffenland.

In diesem Spiel steckt offenbar das Motiv »Schuster, bleib' bei deinem Leisten!«, das auch anderswo deutlich an den Tag tritt. Nämlich in dem am 4. August 1615 im Dorfe Kethel von Haager *Rederijkers* aufgeführten, bis jetzt unveröffentlichten lustigen Possenspiel vom Bauer, der bei den Schützen schießen lernen möchte.⁶ Im Allgemeinen galten Bauern im Mittelalter als kriegsunfähig, obschon es historische Beispiele vom Gegenteil gibt.⁷ Auch in diesem Spiel muss der Bauer sich einer Einweihung unterziehen, während der er von zwei Schützen ein Pulver vorgesetzt bekommt, *quod retro exit*. Man kann sich denken, wie der Nichtsahnende auf dieses Drastikum reagiert. Ob dieses Spiel vielleicht vor einem ausgewählten Publikum innerhalb eines Schützenhofes oder in der Öffentlichkeit auf dem Dorfplatz aufge-

5. Dieser Titel verweist in komischer Weise natürlich auf den Ritterschlag. Vgl. für eine Ausgabe dieses Spiels: Frederik Lyna/Willem van Eeghem (Hg.): *De sotslach. Klucht uit ca. 1550*, Brüssel: De vrienden van het boek 1932.

6. Vgl. *Een boerdighe cluchte van een boer die wil leeren schieten in den doelen* (Stadtarchiv Leiden, Hs. 72421, fol. 131r-144r). Vgl. auch: Femke Kramer: »Why a Peasant is Taught How to ›Shoot‹: Rhetoricians, Militiamen and a Late Medieval Dutch Farce«, in: Meg Twycross (Hg.): *Festive Drama*, Cambridge: D.S. Brewer 1996, S. 180-189.

7. Vgl. Werner Rösener: *Bauern im Mittelalter*, München: C.H. Beck 1985, S. 240-254, und Paul Freedman: *Images of the Medieval Peasant*, Stanford, California: Stanford University Press 1999, S. 177-185.

führt wurde, ist nicht bekannt.⁸ Man fragt sich, wie die Dorfbewohner diese fäkalischen Scherze aufgenommen haben dürften, deren Opfer schließlich einer der ihren war. Oder waren die Bewohner holländischer Dörfer mit ihrem Zivilisationsprozess schon so weit vorangeschritten, dass auch sie nach Herzenslust über ein dergleichen albernes Verhalten lachen konnten?

Wim Hüskens

Capitano

Seine Schönheit blendet die Frauen, seine Stärke und Tapferkeit machen ihn zum Schrecken feindlicher Armeen: So jedenfalls sieht sich der Capitano selbst, dessen literarische Ursprünge bis auf die Attische Komödie zurückreichen und der auf den Bühnen der *commedia dell'arte* des 16. und 17. Jahrhunderts seine Blüte erlebt. Wie der Pyrgopolinices des Plautus tragen auch die italienischen Nachfolger höchst martialische Namen, mit denen sie ihren Mitmenschen Furcht einzuflößen glauben; sie heißen Coccodrillo, Rodomonte, Spezzafer, Spavento da Vall'Inferno, Scaricabombardon, Bellerofonte Martellone oder Cerbero Fossimbruno.¹

Das Äußere des Capitano scheint im Einklang mit dieser Selbstsicht zu stehen, denn schon Pier Maria Cecchini betont in seiner zeitgenössischen Rollenbeschreibung das Imposante, wengleich Extravagante dieser Figur: »[...] grazioso di gesto, intonante di voce, vestito bizzarro e tutto composto di stravaganze« – »anmutig im Gebaren, mit entsprechender Stimme, die Kleidung wunderlich und aus lauter Überspanntheiten bestehend«.² Ein eng anliegendes Wams setzt den kräftigen Oberkörper in Szene, ein weiter langer Mantel unterstreicht seine großartigen Posen, und er trägt häufig ein überdimensionales Schwert, das sich zum Kämpfen allerdings kaum eignet. Meist kleidet ihn die »grotesk verzeichnete Tracht der jeweils überlegenen Militärmacht«, und durch die Ansammlung dieser fremden Requisiten wirkt er

8. Vgl. F. Kramer: »Why a Peasant is Taught How to ›Shoot‹«, S. 184-185.

1. Die ersten dieser Namen entsprechen den deutschen »Krokodil, Eisenfreser, Eisenbrecher, Ungeheuer aus dem Höllental, Bombenfeuer«, und auch die anderen sind Krieg und Hölle suggerierende Lautmalereien.

2. Pier Maria Cecchini: »Frutti delle moderne comedie ed avvisi a chi le recita« (Padova 1628), abgedruckt in Ferruccio Marotti/Giovanna Romei: *La commedia dell'arte e la società barocca. La professione del teatro*, Rom: Bulzoni 1991, S. 86.