



Separatum aus:

---

## THEMENHEFT 1

*Björn Reich / Christoph Schanze (Hrsg.)*

### *narratio und moralisatio*

Publiziert im Mai 2018.

Die BmE Themenhefte erscheinen online im BIS-Verlag der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg unter der Creative Commons Lizenz [CC BY-NC-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/). Die ›Beiträge zur mediävistischen Erzählforschung‹ (BmE) werden herausgegeben von PD Dr. Anja Becker (München) und Prof. Dr. Albrecht Hausmann (Oldenburg). Die inhaltliche und editorische Verantwortung für das einzelne Themenheft liegt bei den jeweiligen Heftherausgebern.

<http://www.erzaehlforschung.de> – Kontakt: [herausgeber@erzaehlforschung.de](mailto:herausgeber@erzaehlforschung.de)  
ISSN 2568-9967

*Zitiervorschlag für diesen Beitrag:*

Wagner, Silvan: *Bedenk es! Schwank und Moral bei Johannes Pauli am Beispiel seines Kapitels ›Von den Spilern‹ in ›Schimpf und Ernst‹*, in: Reich, Björn/Schanze, Christoph (Hrsg.): *narratio und moralisatio*, Oldenburg 2018 (BmE Themenheft 1), S. 157–182 (online).

*Silvan Wagner*

## *Bedenck es!*

### Schwank und Moral bei Johannes Pauli am Beispiel seines Kapitels ›Von den Spielern‹ in ›Schimpf und Ernst‹

*Abstract.* Bisläng wurden die Schwänke Johannes Paulis oftmals entweder auf ihre *moralisatio* reduziert oder im Fall von Spannungen zwischen *narratio* und *moralisatio* als schlecht komponiert angesehen. Bei näherer Betrachtung zeigt sich aber, dass Paulis Schwänke hochkomplexe Gebilde sind, die gerade durch Sinnirritationen eine differenzierte Interpretationsweise anregen. Ihre moralische Ebene wird dadurch vielschichtig und bedient unterschiedliche Abstraktionsniveaus innerhalb eines Schwanks. Der Beitrag zeigt diese Vielschichtigkeit am Beispiel der Darstellung von Spiel als Sünde.

#### **1. Schwank und Didaxe**

Das Verhältnis des Schwanks zur Didaxe ist ein gespanntes. In den klassischen Definitionsversuchen des Schwanks wird ein didaktischer oder moralischer Impetus nur sporadisch behauptet (eine Übersicht über klassische Definitionsversuche zum Schwank gibt Straßner 1978, S. 2f.). Huizinga etwa spricht dem Schwank eine moraldidaktische Natur grundsätzlich ab: »Der Schwank ermahnt nicht zur Tugend, beklagt nicht die Untugend, sondern er erzählt wohlgelungene Streiche« (Huizinga 1930, S. 143).

Speziell die Predigtschwänke aber, wie die hier behandelten der ersten Schwanksammlung von Johannes Pauli, die den Titel ›Schimpf und Ernst‹ trägt,<sup>1</sup> werden immer wieder in lehrhaftem Kontext verstanden und besitzen

mit ihren *moralisationes* auch deutliche Markierungen einer moraldidaktischen Perspektive. Freilich fällt das Urteil der Forschung gerade in Bezug auf die logische und literarische Qualität dieser moralischen Perspektivierungen nicht positiv aus: »Die einzelnen Geschichten sind bei Pauli straff erzählt, die Moral wirkt meist gezwungen« (Straßner 1978, S. 29). Entsprechend erschienen die einzelnen Schwänke bei Pauli für interpretative Fragestellungen bislang kaum interessant; die Forschung konzentriert sich fast vollständig auf die Stoffgeschichte.<sup>2</sup>

Nach meinem Dafürhalten werden die Schwänke Paulis als literarische Kunstwerke immer noch unterschätzt.<sup>3</sup> Dies liegt wohl vor allem an einem Missverständnis des moralischen Schwanks, der entweder auf die Aussage seiner *moralisatio* reduziert<sup>4</sup> oder – im Fall einer Spannung zwischen *moralisatio* und *narratio* – als schlecht komponiert eingestuft wird. Diesem Missverständnis möchte ich zunächst thesenhaft, dann exemplarisch anhand des Kapitels ›Von den Spilern‹ begegnen. Zunächst zu den Thesen, die zugleich die Prämissen der darauffolgenden Interpretation darstellen:

- (1) Paulis Schwänke sind Sprachkunstwerke eines äußerst begabten Predigers (vgl. Warnock 1989, Sp. 369). Sie sind – gerade weil sie auch als Predigtexempel dienen sollten – auf eine Wirkung auf ganz unterschiedlichen Ebenen ausgerichtet.<sup>5</sup> Freilich öffnen sie sich auch einer oberflächlichen Lesart, doch bieten sie zudem durchweg Gegenstände für hochkomplexe Lesarten (was in der Forschung bislang vernachlässigt wurde).
- (2) Die rhetorische und literarische Qualität von Paulis Schwänken begünstigt einen gewissen Vertrauensvorschuss, der die kurzen Texte einem Komplexitätsverdacht aussetzt: Damit sie ihren tiefen Witz entfalten, muss man Paulis Schwänke sehr ernst nehmen. Die Diagnose einer Spannung etwa zwischen *narratio* und *moralisatio* kann damit nur der Beginn einer Interpretation, nicht aber ihr Ergebnis sein.

- (3) Paulis Schwänke lassen sich nicht auf (moralische) Aussagen reduzieren.<sup>6</sup> Sie sind prägnant im Wortsinne: Sie kreißeln mit Bedeutung, sie gehen schwanger mit Sinn, der aber erst in der konkreten Anwendung und im Interpretationsakt – und dies unterschiedlich – erzeugt wird.
- (4) Auch die *moralisationes* nehmen dem Rezipienten diese Interpretationsleistung nicht ab, sondern stoßen sie vielmehr erst an: Sie sind Wegweiser durch die *narratio*, die aber das geistige Wandern durch den Text nicht ersetzen wollen und können.
- (5) Und schließlich: Paulis Schwänke sind als Schwanksammlung komponiert. Sie stehen bereits in der Schwanksammlung selbst im intertextuellen Verbund, entfalten aber auch darüber hinaus eine breite intertextuelle Vernetzung (vgl. grundsätzlich Classen 2003), die zu verfolgen sich lohnt (und dies gerade jenseits einer bloßen Motivgeschichte).

Folgt man diesen Arbeitsthesen, so entfalten die Schwänke Paulis eine überaus reichhaltige und vielschichtige Didaxe, die freilich auch für eine spezifische Verwendung radikal reduziert werden kann – dies aber eben in ganz unterschiedlichen Ausformungen.

## 2. Vorbemerkungen zum Sündendiskurs der Vormoderne

Johannes Pauli lebte von der Mitte des 15. Jahrhunderts bis 1520, also in einer Epoche, die von einer intensiven gegenseitigen Durchdringung klerikaler und laikaler Perspektiven geprägt war.<sup>7</sup> Er war ein gelehrter Franziskanermönch und wirkte als Prediger, Lesemeister und Guardian in Villingen, Basel, Straßburg, Bern, Schlettstadt und Thann. Neben seinen Predigten schrieb Pauli das erste deutschsprachige Schwankbuch, ›Schimpf und Ernst‹, eine Sammlung von knapp 700 Geschichten, die 1522 zum ersten Mal gedruckt wurde, äußerst erfolgreich war und nachhaltig vorbildhaft wirkte (vgl. Warnock 1989). Paulis Schwänke bauen auf einer breiten theologischen Basis auf, die ihre Moraldidaxe prägt.

Dies ist auch bei den hier exemplarisch behandelten vier Schwänken des Kapitels ›Von den Spilern‹ (Schwänke 376–379) der Fall:<sup>8</sup> Sie sind offensichtlich und durchweg bestimmt von einem christlich-theologischen Diskurs,<sup>9</sup> der Spiel grundsätzlich als Sünde liest (vgl. Ceccarelli 2003). Wie zu zeigen sein wird, geht die vor diesem Hintergrund naheliegende Annahme völlig fehl, dass Pauli in seinen Schwänken zum Spiel in erster Linie moralisch vor dem Spiel als Sünde warnt. Der Hintergrund für Paulis differenzierten Umgang mit dem Spiel als Sünde ist der seinerseits differenzierte Sündenbegriff der christlichen Theologie, der im Folgenden nur schlaglichtartig beleuchtet werden kann.

Grundsätzlich ist Sünde als Handeln und/oder Streben wider den Willen Gottes in christlicher Perspektive stark negativ behaftet. Die Entwicklungen der Tauf- und Bußpraxis der frühen Kirche und die Ausgrenzungen unterschiedener Reinheitsverfechter als Ketzer belegen aber regelmäßig, dass eine radikale Verdammung der Sünde – und vor allem eine endgültige Ausgrenzung der Sünder – nicht dem christlichen Selbstverständnis entspricht. Im theologischen Diskurs wird daher Sünde immer wieder differenziert diskutiert. Sünde wird dadurch freilich nicht gut, aber doch zumindest ambivalent. Diese Ambivalenz ist grundsätzlich in der Denkfigur eines Syllogismus fassbar: Wenn Christus um die Sünde des Menschen willen gestorben ist (Prämisse 1) und wenn sein Erlösungswerk umfassend ist, also für jeden Menschen gilt (Prämisse 2), dann muss jeder Mensch Sünder sein (Schluss).

Aurelius Augustinus entwickelt auf diesem Wege im 5. Jahrhundert seine Lehre von der Erbsünde, die letztlich eine Folgerung aus diesem Syllogismus ist: Es ist denkbare, dass jeder Mensch – und eben auch schon das neugeborene Baby – Sünder ist, um der Erlösung teilhaftig werden zu können. Sünde wird hier zur Voraussetzung der Erlösung. Bei Martin Luther wird dann im 16. Jahrhundert aus dieser Denkfigur sein berühmte-berühmte *peccate fortiter!* als Ausdruck der unbedingten Gewissheit, durch Christus von der Sünde erlöst zu sein. Sünde wird dadurch sicherlich nicht

gut, aber sie ändert ihren Status: Sie ist nicht mehr das unbedingt zu Vermeidende, das die Ursache für die Verdammung des Menschen ist, sondern sie ist das Unvermeidliche, das die Bedingung für seine Erlösung ist.<sup>10</sup>

Anhand der vier Schwänke des Kapitels ›Von den Spilern‹ soll nun untersucht werden, wie sich der Erzähler Johannes Pauli in diesem Spannungsfeld der Sünde situiert.

### 3. Schwank 376: ›Alle Forteil uff dem Spilen ließ der Vatter den Sun lernen‹

Es het ein Vatter ein Sun, der wolt ein Spiler sein. Der Vater strafft in und ließ in in den Thurn legen und ließ in schlagen; es half als nichtz. Da der Vatter sahe, das er überein ein Spiler wolt sein, da verdinckt er in zû den besten Spilern, die in dem Land waren, damit das er gelert würd in dem Spil und alle List, Kunst und Forteil daruff künt, als dan kein Spil ist, es hat ein Vorteil, damit sein Sun nit betrogen würd von den Spilern. Und was also verblent, das Sorg ist, in beiden zû übel kumen sei. Bedenck es!

(›Schimpf und Ernst‹, S. 229)

Die Geschichte erzählt von einem Vater, dessen Sohn unbedingt Spieler sein will. Der Vater wirft ihn ins Gefängnis und schlägt ihn, doch nichts hilft. Schließlich sorgt der Vater für den besten Unterricht im Spiel, damit es kein einziges Spiel mehr gibt, in dem der Sohn betrogen werden kann. Der Erzähler kommentiert, dass der Vater so verblendet um Fürsorge bemüht war, dass es beiden zum Schaden gereichte.

In diesem ersten Schwank des Abschnitts zum Spiel steckt Pauli zwei extreme Umgangsweisen mit dem Spiel als Sünde ab, und er inszeniert den Vater als Kippfigur zwischen beiden Extremen: Zuerst will dieser mittels körperlicher Züchtigung den Sohn vom Spielen abhalten, dann – überganglos – lässt er ihn zum besten Spieler ausbilden.

Zunächst fällt auf – was für alle vier Schwänke grundsätzlich gilt –, dass ›Spiel‹ indifferent und unspezifisch verwendet wird: Der Sohn will allgemein Spieler werden, und der Vater lässt ihn *in dem Spil* unterrichten, damit es kein einziges Spiel mehr gibt, in dem er unterliegt. ›Spiel‹ kann

damit als ein perfektes Paradigma der Sünde fungieren: Kein spezifisches Spiel, keine spezifischen Regeln werden thematisiert, sondern das Spiel an sich, das etwa auch in Sebastian Brants ›Narrenschiff‹ pauschal als Sünde deklariert wird: *Spyl mag gar selkten sin on sünd / Eyn spyeler ist nit gottes fründt / Die spyeler sint des tüfels kynd* (›Narrenschiff‹ 77, 94–96).

Sucht man nach der ›Aussageabsicht‹ des Schwanks, so liegt es nahe, Stichworte des Schwanks auf moralische Basisnarrative zu beziehen und auf diese Weise einfache Handlungsanweisungen und Sentenzen zu extrahieren. Hier könnten entsprechende Ergebnisse etwa lauten: Man soll nicht spielen; Sünde zieht Sünde nach sich; ein Sohn soll auf seinen Vater hören etc. Freilich wären all diese Moralisierungen möglich und in einer entsprechenden Einbettung des Schwanks – etwa als Predigtmärlein – auch stimmig. Doch die Form, die Pauli der Geschichte gibt, lenkt den Fokus in eine andere Richtung: Nicht der Sohn und sein Spiel – das sicherlich Sünde ist – wird von der *narratio* zentral gesetzt, sondern der Vater und dessen Handeln. Ebenso zielt auch die *moralisatio* ganz auf den Vater. Was er tut, ist letztendlich den Teufel mit Beelzebub austreiben: Er lässt seinen Sohn im Spiel unterrichten, *damit sein Sun nit betrogen würd von den Spilern*. Damit begegnet er mit dem Betrug zwar einem sündhaften Aspekt des Spiels, letztendlich wird der Sohn auf diese Weise aber eben im Betrügen unterwiesen, damit er den anderen Spielern ebenbürtig ist. Der Vater wehrt Betrug durch Betrug ab. Entsprechend stellt die Moral auch den Vater in den Mittelpunkt: Dieser sei derart verblendet um seinen Sohn besorgt gewesen, dass zu befürchten ist, dass es beiden zum Unglück gereichte. *Verblent* ist hier der zentrale Begriff der *moralisatio*: Der Vater sieht etwas nicht oder falsch, was beide unglücklich macht. Das Einzige, worauf der Vater im Schwank blickt, ist sein Sohn und dessen Tun. Und er wendet offenbar alle moralischen Basisnarrative an, die auch dem Leser zur Verfügung stehen, wenn er sich auf das Verhalten des Sohnes konzentriert. Die Verblendung des Vaters korrespondiert mit der oben skizzierten oberflächlichen Lesart des Schwanks: Der Sohn will Spieler werden, Spielen ist Sünde,

also muss man alles tun, um ihn daran zu hindern. Freilich steht an keiner Stelle, dass der Sohn bereits Spieler (und damit Sünder) i s t , zumindest nicht v o r dem intensiven Unterricht, den sein Vater initiiert. Der Sohn *wolt ein Spiler sein* – und die Reaktion des Vaters auf dieses Vorhaben, diesen Wunsch, diese Phantasie<sup>11</sup> ist denkbar übertrieben: Er lässt ihn ins Gefängnis werfen und schlagen – wohlgermerkt entweder für ein bloßes Vorhaben oder für eine schlimmstenfalls sporadisch und laienhaft ausgeführte Tat, die zwar strafbar ist, aber nicht in diesem Maße.<sup>12</sup> Als der Vater merkt, dass er die Einstellung seines Sohnes nicht ändern kann, reagiert er ebenso extrem in die andere Richtung und lässt den Sohn zum besten und abgefeimtesten Spieler ausbilden. Aufgrund seiner Verblendung ist sein Verhalten in beide Richtungen unangemessen, und er führt tatsächlich sich selbst und seinen Sohn ins Unglück: Der Vater macht sich der *unmâze* schuldig, und der Sohn ist am Ausgang der Geschichte tatsächlich ein vollendeter Spieler – und Sünder.

Der Schwank ist sicherlich – neben den oben angebotenen einfachen Moralisierungen – auch als Beispielgeschichte für den unberechenbaren Eigensinn der Jugend oder schlicht als lustige Geschichte über einen dämlichen Vater lesbar, und die im Vorwort angelegte Multifunktionalität des Schwankbuches schließt keine dieser Perspektiven aus. Will man aber dem Text als literarischem Ganzen gerecht werden und seinen so spärlichen wie präzisen Wegweisern folgen, so relativiert sich eine einfache Moralisierung deutlich. Nicht das Spiel selbst ist in der Eingangsgeschichte des Spielekapitels das Problem, sondern der Umgang mit ihm – und zwar der übertriebene Umgang mit dem Spiel als Sünde von einem, der eben nicht spielt. Implizit blitzt in diesem ersten Schwank auch bereits eine Differenzierung der Sünde auf, wie sie den folgenden Schwank bestimmen wird: Da die Verblendung des Vaters ins Zentrum rückt, qualifiziert der Schwank das Dasein des Sohnes zu Beginn implizit als weniger sündhaft als am Ende, das den Sohn als perfekt ausgebildeten Spieler zeigt.



#### 4. Schwank 377: ›Uff den Zunften solt man spinnen‹

In einer Statt an dem Rein was einer in dem Rat, der bracht an, man solt das Spil verbieten in der Stat in allen Wirtzhüsern, uff allen Stuben. Etlich in dem Rat waren daran, etlich waren darwider. Es ward ein Ratztag gesetzt, das man eigentlich von der Sach reden wolt und beschliessen. Da was einer in dem Rat, der sprach: ›Lieben Herren, ir wöllen alle Spil verbieten und sein schier alsamen daran und raten, was man nit sol thun, wan die Burger uff den Stuben zusammenkumen; es wil aber euwer keiner ratten, was man thun sol.‹ Sie sprachen, er solt dasselb Urteil ußsprechen, was man thun solt. Da sprach er: ›Es ist mein Rat, das man jeglichem ein Kunckel anleg, das er spin. Ir gon mit Narrenwerck umb. Die Burger kumen selten zusammen, und wan sie zusammenkumen, was sollen sie sunst thun dan etwan umb die Ürtin in dem Bret spilen oder in der Karten umb ein Pfennig! Verbieten die grosen Spil und die grosen Schwür und den Wucher, Fürkauff und Eebruch, deren ir wol Kuntschafft haben, und lassen die kleinen Spil, die man umb Kurtzweil thut, bleiben!‹ Also ward nichtz daruß.

(›Schimpf und Ernst‹, S. 229f.)

Der zweite Schwank des Kapitels erzählt von einer Stadt, deren Rat das Spiel komplett verbieten will, sowohl in Wirtshäusern als auch in allen Bürgerstuben. Man diskutiert. Schließlich meldet sich ein Ratsherr zu Wort und kritisiert seine Kollegen: Alle Spiele sollen verboten werden, aber der Rat bietet keine Alternative an für die Zusammenkünfte der Bürger. Befragt, was er denn als Alternative vorschlagen würde, antwortet er: Man soll jedem einen Spinnrocken geben zum Spinnen – gleich darauf wirft er dem Rat närrisches Vorgehen vor: Die Bürger kommen so selten zusammen, und wenn sie zusammenkommen, was sollen sie denn sonst tun außer Spielen! Der Rat soll die großen Spiele verbieten, die Gotteslästerungen, den Wucher, ungerechten Handel und Ehebruch, und die kleinen Spiele belassen. Also geschah gar nichts, schließt der Schwank lapidar.

Das Argument des Ratsmitglieds fußt auf Natürlichkeit bzw. Selbstverständlichkeit: Das Spiel als Unterhaltung ist den Bürgern angemessen. Er führt dieses Argument nicht positiv, sondern zweimal *ex negativo* aus, indem er zuerst mit dem Scheinvorschlag, den Bürgern Spinnrocken zu geben,

einen Genderbruch formuliert und abschließend mit der rhetorischen Frage *was sollen sie sunst thun* die Kritik an Würfel- und Kartenspiel abtut. Obwohl er damit zwei konkrete Spiele benennt, erfolgt im Schwank dennoch keine wirklich qualitative Differenzierung des Spiels; das Ratsmitglied unterscheidet vielmehr über den Geldeinsatz quantitativ diese ›natürliche‹ Form des Spiels als Unterhaltung vom Spiel als (großer) Sünde: *was sollen sie sunst thun dan etwan umb die Ürtin in dem Bret spilen oder in der Karten umb ein Pfennig!* – so argumentiert er. ›Um die Ürtin im Bret spielen‹ bedeutet um die Zeche spielen, die auf dem Zahlbrett liegt (vgl. Grimm, Bd. 24, Sp. 2562–2567); ›in der Karten um ein Pfennig‹ bedeutet um einen kleinen Einsatz Karten spielen (vgl. Grimm, Bd. 11, Sp. 234–239). Diesem Spiel um kleinen Einsatz und als lässliche Unterhaltung stellt der Ratsherr *die grosen Spil* gegenüber, also die Spiele um einen sehr hohen Einsatz (vgl. Grimm, Bd. 16, Sp. 2275–2320, vor allem Sp. 2300). Diese Spiele parallelisiert er mit anderen großen Sünden, die sich lose am Dekalog orientieren: Gotteslästerung, Wucher, ungerechter Handel und Ehebruch.

Spiel um kleines Geld ist keine Sünde, Spiel um großes Geld dagegen ist eine Hauptsünde, so könnte man den Schwank moralisieren. Doch hier ist Vorsicht geboten: Eine Moralisierung fehlt im Text, dessen moralische Bewertungen ausschließlich in Figurenrede aufgehoben sind. Der Schwank selbst schließt mit dem unbefriedigenden Ausblick *Also ward nichtz daruß*, was auf den ursprünglichen Plan des Rats zu beziehen ist, alle Spiele zu verbieten. Der Ausblick des Schwanks zeigt die Argumentation des Ratsherrn nicht etwa als erfolgreich, sondern vielmehr den Rat als unwillig oder unfähig, seinem Ratschlag zu folgen und die *grosen Spil* zu unterbinden. Um der kleinen Spiele – der kleinen Sünden – willen bleiben auch die großen Spiele – die großen Sünden – bestehen, auch so wäre der Schwank moralisierbar, wobei dann der Ratsherr eine zumindest ambivalente Exempelfigur darstellte. Der Schwank spricht das ›kleine Spiel‹ nicht einfach von Sündhaftigkeit frei; allerdings differenziert er quantitativ nach dem Geldeinsatz. Und die kleinen Spiele um kleines Geld mögen zwar Sünden bleiben, sie

sind aber kaum vermeidbar und weitgehend unproblematisch – wenn nicht ihre Verbindung mit den ›großen Spielen‹ wäre, die freilich in erster Linie der Rat selbst herstellt durch sein Nicht-Handeln. Auch im zweiten Schwank also geraten moralisch die Spieler selbst aus dem Blick zugunsten des Umgangs mit dem Phänomen Spiel.

### 5. Schwank 378: ›Der Tüffel holet den, der seiner Frawen Gürtel het‹

In Sicilia was ein jung Gesel in einer Stat, der was ein groser Spiler und ein Gotzlesterer. Uff einmal het er seiner Frawen heimlich ein guldin Gürtel genumen und het in in den Büsen gestosen, ob er das Gelt verspilt, das er den Gürtel het zû verkauffen und auch verspilt. Die Spiler kamen für eins Burgers Huß uf ein Laden, und da sie also spilten, da kam des Königs Stathalter und sprach zû demselben Gesellen: ›Güt Gesel, gang in das Kloster in iren Garten und bring mir ein Salat uf das Nachtmal! Ich mag sunst nichtz essen.‹ Der Gesel sprach: ›Her, gern‹, und nimpt sein Gelt und gat anhin. Und uff dem Weg da nam der Tüffel Leib und Seel und fûrt in hinweg. Der Her wartet des Salatz; es kam nieman. Er ward zornig und ließ den Gesellen in seinem Huß sûchen und in der gantzen Stat, er was verloren. Uff einmal für ein Schiff für den Berg anhin, der da heißt Vulchanus, der da ligt in Sicilia, da man Flamen uff sicht gon und ein ellend Geschrei da gehört würt von Frawen und von Mannen, und glaubt man, das die Hel ein Thür da hab. Da ward ein grusamlich Geschrei gehört, das sprach also: ›Patron, Schifman!‹ Er gab im kein Antwort. Darnach kam noch ein grusamlichere Stim, die sprach: ›Schifman, Patrone!‹ Er schweig aber stil. Zû dem dritten sprach die Stim: ›Wiltu mir nit Antwort geben, so wil ich das Schiff machen undergon.‹ Die Lüt, die in dem Schiff waren, die weinten und schruwen und sprachen zû dem Schifman, er solt Antwort geben. Der Patron sprach: ›Wer bistu?‹ Die Stim sprach: ›Ich bin der Tüffel‹ Der Schifman sprach: ›Was wiltu?‹ Der Tüffel sprach: ›Sag dem Stathalter des Königs, das er den Gesellen nit me sûch! Wan ich hab in geholt umb seiner grosen Leckerei willen des Spils und hab in gefürt in die Hel, da er ewiglich brennen muß.‹ Und ließ den Frawengürtel in das Schiff fallen und sprach: ›Den Gürtel gib seiner Frawen wider! Er hat in in dem Büsen gehebt.‹ Der Tüffel schickt der Frawen den Gürtel wider, nit darumb das er so gerecht wer, das er widerkeren wolt unrecht Gût, nein; aber darumb das sie me Fröd und Hoffart mit treib. Wan die gröst Hoffart, die ein Frawe an irem Leib treiben mag, das ist und sein die beschlagnen Gürtel. Warumb? Da ist allermeist Matery der Demütikeit, der Magen, der Katsack, als ein Prophet spricht:

(Mich. 6. Humiliatio tua in medio tui.) ›Dein Demut ist in der Mittin in dem Leib.« Ein füderig Faß mit kostlichem Wein mag man mit etlichen Reiffen binden, und kost einer etwan drei Pfennig. Und den Trecksack, den Leib muß man mit einem Gürtel binden, der etwan 30 oder 40 Guldin wert ist, und treiben so vil Hoffart mit dem Schlempen. Es heißt ein Glimpff; den Glimpff werffen sie über die Achßlen uß an den Rucken. We den Frawen, die iren Glimpff an den Rucken werffen!

(›Schimpf und Ernst«, S. 23of.)

Der dritte Schwank des Kapitels ist vergleichsweise komplex strukturiert und umfangreich. Er besteht aus zwei Handlungsteilen und einer *moralisatio*: Ein großer Spieler und Gotteslästerer stiehlt einen goldenen Gürtel seiner Frau und verbirgt ihn in seinem Wams, gleichsam als eiserne Reserve, falls ihm das Spielgeld ausgeht. Als die Bürger sich zum Spiel treffen, kommt auch der Statthalter des Königs und bittet den Spieler, ihn aus dem Klostergarten Salat zu holen – er wolle heute nichts weiter essen. Der Spieler geht und wird auf dem Weg vom Teufel geholt. Der Statthalter wartet vergebens auf seinen Salat, und in der ganzen Stadt wird umsonst nach dem Spieler gesucht. Hier beginnt der zweite Handlungsteil, und die Geschichte springt zu einem Schiff, das vor Sizilien an dem Berg Vulcanus vorbeifährt. Dreimal ertönt eine schreckliche Stimme, die den Schiffsmann ruft und schließlich mit der Versenkung des Schiffes droht. Der Schiffsmann antwortet, und nun erklärt die Stimme, dass er der Teufel sei. Der Schiffsmann solle dem Statthalter ausrichten, dass der Spieler nicht mehr zurückkomme, weil er wegen seines Spiels in der Hölle brenne. Der Teufel lässt den goldenen Gürtel auf das Schiff fallen und befiehlt, dass er der Frau wiedergegeben werde. Nun schaltet sich der Erzähler ein für eine umfängliche *moralisatio*: Nicht etwa aufgrund seiner Gerechtigkeit schicke der Teufel der Frau den gestohlenen Gürtel wieder, sondern damit sie mit dem Gürtel weiter Hoffart treiben könne. Dies funktioniere eben mit dem Gürtel, weil der Magen der Sitz der Demut ist, wie der Prophet sagt. Ein Fass mit einem Fuder süßen Weins müsse man mit Reifen zu 3 Pfennig binden, doch einen Drecksack (also den Menschen als vergänglichen Madensack) müsse man mit einem Gürtel zu

dreißig oder vierzig Goldstücken fassen, mit dessen Schnalle (vgl. Grimm, Bd. 8, Sp. 102f.) man Hoffart treibe. Die Frauen werfen die Schnalle sogar hinter sich auf den Rücken – wehe ihnen!

Zunächst irritiert die ›moralische Spannweite‹ des Schwanks, der mit einem Diebstahl beginnt, das Spiel behandelt – ohne dass es tatsächlich zu einem Spiel kommt! – und schließlich bei der Hoffart landet. Eine erste Hypothese wäre, dass Pauli eine Prozesshaftigkeit darstellen will, an deren Beginn ursächlich das Spiel steht. Im ersten Handlungsteil wäre auch tatsächlich eine durchgehende Ursächlichkeit des Spiels beobachtbar: Weil er Spieler ist, stiehlt der Spieler seiner Frau den Gürtel; weil er Spieler ist, nimmt ihn der Teufel auf dem Weg zum Klostergarten mit sich, und weil er Spieler ist, muss schließlich der Statthalter des Königs vergeblich auf seinen Salat warten. Spiel führt zu weiteren Sünden und Versäumnissen, so könnte man lesen – aber diese Moralisierung bleibt merkwürdig blass, vor allem in Bezug auf den Salatkopf, dessen Verlust kaum als finales Glied einer Unglückskette taugt. Zudem sind die Geschehnisse des zweiten Handlungsteils scheinbar überhaupt nicht mehr mit dem Spiel verknüpft. Stattdessen erfährt die Geschichte eine äußerst überraschende räumliche Ausdehnung: Der Erzähler springt zum Berg Vulkan auf Sizilien und inszeniert umständlich eine an sich folgenlose Teufelsbegegnung, nur um am Ende der Frau den Gürtel wieder zukommen zu lassen. Die Geschichte um das Spiel des Mannes zieht weite geographische und personelle Kreise: Es beginnt mit einem Diebstahl an der Frau, dann kommt die Interaktion mit anderen Spielern in einem Laden, dann die personelle Interaktion mit dem Statthalter, der Gang zum Klostergarten, die Mitnahme in die Hölle, der Berg Vulkanus und eine ganze Schiffsbesatzung – und schließlich am Ende wieder die Frau vom Beginn. Diese Rahmung der Erzählung (die Frau mit ihrem Gürtel) ist es, mit der sich schließlich die *moralisatio* ausschließlich beschäftigt. Hoffart ist das Thema, von Spiel ist hier nicht mehr die Rede.

Die Versuchung liegt nahe, den Schwank als mehr schlecht als recht zum Thema passenden Text abzutun. Vor allem für eine Perspektive auf die

gesamte Schwanksammlung, wie sie bislang regelmäßig angelegt wurde, ist diese Hypothese einer eher mäßigen Ordnungsleistung Paulis einschlägig (vgl. etwa Mühlherr 1993, S. 129). Arlene Epp Pearsall führt sie exemplarisch am Bereich des Klerus aus:

[Pauli] attempted to arrange the narratives in groups determined by the thematic content of the narratives and by the characters depicted in them. Thus, in the earlier part of the collection, Pauli created separate groups such as ›von ordenszlüten vnd guoten brüdern‹ (Nos. 55–64), ›von rosztüschern‹ (Nos. 109–12), ›von der geitigkeit‹ (Nos. 176–89). Problems of overlapping and mismatching arise at once – for example, all three categories just named come together in a tale about a horse trader who becomes a monk. Ordered by his abbot to sell a sick horse, the monk fails because he is no longer greedy (No. 111). A dozen or more narratives and commentaries about nuns are scattered through the anthology, but most are attached to other sections, and the section ›von den nunnen‹ contains only two. Problems like these must have been a concern for Pauli from the beginning, and towards the end he switched to general headings such as ›von mancherlei dingen‹ (Nos. 564–630) and ›allerlei zuosamen gesamelt‹ (Nos. 631–46). (Pearsall 1994, S. 10)

Diese Perspektive geht von der Gesamtheit der Schwanksammlung aus, deren knapp 700 einzelne Geschichten vom Kompilator Pauli nach Stichworten oberflächlich kategorisiert worden wäre. Es ist aber auch möglich, auf Pauli als versierten Prediger zu blicken, der seine Geschichten in unterschiedlichem Kontext eingesetzt und sie intensiv durchdrungen hat. In der Sammlung wären sie dann nicht nach oberflächlichen Schlagworten angeordnet, sondern nach literarischen und intertextuellen Gesichtspunkten. Die allgemeinen Kapitel gegen Ende der Sammlung wären dann nicht Indizien für eine umfassende Ordnungsverlegenheit, sondern ein Hinweis darauf, dass dieser komplexe Ordnungswille bei wenigen Schwänken nicht funktioniert hat – bei der weitaus größeren Anzahl von Schwänken allerdings schon. Der auf dieser Perspektive aufbauende Vertrauensvorschuss kann unterstellen, dass es auch beim vorliegenden Schwank zentral um das Spiel geht, weshalb die interpretatorische Arbeit fortzusetzen ist, bis dieser Zusammenhang offen liegt.

Und in der Tat wird man bei einer solchen deduktiven Vorgehensweise fündig: Gerade auch die *moralisatio* ist vom Thema Spiel bestimmt, betrachtet dabei aber keineswegs den Spieler des Schwanks. Wie bereits bei den beiden vorausgehenden Schwänken gerät der Spieler selbst aus dem moralischen Fokus, stattdessen schildert die *moralisatio* die Spielregeln eines ganz anderen Spiels: das des Teufels<sup>13</sup> um die Seele der Frau. Der Teufel setzt – analog zum Vorhaben des Spielers – den Gürtel wieder als Spieleinsatz ein und kann sich mit der Seele der Frau einen großen Gewinn erhoffen. Innerhalb der Geschichte ist zwar in keiner Weise beschrieben, was die Frau mit dem Gürtel tut. Doch gerade die *moralisatio* macht es sehr wahrscheinlich, dass die Frau mit dem Gürtel der Sünde der Hoffart anheimfällt. Diese Lesart integriert auch die auffällige Ausweitung des Geschehens um den Sünder: Dessen Handlungen sind eine Allegorie auf die Handlung des Teufels. Der Gürtel, den der Spieler stiehlt, um einen Spieleinsatz zu haben, wird vom Teufel zurückgegeben, um einen Spieleinsatz um die Seele der Frau zu setzen. Der Spieler agiert innerhalb seines begrenzten Lebensraums, der Teufel aber allgemein – deswegen der Raumsprung zum Berg Vulkanus, bei dem auch der Übergang zur Transzendenz liegt. Und der Statthalter des Königs mit dem Klostergarten wären in dieser Lesart eine Allegorie des Priesters und des Himmels, zu dem der Spieler aufgrund seines sündigen Spiels eben nicht gelangt. Der Statthalter gibt mit seinem Verlangen lediglich nach einem Salat ein Beispiel für die Tugend der Genügsamkeit,<sup>14</sup> doch wird dem Spieler sein bisheriger Lebenswandel zum Verhängnis, er wird auf dem Weg zum Klostergarten – auf dem Weg zur Reue, weg vom Spiel – vom Teufel geholt. Der immanente Einzelfall des Spielers verweist auf das transzendente Spiel des Teufels, dessen Spiel das ganze Leben ist und damit auf die ganze Welt ausgedehnt ist. Und der Meisterspieler Teufel wird mit hoher Wahrscheinlichkeit die Seele der Ehefrau des Spielers ebenfalls bekommen, wie die Ausführungen zur Verbindung zwischen dem Gürtel und der Todsünde der Hoffart in der *moralisatio* nahelegen. Der Spieler selbst, von dessen Schicksal die erste Hälfte des

Schwanks handelt, interessiert den Schwank als Ganzes tatsächlich kaum – er wird gezeigt als jemand, der im Wortsinne ausgespielt hat und in die Transzendenz wechselt, während das Spiel des Teufels weitergeht.

## 6. Schwank 379: ›Der Dieb warff ein würfel uff‹

Uf einmal was ein erfarnher Schuler, einer, der mit der schwartzten Kunst kunt, und thet den Lüten vil Schaden mit Rauben und Stelen, und kunt im nieman zukumen. Er ward gefangen, und einer gewaltigen Frawen und Witwen ward er fürbracht. Die fragt in, wie er der Sachen thet, das er also groß Glück het zu stelen. Er sprach: ›Frau, ich hab ein Würfel, den wirf ich; da sein nit me dan drei Augen uff. Zu dem ersten Wurff spricht der Würfel: Gang! Zu dem andern Wurff spricht er: Gang bald! So gang ich noch nit. Zu dem dritten Wurff spricht er: Gang bald, bist sicher! Oder schweigt stil. So far ich dan darvon.‹ Da sprach die Edelfrau: ›Wie ist es dan jetz gangen? Wie hat dir die Kunst gefelt?‹ Er sprach: ›Ich hab den Würfel dreimal geworfen wie vor, und hat mir auch Antwort geben wie vor, aber zu dem driten Mal hat er mir gefelt und hat mich betrogen, und bin gefangen worden.‹ Also hanckt man in. Also sein vil Menschen, die sünden und gon bald, aber in der Sicherheit werden sie betrogen; wan wen sie an dem minsten meinen, so werden sie betrogen, so faren sie anhin. Wan der Dot ist blint, er sicht niemans an.

(›Schimpf und Ernst‹, S. 231)

Die Verknüpfung von einem ›Verspielen‹ im buchstäblichen und im übertragenen Sinne (vgl. dazu Grimm, Bd. 25, Sp. 1408–1424) steht beim vierten und letzten Schwank des Kapitels im Vordergrund. Es handelt sich dabei um den am schwierigsten zu interpretierenden und komplexesten Schwank der Reihe.

Die *narratio* erzählt von einem Gelehrten der Schwarzen Kunst, der seine Fähigkeiten zum Stehlen einsetzt und dabei nicht gefasst wird. Er wird schließlich doch gefangen genommen und vor eine mächtige Frau gebracht, die Witwe ist. Sie fragt ihn, woher sein großer Erfolg beim Stehlen gekommen sei. Der Dieb erklärt, dass er einen Würfel mit nur drei Augen habe, den er dreimal werfe. Beim ersten Wurf spricht der Würfel ›Geh‹, beim zweiten ›Geh bald‹ – dann geht der Dieb noch nicht – und beim dritten Wurf



spricht der Würfel ›Geh bald, bist sicher‹ – oder er spricht hier gar nichts. Die mächtige Witwe fragt nun, wie es denn gekommen sei, dass der Dieb schließlich gefasst worden sei. Er antwortet, dass er genauso dreimal gewürfelt habe wie zuvor, dass aber der Würfel beim letzten Wurf falsch geraten habe. Man henkt den Dieb. In der *moralisatio* erklärt der Erzähler, dass es so vielen Sündern geht, die ›bald gehen‹, aber in ihrer Sicherheit betrogen werden. Wenn sie es am wenigsten erwarten, werden sie betrogen und fahren dahin, denn der Tod ist blind.

Freilich kann auch dieser Schwank oberflächlich verstanden werden als Warnung vor dem Spiel, speziell vor dem damit oft verbundenen Betrug, der schließlich auf den Betrüger zurückfällt. Aber wieder erscheint eine Zuordnung zum Kapitel ›Von den Spielern‹ gezwungen, und zudem wartet der Schwank mit einigen Irritationen auf, die sich einer Interpretation vorerst sperren. Eine adäquate Interpretation des Textes müsste – geht man von einem gut komponierten und passend platzierten Text aus – zumindest folgende Fragen beantworten und einarbeiten: Wie genau funktioniert das ›Spiel‹ des Spielers, Diebs und Zauberers? Warum taucht eine mächtige Witwe auf, die (vor allem als Witwe) kaum handlungsrelevant wird? Wieso wird in der *moralisatio* der unerwartete Tod ins Zentrum gerückt? Warum lügt das Orakel am Ende einmal? Und schließlich, wie bereits im vorausgehenden Schwank: Inwiefern behandelt der Schwank als Ganzes das Spiel?

Das Spiel des Spielers ist alles andere als selbstverständlich. Ausgehend von seinem Zweck, handelt es sich um ein Würfelorakel: Der Spieler und Zauberer möchte über den Ausgang eines geplanten Raubzuges aufgeklärt werden und erwürfelt ein Orakel mit einfachen Handlungsanweisungen. Nun sind Würfelorakel in der Frühen Neuzeit zwar sehr beliebt und weit verbreitet (vgl. Boehm 1933, Sp. 1391), doch ihre Ausführung unterscheidet sich signifikant von der im Schwank geschilderten Praxis: Würfelorakel werden im 16. Jahrhundert meist mittels mehrerer sechsseitiger Würfel

und eines Losbuchs erstellt. Die erwürfelten Zahlenwerte können im Losbuch nachgeschlagen werden und verweisen so auf einen Losspruch, der auf die gestellte Frage des Würfelnden angewendet werden kann. Im ›Straßburger Losbuch‹ von 1529 etwa ergibt die Kombination von drei gewürfelten Einsern den Losspruch: *Kein gringer schantz am würffel ist / Ob du wilt / gnügsam gwarnet bist / Also geht's dir in alle weg / Ein krebsgang han all dein anschleg* (›Straßburger Losbuch‹, S. XIII). Demgegenüber schildert der Zauberer im Schwank folgende Praxis: *Frau, ich hab ein Würfel, den wirf ich; da sein nit me dan drei Augen uff. Zu dem ersten Wurff spricht der Würfel: Gang! Zu dem andern Wurff spricht er: Gang bald! So gang ich noch nit. Zu dem dritten Wurff spricht er: Gang bald, bist sicher! Oder schweigt stil. So far ich dan darvon* (›Schimpf und Ernst‹, S. 231). Ungewöhnlich ist, dass die Würfel hier nur drei Zahlenwerte aufweisen (was noch damit erklärt werden könnte, dass ein sechsseitiger Würfel die Ziffern 1 bis 3 jeweils zweimal zeigen müsste). Sehr ungewöhnlich ist, dass nur drei Lossprüche zur Verfügung stehen, die zudem einander sehr ähnlich sind – alle enthalten die Aufforderung *Gang!* Völlig außerhalb der historischen Praxis (vgl. dazu ›Straßburger Losbuch‹, S. 3–21) ist schließlich, dass es offenbar überhaupt nicht um die erwürfelten Zahlenwerte geht, sondern um die Würfelakte selbst: Der Spieler und Dieb wirft einfach drei Mal vor jedem Raubzug, und immer sind die ersten beiden Antworten des Würfels ›Geh‹ und ›geh bald‹. Der Würfel spricht offensichtlich tatsächlich, denn er kann auch schweigen – was unsinnig wäre, wenn ›Sprechen‹ nur eine Metapher für Zahlenbedeutung wäre: Beim dritten Wurf entscheidet es sich, denn hier spricht der Würfel entweder ›Geh bald, bist sicher‹ – dann geht der Dieb –, oder er spricht nichts – dann verzichtet der Dieb auf seinen Raubzug. Auf diese Weise kann er tatsächlich ein scheinbar eindeutiges Orakel für seine Raubzüge erwürfeln, wobei allerdings die Zahlenwerte der Würfel völlig irrelevant sind und ihre Reduzierung auf die Ziffern 1 bis 3 zusammen mit den drei Würfelakten lediglich die göttliche Zahl 3 betonen. Bei seinem letzten Raubzug muss der Würfel

beim dritten Wurf ›Geh bald, bist sicher‹ gesprochen haben, denn der Dieb, der ja offensichtlich aufgebrochen ist, betont, dass der Würfel beim dritten Wurf gelogen habe.

Die restlichen offenen Fragen (siehe oben) sind ausgehend von der Rolle des Todes in der *moralisatio* zu klären, die mit den Worten schließt: *Wan der Dot ist blind, er sicht niemans an* (›Schimpf und Ernst‹, S. 231). Der blinde Tod, der niemanden ansieht, ist der große Gleichmacher und Ausgleicher. Er holt alle Menschen, ungeachtet ihres Standes. Und er hat bereits vor dem Dieb im Schwank zugeschlagen: Er hat den mächtigen Mann der Witwe geholt – die sicherlich durch den Tod ihres Mannes zu ihrer Macht gekommen ist und nicht als Witwe topischerweise das ohnmächtige und hilfsbedürftige Opfer des Diebes wird. Dieser Tod, der die Menschen holt, *wen sie an dem minsten meinen* (›Schimpf und Ernst‹, S. 231), hat sein Vorbild im Tod der Totentänze, für die es etwa auch in Basel, Straßburg und Bern berühmte Vertreter zu Lebzeiten Paulis gibt. Unter anderem im Basler Totentanz<sup>15</sup> wird der Tanz mit dem Tod auch als Spiel bezeichnet, und hier taucht auch der Spieler als Tanzpartner auf. Das Motiv vom Spieler ist das Einzige im gesamten Basler Totentanz, in dem nicht der Tod selbst spricht, sondern der Teufel, der sich an den Tod wendet: *Weil du dem Spielen Tag und Nacht / So emsiglich hast nachgetracht, / Huy Tod druck ab die Gurgel sein / So ist der Leib und Seele mein* (›Der Todten-Tantz‹, S. 40).

Wenn man aus dieser Perspektive wieder auf den Schwank blickt, dann fallen mehrere Parallelen zwischen der Figurenrede des Diebes und der *moralisatio* auf: Der Dieb kleidet seinen Entschluss, nach dem Rat des Würfels zum Raubzug aufzubrechen, in die Worte: *So far ich dan darvon* (›Schimpf und Ernst‹, S. 231), doch der Erzähler bezeichnet mit der ganz ähnlichen Formel *so faren sie anhin* (›Schimpf und Ernst‹, S. 231) den Sterbeakt der Menschen. Zunächst etwas verwirrend ist die Floskel in der *moralisatio*, dass es viele Menschen gebe, die sündigen *und gon bald* (›Schimpf und Ernst‹, S. 231). Damit wird die zeitliche Bestimmung aus der *narratio* wieder aufgegriffen: Der Würfel antwortet dort zweimal mit den

Worten *gang bald!* (>Schimpf und Ernst<, S. 231). Das *und gon bald* muss aber in der *moralisatio* anders verstanden werden: Viele Menschen sündigen und gehen unvermittelt von dieser Welt, sie sterben unvorbereitet, ohne büßen zu können, Sakramente zu erhalten und sich dadurch von den Sünden reinwaschen zu können – sie sterben einen schlechten Tod.<sup>16</sup> In dieser Perspektive lesen sich die Ansagen des Würfels durchweg als Hinweise auf die Sterblichkeit und auf den baldigen Tod: Immer spricht der Würfel *Gang!* – eine für ein Entscheidungsorakel verwirrende und dysfunktionale Eigenheit.

All die Merkwürdigkeiten und scheinbaren Unstimmigkeiten des Schwankes können aufgelöst werden, wenn man davon ausgeht, dass der Spieler und Zauberer sich grundsätzlich irrt: Er denkt, dass er mit dem Würfel sein eigenes Spiel – den Diebstahl – spielen würde; doch tatsächlich spielt der Tod mit ihm sein Spiel, nämlich den Tanz des Todes. Bei dieser Deutung kann der merkwürdige Ablauf des Spiels als Hinweis der Transzendenz (sei es des Teufels, des Todes oder Gottes) auf das baldige, unerwartete Ende des Spielers gelesen werden, was von diesem freilich missinterpretiert wird; die mächtige Witwe führt den ausgleichenden Tod bereits in der *narratio* ein, bevor er in der *moralisatio* ins Zentrum rückt; der Tod bestimmt deswegen die *moralisatio*, weil er selbst ein Spieler ist, der zum Totentanz aufspielt; das Orakel hat schließlich überhaupt nicht gelogen, sondern wurde missverstanden.

Freilich löst gerade diese Lesart nicht alle Fragen, sondern ermöglicht vor allem eine neue Frage, die für die Pointe der Geschichte – oder besser gesagt: für ihre mögliche Pointierung bei ihrer Verwendung in einem bestimmten Kontext – von entscheidender Bedeutung ist: Wer genau spricht aus den Würfeln? Setzt man den Tod selbst ein, dann wird aus dem letzten Satz *Gang bald, bist sicher!* die fatalistische Pointe der Totentänze, dass jeder – ungeachtet seiner Person, seines Standes und seiner Begabungen – am Ende sterben wird. Setzt man dagegen den Teufel ein – was etwa der Paralleltext des Basler Totentanzes und die Betonung der Sündhaftigkeit

des Spielers plausibilisieren würde –, dann wird aus demselben Satz der Hinweis, dass der in Sünde gestorbene Dieb direkt in die Hölle fährt. Setzt man aber schließlich Gott als Sprecher ein – was durch die auffällige, weil für das Orakel dysfunktionale Betonung der Dreizahl des Würfels indiziert wäre –, so wird im Gegenteil aus dem letzten Satz eine Verheißung der Gnade. Dass auch letztere Lesart möglich ist, belegt etwa der Mittelrheinische Totentanz von Heidelberg, der 1488 zum ersten Mal gedruckt wurde: Hier werden sowohl ein Dieb als auch ein Spieler präsentiert, die trotz ihrer ungebüßten Sünden keineswegs schlicht verdammt werden. Sie können beide noch um Gnade bitten, wobei der Dieb sogar die Rolle des armen Schächers an der rechten Seite Christi einnehmen kann:

Eÿa lieber herre Ihesü Crist  
Wann dü für mich gestorben bist  
Vnd hast gelÿten ain schenntlichen tödt  
Hÿlf meÿner sele auß aller nōt  
Das ich die helle mÿg vermeÿden  
Das fegfeür will ich willig leyden  
Ich bit vmb die gnad / die empfieng  
Der schecher der zü der rechten seyten hieng  
Wie wol er spät darnach warb  
Als er beÿ dier am Creütz erstarb  
Des selben laß her geniessen mich  
Vnd begnad mich jetzünd reÿchlich  
Das es mier nit gannng nach meÿner thät  
Anders ich wer sünst gar verspät  
(Mittelrheinischer Totentanz, fol. 127<sup>r</sup>)

Hieran lässt sich zeigen, dass auch eine intensive Analyse der Schwänke Paulis diese nicht vereindeutigt: Sie bleiben im Wortsinne prägnant und erhalten ihren Sinn letztendlich erst durch die Einordnung in einen Zusammenhang, der über ihren eigenen Textbestand hinausgeht.

## 7. Zusammenfassung

Entgegen einer gegenteiligen Interpretationstendenz in der bisherigen Forschung stellt sich das Kapitel ›Von den Spilern‹ als ein sehr konzentrierter Beitrag zum Thema Spiel dar, und dies trotz des anfänglichen Eindrucks, dass dieses Thema nur marginal behandelt werden würde. Dies zu erkennen, setzt jedoch eine mitunter eingehende Analyse voraus.

Das Spiele-Kapitel erweist sich darüber hinaus als in sich gut strukturiert: Der erste Schwank (›Alle Forteil uff dem Spilen ließ der Vatter den Sun lernen‹) setzt die Perspektive dominant, die alle vier Schwänke als roter Faden durchzieht: Den Umgang mit dem Spiel. Als Scharnier zwischen dem ersten und dem zweiten Schwank (›Uff den Zunften solt man spinnen‹) fungiert die Differenzierung des Spiels als leichtere und schwerere Sünde. Dem zweiten und dem dritten Schwank (›Der Tüfel holet den, der seiner Frawen Gürtel het‹) gemeinsam ist der Perspektivenwechsel vom einzelnen, einfachen Spiel hin zur allgemeinen Sündhaftigkeit des Menschen. Und die Verbindung des dritten mit dem vierten Schank (›Der Dieb warff ein würfel uff‹) besteht im gleichsam anagogischen Zusammenhang zwischen immanentem und transzendtem Verspielen, der beide Schwänke grundsätzlich bestimmt. Inwieweit dieser stark ausdifferenzierte und komplexe Ordnungswille für ›Schimpf und Ernst‹ insgesamt repräsentativ ist, bedarf freilich weiterer Forschung, die dann jedoch nicht von Überblicksdarstellungen, sondern von Einzelinterpretationen ausgehen müsste.

Im Vergleich der vier Schwänke des Spiele-Kapitels kristallisiert sich eine theologische Haltung gegenüber dem Spiel als Sünde heraus: Spiel ist und bleibt Sünde, doch liegt das moralische Augenmerk vor allem auf dem rechten Umgang mit dem Spiel, keineswegs aber auf seiner kompletten Meidung. Pauli verortet sich damit zumindest als Erzähler im anfangs skizzierten theologischen Diskurs konsequent als praktischer Seelsorger, dem an einem praktikablen Umgang mit der Sünde mehr gelegen ist als an ihrer systematischen Durchdringung und radikalen Verdammung.

Freilich entfaltet sich auch diese theologische Haltung keineswegs in Form von Lehraussagen, die es zu übernehmen gälte. Die moralische Lehre des Schwanks bei Pauli geht grundsätzlich nicht in der Vermittlung von Aussagen auf. Der Schwank inspiriert hier vielmehr den Leser dazu, sich selbst zu belehren im Akt der Interpretation oder als Anwender den Schwank in einen bestimmten Zusammenhang zu stellen und damit zu vereindeutigen. Die *moralisatio* bietet lediglich einen Anstoß für den dazu notwendigen Interpretationsakt, nimmt diesen aber nicht ab. Der Schwank bei Pauli erweist sich damit im Wortsinne als prägnant: Er kreißt mit Sinn, der aber erst durch einen – mitunter langwierigen – Hebammendienst hervorzu-bringen ist.

## Anmerkungen

- 1 Freilich ist die Vereindeutigung der Schwänke Paulis als Predigtschwänke problematisch, da Pauli multidimensionale Texte schafft, die für ganz unterschiedliche Zwecke verwendet werden sollen – wie er auch im Vorwort schreibt: Als Predigtmärlein, zur entspannenden Unterhaltung, als Lehrtexte (vgl. Anm. 5). Doch ist die Fokussierung auf den Predigtgebrauch der Schwänke durchaus sinnvoll, wie Mühlherr 1993 herausarbeitet.
- 2 Vgl. überblickshaft Warnock 1989, Sp. 372. Die fast ausschließlich stoffgeschichtliche Erschließung betrifft auch den gesamten Bereich der Predigtmärlein, vgl. Grubmüller 2007, S. 157. Zum literaturwissenschaftlichen Desiderat vgl. Classen 2003, S. 214: »Die genaue literaturwissenschaftliche Analyse dieser ungewöhnlichen Sammlung von vergnüglichen und moralischen Erzählungen einerseits und moralischen Predigtmärlein andererseits, die nicht nach einem schlicht rekonstruierbaren Schema oder System aufgebaut sind, steht noch bei weitem aus.«
- 3 Freilich gibt es zunehmend Stimmen, die auch dem Schwank eine hohe Komplexität nicht absprechen (vgl. etwa Scheuer 2009). Doch Pauschalurteile wie etwa Gero von Wilperts Charakterisierung des Schwanks an sich als »heiterharmlose[] Gattung« bzw. der Schwanksammlung Paulis als »derb-volkstüml[ich]« (beide Zitate von Wilpert 2001, S. 742) sind nach wie vor wirkmächtig. Selbst Gerd Dicke reduziert die Funktion von Paulis »Schimpf und Ernst« tendenziell auf ein literarisches Mittel »gegen den Predigtschlaf« (Dicke 2007,

S. 537), wobei er sich freilich auf Paulis Selbstaussage im Vorwort zu ›Schimpf und Ernst‹ stützen kann (vgl. Anm. 5), die jedoch vor dem Hintergrund der topischen Herausgeber-Bescheidenheit einerseits und der ebenda ausgeführten Multidimensionalität der Schwank-Funktionen gelesen werden muss.

- 4 So tendenziell Stroszeck 1970, S. 52, der an wenigen Schwänken eine Gesamtstruktur der Schwanksammlung exemplifizieren will: »[D]ie Technik der Darstellung und der Auslese des Dargestellten ist unmittelbar auf das Morale hingeeordnet. Das heißt, daß bereits im exemplifizierenden Teil des Textes mit Rücksicht auf das Morale abstrahiert wird.«
- 5 Vgl. ›Schimpf und Ernst‹, S. 13f.: *Und ist dis Bûch getaufft und im der Nam uffgesetzt ›Schimpff und Ernst.‹ Wan vil schimpfflicher, kurtzweiliger und lecherlicher Exempel darin sein, damit die geistlichen Kinder in den beschloßnen Klöstern etwa zû lesen haben, darin sie zû Zeiten iren Geist mögen erlütigen und rûwen, wan man nit alwegen in einer Strenckheit bleiben mag, und auch die uff den Schlössern und Bergen wonen und geil sein, erschrockenliche und ernstliche Ding finden, davon sie gebessert werden, auch das die Predicanten Exempel haben, die schlefferlichen Menschen zû erwecken und lüstig zû hören machen, auch das sie Osterspil haben zû Ostern; und ist nichtz hergesetzt, dan das mit Eren wol mag gepredigt werden.*
- 6 Hier könnte die Literaturwissenschaft von der theologischen Gleichnisforschung lernen, wie diese sich von jener seit den 1960er Jahren inspirieren ließ: In Abarbeitung an Jülichers Gleichnisbegriff, der das *tertium comparationis* zwischen Bild- und Sachhälfte dominant setzte und damit Gleichnisse tendenziell auf Aussagen reduzierte, importierte die biblische Theologie literaturwissenschaftliche Herangehensweisen, um spätestens mit Dan Otto Via 1970 zu einem neuen Gleichnisbegriff zu gelangen, der Gleichnisse als autonome literarische Kunstwerke betrachtet, die ihren Sinn aus ihrer Gesamtheit aufbauen und nicht auf ihre Pointe reduzierbar sind.
- 7 Vgl. – speziell auf Paulis Schwanksammlung ausgerichtet – Classen 2003, S. 235: »Obwohl seine Erzählungen primär für die Predigt gedacht waren, reflektieren sie in außerordentlich beeindruckender Weise das Ausmaß, zu dem im 15. und 16. Jahrhundert der kirchliche und der weltliche Bereich zumindest literarhistorisch aneinanderrücken konnten und beiderseitig zutiefst inspirierende Wirkung ausübten.«
- 8 Dieser Beitrag beruht auf einem Vortrag, den ich unter dem Titel »Verspielt, verhurt, versoffen: Spiel im Sündendiskurs Johannes Paulis« auf der von Björn Reich und Matthias Standke veranstalteten Konferenz »Karten, Würfel, Schach:



Spiele in der Vormoderne« vom 20.07.–22.07.2017 in Berlin hielt. Darin ist auch die Auswahl der Schwänke begründet; zahlreiche Einzelinterpretationen weiterer Schwänke Paulis in meinen Seminaren indizieren aber, dass die hier aufgezeigte literarische Komplexität nicht auf die Schwänke dieses Kapitels beschränkt ist, sondern ›Schimpf und Ernst‹ grundsätzlich prägt.

- 9 Diese Perspektive gilt grundsätzlich für Paulis Schwänke, vgl. Pearsall 1994, S. 15: »The world outside Christendom seems hardly to have existed for Pauli. Only a few of the narratives in ›Schimpf und Ernst‹ touch on cultures and religions beyond the Christian sphere. Furthermore, the Christian world depicted in ›Schimpf und Ernst‹ is almost wholly restricted to the church in the West.«
- 10 Vgl. zu diesem Zusammenhang von Sünde und Erlösung die Auseinandersetzung zwischen Augustinus und Pelagius; dazu McGrath 1997, S. 40f.
- 11 Pauli verwendet die Konstruktion *wolt* + Infinitiv regelmäßig zur Bezeichnung eines noch nicht ausgeführten Vorhabens, vgl. etwa ›Schimpf und Ernst‹, S. 386: *Ufeinmal erstach einer einen ob dem Spil. Und der da dot was, der het ein Brüder, der w o l t sein Brüder rechen und gieng im lang nach und w o l t in auch erstechen. Es fügt sich uff den heiligen Karfreitag, das derselbig Dotschleger werloß w o l t gen Florentz in die Stat gon. Da begegnet im des Erstoehen Brüder mit andern Burgern, und sobald er den Dotschleger sahe, da zohe er sein Schwert uff und w o l t in erstochen haben.*
- 12 Befragt man etwa die ›Strassburger Zunft- und Polizeiverordnungen‹, S. 470–485, dann finden sich zwar sowohl Geld- als auch Gefängnisstrafen für das Spiel, allerdings werden durchweg Haftstrafen nur für den Fall verhängt, dass eine Geldstrafe nicht gezahlt werden konnte. Zudem werden regelmäßig ›kleine Spiele‹ ausgenommen und lediglich das ›große Spiel‹, also das regelmäßige Glückspiel um große Einsätze, unter Strafe gestellt. Vor diesem Hintergrund bestraft der Vater im Schwank seinen Sohn doppelt (sowohl mit Geld- als auch mit Haftstrafe) und für ein Ausmaß, das der Sohn erst am Ausgang des Schwanks – und mit Hilfe des Vaters – erreicht.
- 13 Gerade die Figur des Teufels ist bei Pauli in keiner Weise vorbestimmt und muss für jeden Schwank eigens konturiert werden. Zur Disparatheit der Teufelsfigur bei Pauli vgl. Pearsall 1994, S. 8 und 15.
- 14 Die breiten Ausführungen zum Magen als Sitz der Demut oder eben Hoffart in der *moralisatio* bekräftigt diese Interpretation auch *a posteriori*.
- 15 Vgl. ›Der Todten-Tantz‹, S. 27: *Was wollen wir für ein Tänzle haben, / Den Bättler oder schwartzen Knaben, / Mein Kilbehans, Spiel wär nicht gantz, / Wärst du auch nicht an diesem Tantz.* Der Basler Totentanz von ca. 1440 war

ursprünglich ein Fresko auf einer Wand des Laienfriedhofes des Predigerklosters in Basel. Es wurde mehrfach restauriert und schließlich 1805 abgebrochen; vorhanden sind nur noch Bruchstücke. Allerdings wurde das Fresko mehrfach kopiert und im Druck herausgegeben, so dass die auf das ursprüngliche Fresko zurückgehende Form überliefert ist. Die Spiel-Metapher verwendet etwa auch der Füssener Totentanz von 1602: *Ich hab gemalt den todtten tantz / Mueß auch in spil, sonst werß nit gantz* (vgl. Riedmiller 2002).

- 16 Zur mittelalterlichen und frühneuzeitlichen Vorstellung eines guten und eines schlechten Sterbens vgl. grundsätzlich Ariès 1982.

## Literaturverzeichnis

### Primärliteratur

- Brant, Sebastian: Das Narrenschiff, hrsg. von Manfred Lämmer, 4. Aufl., Tübingen 2004.
- Strassburger Zunft- und Polizei-Verordnungen des 14. und 15. Jahrhunderts. Aus den Originalen des Stadtarchivs ausgewählt und zusammengestellt von J. Brucker, Strassburg 1889 ([online](#)).
- Das Straßburger Würfelbuch von 1529, hrsg. von Alfred Götze, Straßburg 1918 ([online](#)).
- Der Todten-Tantz, wie derselbe in der weitberühmten Stadt Basel, als ein Spiegel Menschlicher Beschaffenheit, gantz künstlich mit lebendigen Farben gemahlet, nicht ohne nützliche Verwunderung zu sehen ist, Gebrüder von Mechel, Basel 1786 ([online](#)).
- Riedmiller, Thomas: 400 Jahre Füssener Totentanz, Füssen 2002.
- Mittelrheinischer Totentanz, in: Wilhelm Werner von Zimmern: Vergänglichkeitsbuch. Stuttgart, Landesbibl., Cod. Donaueschingen A III 54, fol. 89<sup>v</sup>-130<sup>v</sup> ([online](#)).
- Pauli, Johannes: Schimpf und Ernst. Erster Teil. Die älteste Ausgabe von 1522, hrsg. von Johannes Bolte, Berlin 1924.

### Sekundärliteratur

- Ariès, Philippe: Geschichte des Todes, München 1982.
- Boehm, Fritz: Art. Losbücher, in: Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens, Bd. 5 (1933), Sp. 1386-1401.
- Ceccarelli, Giovanni: Il gioco e il peccato: economia e rischio nel tardo Medioevo, Bologna 2003.

- Classen, Albrecht: Die deutsche Predigtliteratur des Spätmittelalters und der Frühneuzeit im Kontext der europäischen Erzähltradition: Johannes Paulis ›Schimpf und Ernst‹ (1521) als Rezeptionsmedium, in: *Fabula* 44 (2003), S. 209–236.
- Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm. 16 Bde. in 32 Teilbänden, Leipzig 1854–1961.
- Dicke, Gerd: Art. Exempel, in: *RLW*, Bd. 1 (2007), S. 534–537.
- Grubmüller, Klaus: Art. Predigtmärlein, in: *RLW*, Bd. 3 (2007), S. 56f.
- Huizinga, Johan: *Wege der Kulturgeschichte*, Amsterdam 1930.
- McGrath, Alister: *Der Weg der christlichen Theologie. Eine Einführung*, München 1997.
- Mühlherr, Anna: Johannes Pauli, in: Füssel, Stephan (Hrsg.): *Deutsche Dichter der frühen Neuzeit (1450–1600). Ihr Leben und Werk*, Berlin 1993, S. 125–137.
- Pearsall, Arlene Epp: *Johannes Pauli (1450–1220) on the church and clergy*, Lampeter 1994.
- Scheuer, Hans Jürgen: Schwankende Formen. Zur Beobachtung religiöser Kommunikation in mittelalterlichen Schwänken, in: Strohschneider, Peter (Hrsg.): *Literarische und religiöse Kommunikation in Mittelalter und Früher Neuzeit*, Berlin 2009, S. 733–770.
- Straßner, Erich: *Schwank*, 2. Aufl., Stuttgart 1978.
- Stroszeck, Hauke: *Pointe und poetische Dominante. Deutsche Kurzprosa im 16. Jahrhundert*, Frankfurt a. M. 1970 (Germanistik 1).
- Warnock, Robert: Art. Pauli, Johannes, in: *VL*, Bd. 7 (1989), Sp. 369–374.
- von Wilpert, Gero: *Sachwörterbuch der Literatur*, 8. Aufl., Stuttgart 2001.
- Via, Dan Otto: *Die Gleichnisse Jesu. Ihre literarische und existentielle Dimension*, München 1970 (Beiträge zur evangelischen Theologie 57).

### **Anschrift des Autors:**

PD Dr. Silvan Wagner  
Universität Bayreuth  
Lehrstuhl für Ältere Deutsche Philologie  
95440 Bayreuth  
E-Mail: [silvan.wagner@uni-bayreuth.de](mailto:silvan.wagner@uni-bayreuth.de)