

Zusammenfassung der Lizenziatsarbeit

«Troia» (1598/99) von Georg Gotthart.

Wenn politische und pädagogische Interessen ins Spiel kommen

von Ralf Junghanns

Betreuung: Prof. Dr. Max Schiendorfer

Philosophische Fakultät der Universität Zürich, Januar 2005

5. Zusammenfassung

Die zu Beginn der Arbeit vorgenommene Betrachtung von Gottharts Biografie, von seinem zweiten Spiel «Troia» (1598/99) und den Umständen von Aufführung und Druck des Spiels – unter Beizug von Solothurner Archivalien – erfolgte etwas ausführlicher, weil kaum Vorarbeiten dazu existieren. Das hat sich gelohnt, weil sich daraus neue Erkenntnisse ergaben und mit diesen auch einige Hypothesen und Deutungshinweise für die späteren Kapitel erbracht wurden. So konnte aus einer Verurteilung Gottharts zu Haft und Busse 1594 geschlossen werden, dass er in der Streitfrage um die Beziehungen zum französischen «Hugenottenkönig» eine Haltung verkörperte, die sich eher an katholischen Grundsätzen orientierte als an den durch Solddienste realisierten traditionell-ökonomischen Interessen. Die Aufnahme des Söldnerdiskurses in das Spiel erwies sich so erst recht als ein zeitkritisches Element.

Aus der Beschäftigung mit dem historischen Kontext ergaben sich auch viele Fragen, die in dieser Arbeit offen bleiben mussten. Aus theater- und lokalgeschichtlicher Sicht ist eine Fortführung der von Rolf Max Kully und Stefan Hulfeld im Rahmen ihrer jeweiligen Forschungen vorgenommenen Erschliessung der Quellen in den Solothurner Archiven zu wünschen. Davon abgesehen steht zuvorderst die Frage nach den anderen beiden Spielen Gottharts. Es wäre ein spannendes Unterfangen, zu klären, ob und wie der «Kampf der Römer» und «Tobias» ähnliche Strategien wie «Troia» verfolgen, oder ob sie ihrerseits spezifische Eigenleistungen vollbringen. Für die vorliegende Arbeit wurden aber andere Solothurner Spiele beigezogen, die einen zeitgeschichtlichen Vergleich ermöglichten.

Dabei hat sich gezeigt, dass die Konfessionsfrage von der bisherigen Forschung möglicherweise überschätzt wurde. Die Besucher der Solothurner Spiele stammten auch aus reformierten Orten, und die Wahl des Druckortes fiel für «Troia» auf Fribourg, weil zahlreiche Personen aus Solothurn, die mit dem Spiel in Verbindung gebracht werden können, Beziehungen zu dieser Stadt pflegten. Wäre Fribourg gewählt worden, weil es wie Solothurn katholisch war, dann wäre jedenfalls noch zu klären, weshalb die anderen Spiele Gottharts in Bern («Kampf der Römer», 1584) beziehungsweise Augsburg («Tobias», 1619) gedruckt wurden.

Da «Troia» nicht nur die Rollen, sondern auch die Besetzungen angibt, konnten im Staatsarchiv Solothurn einige zusätzliche Informationen zu den Spielern eingeholt werden. Zwar wurde längst nicht zu jedem etwas gefunden, aber die in der Vorrede gemachten Äusserungen Gottharts, dass die Spieler sich aus jungen Bürgern zusammensetzten, die teilweise schon Erfahrungen im Solddienst hatten, liessen sich im Grossen und Ganzen bestätigen. Offensichtlich wurden die Spieler gemäss ihren Fähigkeiten oder zivilen Funktionen ausgewählt. Priester wurden durch Chorherren gespielt, die jüngsten Spieler übernahmen Knaben- und Mädchenrollen, ein Blinder war tatsächlich blind, und auch die Musiker waren «echt».

Zum Aufführungsort «Troias» konnte aufgrund der Angaben im Text, und weil keine entsprechenden Angaben aus Archivalien vorliegen, lediglich eine Hypothese erarbeitet werden: Entweder fand das Spiel traditionsgemäss auf dem Kronenplatz statt, oder es wurde, weil die Städte im Spiel nur von aussen dargestellt sind, an der Stadtmauer gespielt. Möglicherweise wurde «Troia» sogar in der Vorstadt aufgeführt.



Diese Behauptung stützt sich nicht zuletzt auf einen der Schnitte im Druck, die in einem Exkurs Gregorius Sickinger (1558?–1631) zugeschrieben wurden. Die Abbildung, die zeigt, wie das Troianische Pferd über eine Brücke gegen die Stadt gezogen wird, meint Troia, lässt aber Solothurn erkennen.

Damit wird vermutlich nicht nur das Gedruckte illustriert, sondern auch einzelne Aspekte der Inszenierung. Vor allem aber entspricht das Verfahren der Illustration, einen zeitgenössischen Hintergrund zu verwenden, dem Verfahren des

ganzen Spiels, das laufend die Gegenwart in Form von Diskursen und einer auf die Zeit und das Publikum bezogenen pädagogischen Zielsetzung einbringt.

Wie dieses Bild enthält nämlich auch der Text «Troias» Bestandteile aus der Solothurner Gegenwart des 16. Jahrhunderts. Als Interdiskurs nimmt das Spiel zahlreiche Diskurse auf und trägt diese mit. Es will Spieler und Publikum nicht nur moralisch erbauen, es nimmt Stellung zu politisch-gesellschaftlichen Fragen und popularisiert deren Diskussion. So wird etwa die Geheime Wahl propagiert, die sich wenige Jahre später im Ämterwesen der Stadt auch tatsächlich durchzusetzen vermochte. Die Darstellung von Umfragen und Abstimmungen folgt demgegenüber einem eher poetologischen Motiv, sie lässt sich schon in anderen Solothurner Spielen finden, baut retardierend Spannung auf und wird in «Troia» verwendet, um die Unterschiede der Verfassungen – im doppelten Sinn! – von Griechen und Trojanern zu unterstreichen.

Besonders wichtig ist in «Troia» die Frage nach dem moralischen Verhalten eines Söldners. Dabei ist sogar die Anordnung des Themas im Spiel didaktisch strukturiert: Zuerst als Regeln in Form von zeitgenössischen Kriegsartikeln, dann als Exempel in Szene gesetzt und zuletzt als Kommentar des Epilogsprechers. Diese Anordnung lässt sich wie die des Spiels und der Spieltage als Ganzes mit den Emblemata vergleichen, die ja ihrerseits eine pädagogische Funktion haben. Überhaupt liess sich feststellen, dass die Didaktik des Spiels durch die Verwendung von Vorbildern, Exempeln und Kommentaren wie mit der Aufnahme der Frage nach dem richtigen Herrschen und Erziehen den Vorstellungen von Humanismus/Renaissance folgt.

Entsprechend spielt auch der Erziehungsdiskurs eine wichtige Rolle in «Troia»; die Schuld am Untergang der Stadt trägt hier letztlich Paris – die Verantwortung dafür sein Vater Priamus. Dass er als schlechter Erzieher auch als Herrscher versagen musste, wird im Spiel immer wieder betont. Bei solchen Stellen wird auch klar, worin die Motivation für die pädagogischen Aspekte des Spiels liegt: Die jungen Bürger unter Spielern und Publikum würden schliesslich dereinst den «Gemeinen Nutz», die Stadtrepublik mittragen, einzelne von ihnen in den höchsten Ämtern. Die Anleitung der jungen Bürger zu einem tugendhaften Verhalten wird nun nicht nur über die Behandlung des Themas Erziehung beschworen, Gotthart selbst erfüllt seine Forderung mit den pädagogischen Elementen seines Spiels.

Auch darin zeigt sich, dass Gottharts «Troia» zu Recht nicht nur in Bezug auf die Teilnehmenden, sondern auch hinsichtlich der Ideologie als Bürgerspiel bezeichnet wird.

«Troia» will also über die Grenzen des Spiels hinaus wirksam sein. Das ist vergleichbar mit der Situation, die sich im Hirtenspiel¹ zu Beginn «Troias» ergibt: Die Hirten setzen sich anfangs zusammen, um als improvisiertes Gericht ihre Zeit zu vertreiben, ein Spiel im Spiel. Die Verurteilung des für schuldig befundenen Hirten durch das «gespielte» Gericht hat dann aber Konsequenzen weit über das Ende der dargestellten Szene hinaus; er wird noch drei Tage lang die Säcke der anderen tragen müssen. So wie das Spiel der Hirten mit deren Lebenswelt und Alltag verknüpft ist, nimmt sich «Troia» der gegenwärtigen Situation in Solothurn an und versucht diese zu beeinflussen – und wie das Troianische Pferd transportiert das Spiel so Inhalte in die Stadt, die man auf den ersten Blick nicht vermutet hätte.

¹ Das Hirtenspiel, Bestandteil von «Troia», steht als Editionsprobe zur Verfügung (PDF, 300 KB): www.gotthart.ch > Projekte