Zeitschrift: Heimatkunde Wiggertal

Herausgeber: Heimatvereinigung Wiggertal

Band: 50 (1992)

Artikel: Das Heilig Blut zu Willisau : ein mittelalterliches Sühneheiligtum in seiner Zeit

Autor: Kneubühler, Markus

Kapitel: 5: Das Blutwunder zu Willisau zwischen Legende und Wirklichkeit

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-718286

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 15.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

5. Das Blutwunder zu Willisau zwischen Legende undWirklichkeit

5.1 Die symbolische Ebene

Beim Versuch der Typologisierung des Blutwunders von Willisau ergab sich, dass die Dolchverletzung Christi je nach der persönlichen Vorstellung des Autors verschiedene Deutungen erfuhr. Während die älteren Darstellungen tendenziell die symbolische Ebene bevorzugten, wurde der geworfene Dolch in der Bewegung der Volksfrömmigkeit immer mehr zum Parallelfall des Longinus-Motives, indem nun der geworfene Dolch Schröters direkt in die Seite Christi traf.

Am deutlichsten tritt dies in den beiden Bilderzyklen des 17. Jahhunderts zutage: Als imposante Bilderwerke sollten sie die Schar der Gläubigen in die tiefere Symbolik der Legende einführen. Diese Bilder, die mit ihrem Symbolgehalt weit über den engeren Gehalt der Legende hinausgehen, lassen damit interessante Einblicke in das Denken jener Zeit zu; ein Gedankengut, das zwar primär in der christlichen Tradition verwurzelt war, aber immer wieder auf ältere germanisch-heidnische Motive zurückgriff.

Der Spielplatz

Auf die Bedeutung des Spiels im Rahmen der mittelalterlichen Gesellschaft wurde bereits hingewiesen. Der Maler zeigt deshalb nicht nur die Dreierrunde ausserhalb der Stadt, sondern hat auf den Feldern vor der Stadt dem unnützen Zeitvertreib des Spiels die fromme, arbeitsame Bevölkerung gegenübergestellt. Anders als der ältere Zyklus von 1638 zeigt jener von 1684 die Spieler von Anfang an ohne beisitzenden Scholdermeister: An seine Stelle tritt Christus im Himmel, der mit aufmerksamem, skeptischem Blick die drei bei ihrem Treiben beobachtet.

Drei Söldner

Die Zahl Drei nimmt in vielen Kulturkreisen die Stellung einer heiligen Zahl ein, so auch im Christentum. In ihrer wichtigsten Bedeutung symbolisiert sie die Dreifaltigkeit Gottes und entspricht nach antiker

Auffassung den drei Daseinselementen in Leib, Seele und Geist. Im germanischen Legendengut jedoch wird die Zahl zum Symbol des Unheils und der Übeltäter. Aus der Tatsache, dass die Zahl Drei im christlichen Verständnis zum Zeichen der Auferstehung (‹resurrectio tertia die›) wie der Passion geworden war, ergibt sich auch hier eine tiefgründige Ambivalenz dieser Zahl: Stand die Zahl einerseits für die drei Tugenden Glaube, Hoffnung, Liebe, fand sie ihre Entsprechung ebenso in den drei Elementen der Busse (Gebet, Fasten und Almosen), denn im Zeichen der Sünde hatte Petrus den Herrn dreimal verraten, und die Leiden Christi steigerten sich von der Verspottung über die Geisselung zur Kreuzigung! Wie Jonas drei Tage im Bauch des Fisches verharrte, weilte Christus drei Tage im dunklen Grab.

Die Verwendung der Drei in der Zahl der Spieler bot sich auch deshalb an, weil sie als übliche Unterteilung der Zeiteinheit (Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft; Morgen – Mittag – Abend) den Horizont der menschlichen Erfahrungswelt widergibt: Die Realität des mittelalterlichen Menschen orientierte sich an der Zeit vor der Herabkunft des Sohn Gottes, der Zeit seit der Geburt Christi und der Ewigkeit. Das Wesen des Menschen äusserte sich durch Gedanken, Worte und Werke in der Welt. Auch in räumlicher Dimension findet die Zahl ihre Entsprechung, indem sie den Kosmos in Himmel, Erde und Unterwelt (Hölle) teilt. Am dritten Tag hatte Gott das Paradies erschaffen, und das Weltbild des Mittelalters war begrenzt durch die drei Kontinente Europa, Afrika und Asien.

In der Verwendung der Zahl Drei zeichnet sich daher der Verlauf des Spiels bereits im voraus ab, verweist auf die enge Verbindung des Dolchwurfes zum Lanzenstich des Longinus und damit auf die heilsgeschichtlichen Bedeutung des Todes am Kreuz. Die Anwesenheit der drei Spieler steht für das ambivalente Wesen menschlichen Verhaltens, schwankend zwischen frommer Gottesfürchtigkeit und lasterhafter Frevlerei, ausgedrückt durch das Kartenspiel.

Dass die Spieler im Verlauf der Entwicklung der Legende immer konsequenter als Söldner dargestellt werden, wirft einen realistischen Blick auf das Leben dieses Berufsstandes. Das schlechte Image des Söldners versteht sich auf den Bilderzyklen insbesondere aus den Schrecken des Dreissigjährigen Krieges, der mit seinen plündernden und brandschatzenden Heeren erstmals grössere Teile der Zivilbevölkerung in die Kriegshandlungen einbezogen hat.

Bilderzyklus der Legende in 8 Bildtafeln, 1684. Kapelle zum Heilig Blut, Willisau. Fotoarchiv Eugen Meyer-Sidler, Willisau.

Der Spieltisch

Wesensgemäss besteht eine Verwandtschaft zwischen dem Tisch und dem Altar als Ort kultischer Handlungen: An beiden Orten versammelt sich die Gesellschaft, und in beiden Fällen regeln Rituale bzw. Tischsitten den Ablauf der Zusammenkunft. Wie im Alten Testament das Opferlamm auf dem Altar dargebracht wurde, ist es nun Christus, der durch den Frevel Schröters (als Opferlamm des Neuen Bundes) durch die Handlungen am Tisch geopfert wird!

Bedeutsam ist auch der vierte freigelassene Stuhl im Vordergrund, der an die germanische Tradition erinnert, durch ein freies Gedeck Geister, Verstorbene und arme Seelen am Gastmahl teilhaben zu lassen. Im Sinne der Legende ist es aber der Teufel, der in der Runde seinen Platz einnehmen wird.

Der Teufel

Als überirdische Macht rächt der Teufel in sichtbarer Gestalt den Frevler, weil sich jener (auch) an einer überirdischen Macht schuldig gemacht hat: Mit Hörnern, Bocksfüssen, Drachenflügeln und Löwenschweif greift er in zweifacher Gestalt nach dem Frevler und packt denselben an der Gurgel, aus der die gotteslästerlichen Worte zu vernehmen waren: ‹Von Fluch ist sein Mund erfüllt, von Falschheit und Gewalttat; unter seiner Zunge ist Verderben und Unheil.› Als Raubtier steigt deshalb der Teufel bei Jeremia aus dem Dickicht herauf, ‹der Würger der Völker, bricht auf und kommt hervor aus seiner Stätte, dein Land zu verwüsten ... Darum gürtet das Trauergewand um, wehklaget und heulet! Nicht hat sich von uns gewendet der glühende Zorn des Herrn.› Der Löwe wird nicht nur zum Symbol des Bösen, sondern zum Sinnbild der Rache Gottes, denn ‹die Gottlosen müssen ins Totenreich kehren ...›

In seinen physischen Attributen vereinen die beiden Dämonen in geradezu exemplarischer Weise die kulturhistorischen Wurzeln der Teufelsdarstellungen in sich: Hörner und Bocksfüsse erinnern an die Vorstellungswelt der Antike, wo Abbildungen der Gottheit Pan wesentlich zum mittelalterlichen Teufelsbild beigetragen haben. Der Löwenschwanz wiederum erinnert an die biblische Gestalt des Teufels, der im Petrusbrief als ‹euer Widersacher› umhergeht ‹wie ein brüllender Löwe und sucht, wen er verschlingen könne›. Die Drachenflügel verweisen zum einen auf die nordisch-germanische Sagenwelt der feuerspeienden Drachen, die sich allerdings als unheilbringende Wesen ebenso in der Apokalypse vorfinden.

Der Baum

Die Bedeutung des Baumes geht in ihrer Wurzel auf die kultische Verehrung aller indogermanischen Völker zurück, wo der Baum im Sinne der Naturreligion das Abbild des Kosmos darstellte. Im germanischen Verständnis war es die Eiche Yggdrasil, die von ihren Kronwipfeln bis zu den Wurzeln Götterwelt und Menschheit in sich vereinte und durch ihre tiefgründigen Wurzeln gar die Verbindung zur Unterwelt besass. Der Baum galt daher als ein beseeltes Wesen; nach abergläubischem Brauch bittet deshalb der Holzfäller den Baum, den er fällen will, vorher um Verzeihung. Geschieht dies nicht, kann nach dem ersten Schlag mit der Axt aus dem verletzten Baum Blut hervorquellen.

Der Baum ist aber auch Aufenthaltsort böser Geister; die Hexen etwa halten sich zwischen Rinde und Holz auf. Tatsächlich fährt einer der beiden Teufel aus dem Dickicht des Baumes hervor, um den Frevler Schröter zu holen. Die Volksmedizin sah im Baum deshalb auch einen Träger von Krankheitserregern, von dem Seuchen und Leiden auf den Menschen übertragen wurden. Auch die Bibel kennt den Baum als Sitz des Verderbens: Im Paradies ist es die böse Schlange, die aus den Ästen des Baumes heraus die Menschen verführt. Insofern wird auch der Baum neben dem Spieltisch zum bösen Vorzeichen, unter dem sich die Dreiergesellschaft am Tisch zum Spiel begeben hat.

Die Blutstropfen

Sowie Schröter seinen Dolch gegen den Himmel geworfen hat, fallen 5 Tropfen roten Blutes vom Himmel auf den Spieltisch. Die dahinter verborgene Symbolik bezieht sich zum einen auf die Zahl Fünf, und zum anderen auf die Tropfenform des Blutes.

Unter den Zahlen mit symbolischem Wert ist die Fünf jene, die in ihrer quantitativen Verwendung durch die Bibel eine geringe Verbreitung erfährt, dafür aber in ihrer qualitativen Bedeutung umso mehr herausragt: Im Sinne der fünf Wunden Christi ist sie zum wichtigsten Symbol für Jesu Leiden und Sterben geworden und steht für die Erlösung der Menschheit. Anlehnend an die fünf Sinne des Menschen erinnert sie an die Verhaftung des Menschen in der natürlich-zeitlichen Welt und verweist auf die Erlösungsbedürftigkeit des Menschen von der Materie, die sich mit dem Tod Christi in der Ablösung der Erbsünde des Alten Bundes durch den Neuen vollzogen hat.

Die Tropfenform des Blutes ergibt sich aus den Inhalten der Apokalypse wie den Schilderungen der Passion, wonach Christus Blut und Wasser schwitzte. Im Garten Gethsemane werden die Schweisstropfen Christi zum Vorboten von Leiden und Tod. Eine andere interessante Wurzel zur Form der Blutstropfen kennt die Welt des germanischen Aberglaubens, die einen Vergleich des Lebens mit drei Blutstropfen nennt, die an dünnen Fäden im Gehirn des Menschen aufgehängt sind. Das Herabfallen eines Bluttropfens bedeutet jedesmal eine Minderung der Lebenskraft der betreffenden Person: Entweder wird der Körper schrittweise gelähmt, oder die Schwere einer Krankheit geht mit der Zahl der herabgefallenen Tropfen einher, stei-

gert sich von Schwindelgefühlen beim ersten Tropfen bis zum Hirnschlag beim letzten.

Mit Sicherheit dürfte hinter allen Auffassungen die reale Erfahrung stecken, dass mit jedem Tropfen Blutverlust die körperliche Konstitution des Menschen mehr geschwächt wird; jeder Tropfen Blutverlust ist ein unumkehrbarer Schritt in Richtung des Todes. Gerade hierin zeigt sich die Ungeheuerlichekeit von Schröters Dolchwurf: Der Anschlag auf das Blut Christi bedeutet einen Anschlag auf des Leben Gottes! Ein noch grösseres Vergehen war für den mittelalterlichen Menschen kaum vorstellbar.

Die Waschung am Bach

Die kathartische (reinigende) Bedeutung des Wassers als Mittel des Heils und der Sühne begegnet uns an zahlreichen Stellen der Bibel. Pilatus bekundete im Ritual der Waschung seine Unschuld am Tode Jesu, und der Prophet Johannes taufte die Christen im Jordan und reinigte sie von der Erbsünde des Alten Bundes.

In der Legende soll die symbolische Reinwaschung von der Schuld des Frevels im Bach der vorbeifliessenden Wigger geschehen. In Legenden und Märchen gelten fliessende Gewässer ihres rastlosen Fortschreitens und ihrer Lebendigkeit wegen besonders dazu geeignet, Schuld und Unheil von sich zu waschen, den eigenen Kummer ‹herunterzuspülen›! Der symbolische Gehalt der Reinigung geht zudem mit der Erfahrungswelt einher, dass fliessendes Wasser den Schmutz beseitigte und vor Krankheit und Infektionen schützte.

Mit dem Herantreten an den Fluss äussert sich zugleich die Grenzsituation der beiden übrigen Spieler: Der Fluss ist in der Mythologie die Grenze zwischen Diesseits und Jenseits, zwischen Leben und Tod. Durch ihre Mitschuld am Frevel befinden sich die beiden Mitspieler am Abgrund ihres Verderbens; nur wenn die reinigende Kraft des Flusses Schuld und Sünde von ihnen nimmt, sind sie gerettet.

Unwaschbares Blut

Der misslungene Versuch, die Tropfen vom Tische zu waschen, verleiht der Legende einen zweiten Höhepunkt, indem nun am Fluss die Grenzlinie zwischen menschlicher Erfahrungswelt und übernatürlichen Gesetzen erneut übertreten wird: Nach allen Regeln der Natur

müssten sich Blutstropfen wenn nicht auswaschen, so doch mindestens abkratzen lassen, aber «da war allen anschlag vergäbens wider Gott; dann da wollend sich die h. Blutstropffen wäder nitt wüschen, ryben, wäschen, schaben noch fägen, in keiner wäg nitt durchtilgen lan. Ond war alles gar vergebens, das ye meer sy sich darob bearbeiteten, ye schöner, häller, schinbarlicher ond röter sich die h. bluotstropffen herfür thaten.»

Dass sich die Spuren des ‹corpus delicti› nicht beseitigen lassen, erklärt sich ganz einfach aus der weiteren Entwicklung der Geschichte, denn nur so bleibt der Anlass zur Verehrung von Reliquien und Kultstätte gegeben. Zum anderen darf die eigentliche Botschaft der Legende, nämlich von der Verletzung Gottes durch lasterhaftes Spielen abzulassen, der Gemeinschaft der Gläubigen nicht verborgen bleiben: Die Spuren eines solch ungeheuerlichen Frevels müssen der Nachwelt durch die Existenz der Reliquien erhalten bleiben!

Die Vorstellung, dass sich die Spuren eines Vergehens an überirdischen Mächten nicht beseitigen lassen, gehört ebenso zum weitverbreiteten Topos wie die Tatsache, dass zu unrecht vergossenes Blut nicht mehr abgewaschen werden kann.

Strafe des zweiten Spielers

Nachdem der Frevler vom Teufel geholt worden ist, steuert das Unheil einem weiteren Höhepunkt entgegen, wie es sich in genialer Fügung durch das Übrigbleiben zweier Spieler ankündigt: Die Symbolik der Zahl Zwei äussert sich vor allem im Zeichen der ‹Zwie›-Tracht, der Trennung und Bipolarität und löst die ehemalige Einheit der beiden im Spiel gegen ihren Gegner auf. Die beiden, die noch immer unter dem Trauma des Blutwunders stehen, gehen von gegenseitigen Schuldzuweisungen zum ‹Zwei›-Kampf über, bis schliesslich der zweite vom dritten Spieler erstochen wird.

Die Begründung des Todes beider Spieler ergibt sich aus der Symbolik des Frevels von Schröter, an dem sie mindestens seit dem Versuch, die Blutstropfen wegzuwaschen, auch beteiligt sind. Weil jener zweite Spieler das Blut Jesu vom Tische zu vertilgen und den Frevel zu verheimlichen suchte, musste nun auch sein eigenes Blut zur Sühne dieser Tat fliessen. Diese Auffassung widerspiegelt sich am deutlichsten in der Fassung Murers: «Dass also sein eygner Spilgesell sein hencker worden und sein eygen Blut der durstigen Erden musste lassen, welcher kurz zuvor das h. Blut vertilgen wolte und in dem fürrinnenden Wasser zewaschen.»

Strafe des dritten Spielers

«Die göttliche gerechtigkeit erzeigt ouch jre raach und straff an dem dritten spiller. Namlich das er glich…uff den todschlag, so er an synem gspanen, dem 2. spiler begangen hatt, urplützlichen uff der stett an allem synem leib mit abschüchlichen eyßen und gschwören über und über behafft, mit einem söllichen unmenschlichen und abschüchlichen gstanckh dermaßen, das niemant umb jnne blyben möcht, …ja syne eigne fründ bschloßen jn thür vor jme zuo. […] Noch war es an dem ouch nit genuog, dann uß obgemelten eyssen und schwären wuchsent herfür… ein mercklicher unrath von unnatürlichen lüsen,

deren syn leib über und über voll ward; konnt sich ouch deren alls einen ougenschinlichen Gottes straff nit erwären; müesst es allso geschechen laßen... und ellend ...von den lüssen durcht hutt, fleisch biß uff bein zerfressen wurd.»

In der Schilderung der Strafe des letzten Spielers zeigt sich der didaktische Aspekt der Legende am deutlichsten: Vor aller Augen der Bürgerschaft, ausgegrenzt von der städtischen Gesellschaft ausserhalb des Stadttores, muss er die Schande der Verspottung und Verachtung erleiden: «Ja, er musst auch ... grosse schmach erliden, dann er lag alda zu eim schamspiegel allen menschen, das man sin grosse straff, die er wol verschuldt hatt, besehenn möcht.» Die Ausgrenzung ausserhalb der Stadtmauern hat nicht nur rein symbolischen Gehalt, sondern steht auch für die Praxis des Mittelalters, den Aufenthaltsort kranker Menschen aus Angst vor Ansteckungsgefahr aus der Stadt hinaus zu verlegen.

Dass er als einziger das Blutwunder überlebt und nicht eines plötzlichen Todes stirbt, muss sich aus der inhaltlichen Konzeption der Legende ergeben: Es ist der dritte Spieler, der im nachhinein das ganze Vorgefallene an die Bevölkerung weitergibt und die Überlieferung des Blutwunders gewährleistet.

Durch die Läuseplage findet sich eine interessante Verbindung zwischen seiner Form der Bestrafung und der Sünde wie auch zum Aspekt der Sühne durch das Blut: Im Gegensatz zu allen anderen Tieren – selbst der Schlange – war der Laus der Zutritt zum Paradies verwehrt. Erst nach dem Sündenfall, als Adam und Eva das Paradis verlassen und ‹im Schweisse des Angesichts ihr Brot erarbeiten mussten›, erwuchs das Tier aus der Wurzel der schwitzenden Haut.

Die Beobachtung, dass sich die Laus als Parasit des Menschen vom seinem Blut ernährte, führte zur Annahme, dass sie sein ‹elixier vitae› verbrauche und ihm den Tod bringe. Im nordischen Legendengut hausen Krankheitsdämonen daher in Gestalt von Läusen in finsteren Löchern und ernähren sich von Fleisch und Blut!

Wie der Tod des zweiten Spielers, der in einer Stichwunde sein Blut verloren hat, wird auch beim dritten der Blutverlust zur Todesursache: Damit haben beide Spieler ihre Strafe auf gleiche Weise erfahren, weil ihr Spielfrevel Christus auch eine Wunde geöffnet hat!

Die Bergung der Reliquien

Mit der Verkündung des Blutwunders durch den dritten Spieler findet man die Blutstropfen auf dem Tisch und erkennt deren Bedeutung: «Nun der lütpriester war ein wyser und wolgelerter man, ... verordnet mitt hilff der oberkeit ein herliche ... procession ... off gemelten platz. [...] Nach gethaner vermannung schnidt gemelter pfarrer mitt einem scharpffen mässer die V tropffen sampt ettlichen näbenttröpfflen ... ye einen nach dem andren us, legts gantz züchtigklich uff ein gewichte paten.»

Die beschriebene Bergung der Blutstropfen stellt den wohl wichtigsten Moment in der Geschichte des Wallfahrtsortes dar: Mit der Aufbewahrung der Reliquien beginnt die Verehrung dieser Örtlichkeit, die in ferner Zukunft – das ist sich der ‹weise und wohlgelehrte Leutpriester› schon jetzt bewusst – mit einer reich besuchten Blutkultstätte enden wird. Unter Beisein der weltlichen Obrigkeit werden

daher die Blutstropfen aus dem Tisch geschnitten und unter Anteilnahme des Volkes in die Pfarrkirche überführt.

Kirchenbau und Wallfahrtsort

Um die Entwicklung zum Wallfahrtsort voranzutreiben, braucht es eine Kultstätte am Ort des Blutwunders. Weil dabei die wirtschaftlichen Interessen nicht allzusehr hervortreten dürfen, und zugleich eine höhere göttliche Legitimation die Verehrung der wundertätigen Blutstropfen sanktionieren soll, bedient sich die Legende eines weiteren göttlichen Wunderzeichens: «Nun begab es sich über diß alles [des nachts] etwas wunderwürdigs zuo, durch wöllches man die heiligkeit deß gemelten orts und platzes abnemmen unnd mercken müest, das Gott an diesem ort mer dann sonst an einem andern ort sin glorj und barmhertzigkeit erzeigen wolte. Dann nachdem man das h. bluott ab gemeltem platz jn die pfarkilchen bracht, hatt man alle nacht ein zytt

lang uff gmeltem platz ein wunderschönn, schinbar, häll und klarß liecht gesehen. Davon erst das gmein volck ein lust und hertzliche andacht und liebe zuo gemelter heiligen statt genommen und buwtend erstlich ein höltzene cappel dahin.»

Dass sich der göttliche Fingerzeig durch ein Lichtwunder offenbart, erinnert ganz in der Botschaft des Blutwunders an die Heilsgeschichte, in der Jesus Christus als ‹Licht in die Welt gekommen ist› und die Menschheit von ihrer Bedrängnis erlöst hat. Das Lichtwunder symbolisiert bereits jetzt schon den segensreichen Gnadenstrom, der von den Reliquien durch die Heilung kranker Menschen am künftigen Wallfahrtsort ausgehen wird: Das letzte Bild zeigt den gelungenen Abschluss des Kirchenbaus und den Zustrom der Pilger, die im Innern der Kapelle beim Heiligen Blut um Erhörung ihrer Anliegen bitten.

Wenn auch die Legende im negativen Sinne an den sündhaften Charakter des Menschen erinnert, verkörpert durch den rücksichtslosen Frevel der Spieler, enthält sie zugleich auch das Zeichen der Hoffnung, wie die vom Himmel herabgefallenen Blutstropfen verkünden: Jesus Christus hat im Zeichen seiner engen Verbundenheit (wie am Kreuz) erneut für die Menschen sein Blut gelassen und ihnen damit den Anlass zur Sühne ihrer Vergehen gegeben. Die deutliche Warnung vor den höllischen Strafen, die Spielsüchtige und Gottesfrevler zu erwarten haben, darf aber dabei nicht vergessen werden.

Legenden sind also keine historischen Berichte, sondern Überlieferungen, die von der Allgegenwart Gottes zeugen und an seine innige Verbindung zum Menschen erinnern. Die Legende ist dabei die literarische Form, in welcher sich die Dualität Gott – Mensch in greifbarer, bildlicher Form dem Gläubigen offenbart. Durch die Einordnung des Berichtes über das Blutwunder von Willisau zur Gruppe der Legenden wird damit nichts über dessen Wahrheitsgehalt ausgesagt; per definitionem ergibt sich aber auch, dass sich in einer Legende eine Vermischung von historisch nachweisbaren Fakten mit Phänomenen aus dem transzendenten Bereich nicht verhindern lässt.

Für den gläubigen Menschen des Mittelalters hat sich jedoch das Problem der Unterscheidung zwischen realen und metaphysischen ‹Tatsachen› gar nicht gestellt: Frevel, Teufel und Hölle waren genauso Realität wie die zahlreichen Wunder, in denen sich ‹lediglich› der göttliche Wille den Menschen offenbarte und derer sich Gott zur Beeinflussung der Geschichte bediente.

5.2 Die reale Ebene

Doch welches sind die Lebensumstände, aus denen diese Inhalte hervorgewachsen sein dürften?

Wann immer die Forschung zur Erklärung des spätmittelalterlichen Wunderglaubens, den übertriebenen Formen der Volksfrömmigkeit und der endzeitlichen Weltuntergangsstimmung antritt, greift sie auf den Begriff der ‹Krise› zurück: Die ‹Krise des Spätmittelalters› ist in ihrer Dimension ein sehr vielschichtiges Problem, das (oft allzu leichtsinnig) als Erklärungsmuster für die vielseitigsten Phänomene des 14. und 15. Jahrhunderts eingesetzt wurde. Diesem umfassenden Krisenbild liegt ein Verständnis im Sinne einer ‹Wendezeit› zugrunde, die in ihrem tiefsten Wesen von Identitätsverlust geprägt ist. Ursachen wie Krieg, Pest und die gleichzeitig eingetretene klimatische Ungunst treten dabei zugunsten weiterer sozialer, kultureller und politischer Aspekte zurück.

Abhängig von den individuellen charakterlichen Neigungen besitzt der Mensch grundsätzlich zwei Möglichkeiten der Reaktion: Entweder er ignoriert den langsamen Zerfall der Umwelt und flüchtet sich in ausschweifende Feste, oder er reagiert in panischer Angst auf die vermutete Endzeit und flüchtet sich in religiösen Fundamentalismus. In Erwartung des jüngsten Gerichts gaben sich die Gläubigen quantitativ übersteigerten Formen der Frömmigkeit hin, um die optimalsten Bedingungen für das Seelenheil zu erlangen. Beide Charaktere begegnen uns in der Legende des Blutwunders von 1392: Während die drei Spieler die Genüsse des irdischen Lebens bis zur letzten Minute auszukosten versuchen, erkennt das übrige Volk das grossartige Zeichen Gottes und versucht durch die Errichtung einer Kapelle den Frevel zu sühnen.

Der Versuch, die Blutlegende von Willisau aus der Krisenzeit des Spätmittelalters heraus deuten und verstehen zu wollen, darf dabei nicht zum monokausalen Erklärungsmuster verkommen; andererseits war die Bürgerschaft am Ende des 14. Jahrhunderts – wie die folgenden Fakten zeigen werden – tatsächlich mitten in einer von mehreren Krisen geschüttelten Phase der Stadtentwicklung.

Die Situation der Stadt

Nach einer bescheidenen wirtschaftlichen Entwicklung in der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts gelangte die Stadt mitten in den Prozess

grosser politischer und wirtschaftlicher Veränderungen, der mit dem ersten Stadtbrand von 1375 (infolge erbrechtlicher Auseinandersetzungen zischen Herzog Leopold und Graf Ingelram von Coucy) symbolisch seinen Anfang nahm. Die vom Stadtherrn Johann von Aarberg vergeblich gestellten finanziellen Forderungen an Leopold, der die Stadt vor den Stürmen der Gugler aus taktischen Gründen hatte niederbrennen lassen, forderten von Bürgern und Stadtherrn erhebliche Anstrengungen. Als der tief verschuldete Johann von Aarberg 1382 starb, hinterliess er seine Witwe Maha mit minderjährigen Kindern, so dass sie nicht zuletzt durch die grossen Schulden ihres Mannes in noch erheblichere Schwierigkeiten geriet.

Nachdem Maha im Vorfeld des Sempacherkrieges einer Kriegslist erlegen war und am 30. Juni 1386 Willisau Herzog Leopold guten Glaubens übergeben hatte, liess jener beim Aufbruch am 8. Juli 1386 die Stadt plündern und niederbrennen. Nach nur 11 Jahren hatte damit die Einwohnerschaft ein zweites Mal die vollständige Zerstörung ihres Besitzes miterleben müssen. Erst mit dem Verkauf der Stadt an die Herrschaft Luzern begannen für Willisau wieder geregelte politische Verhältnisse: Nachdem die finanzielle Lage der Gräfin alle Mittel der Schuldverpfändung ausgeschöpft hatte, blieb 1407 nur noch ein Verkauf des nun vollständig verpfändeten Eigengutes übrig.

Die Situation der Kirche

Die finanzielle Lage der Kirche gestaltete sich unwesentlich besser im Vergleich jener der Stadt: Im Verlaufe des Spätmittelalters schrumpfte das Gebiet der Pfarrgemeinde um ungefähr 40% des ursprünglichen Territoriums zusammen. Durch den fortschreitenden Landesausbau verlor Willisau immer wieder Teile seiner Zehntabgaben an die neugegründeten Gemeinden.

Noch schlimmer jedoch wirkte sich die Kirchenpolitik des Stadtherrn aus: Unter der Herrschaft Habsburgs bildete das Zehntterritorium der Kirchenvogtei Willisau den einzigen grösseren allodialen Besitz der Freiherren von Hasenburg. Weil die Familie im Verlauf des 14. Jahrhunderts in immer grössere wirtschaftliche Schwierigkeiten geriet, mussten schliesslich auch die Einnahmen aus dem Kirchengut verpfändet werden, so dass der Pfarrei sämtliche Zehnteinnahmen aller grösseren Bezirke verlorengingen. Diese Situation änderte sich auch nach dem Verkauf an Luzern 1407 nur unwesentlich: Während

zwar Luzern die verpfändeten Güter und Rechte wieder zurückerwerben konnte, wurde aber noch immer keine Trennung zwischen dem ehemaligen Allod (also dem Kirchensatz der Hasenburger bzw. Aarberger) und dem restlichen Gebiet der Stadt vorgenommen. Luzern verfügte deshalb über beide Einnahmequellen gleichermassen und verwendete zwei Drittel der Einnahmen aus dem Kirchensatz zur Besoldung seines Vogtes.

In der Teilung der beiden Einheiten im Jahre 1417 übertrug Luzern die Einnahmen aus dem Kirchensatz an das Heilig-Geist-Spital in Luzern, weil dessen finanziellen Eigenmittel kaum zur Erfüllung der Aufgaben ausreichten. Damit war die Trennung zwischen dem Gut der Kirche und jenem der Herrschaft vorgenommen worden, doch hatten nun die Einnahmen der Kirche erneut die finanziellen Nöte anderer abzudecken.

Die Pfarrei Willisau hat damit seit der Mitte des 14. Jahrhunderts permanent in einer finanziellen Krise gesteckt, verursacht durch die Ausplünderungspolitik der jeweiligen Stadtherren. Die übliche Vierteilung der Einnahmen aus dem Kirchensatz (Zehnten, Widemgut, Schenkungsgut sowie Jahrzeiten und Opferstiftungen) an den Klerus, die Armen, den Kirchenbau und den Bischof wurden in Willisau schon früh zugunsten des Stadtherrn geändert. Da sich der Stadtherr damit der Kirchenbau- und Armenunterstützungspflicht entzogen hatte, fiel die Finanzierung dieser Bereiche nun den Kirchgenossen zu, wie die zahlreichen Jahrzeitstiftungen beweisen. Die Anfänge der zu diesem Zwecke gebildeten Kirchgenossenschaften (Kirchgang in der Stadt und Kirchgang auf dem Lande) fallen deshalb in die Zeit des ausgehenden 14. Jahrhunderts. Erst damit entstand im 15. Jahrhundert ein neues, von den Zugriffsrechten des Stadtherrn geschütztes Kirchengut, über das die Bürgerschaft durch Wahl des Rates und des verwaltenden Kirchmeiers frei verfügen konnte.

Aus den angeführten Überlegungen geht hervor, dass die Stadt bis in die zweite Hälfte des 15. Jahrhunderts hinein weder politisch noch wirtschaftlich in der Lage war, die zur Initiierung einer Wallfahrtskapelle notwendigen finanziellen Mittel, geschweige denn die Voraussetzungen zur Einrichtung einer Pfründe aufzubringen. Erst mit der Entstehung der Kirchgenossenschaften sah sich die Stadt in der Lage, über kirchenpolitische Entscheide auch die wirtschaftlichen Interessen im Sinne der Förderung eines Wallfahrtsortes aufzunehmen. Zur

Mitte des 15. Jahrhunderts dürfte dann durch den Bau einer einfachen Holzkapelle der erste Schritt auf dem noch weiten Weg zum überregionalen Wallfahrtszentrum unternommen worden sein.

Die überwiegende Mehrheit der Mischstiftungen des 15. Jahrhunderts an verschiedene andere Altäre führten zudem zu einer Zersplitte rung der Einnahmen aus Opfern und Jahrzeitstiftungen, so dass sich der Altar zum Heilig Blut neben zahlreichen anderen zu bewähren hatte. Die Schlichtungsurkunde von 1423, welche die Stiftungen an den Unterhalt der verschiedenen Altäre vollständig – jene aus den Opfergaben zu zwei Dritteln den Kaplaneien zusprach, legte das Fundament zur finanziellen Besserstellung der Kaplaneien. Der Kirchherr sah sich nun gezwungen, seine Helfer in eigenen Kosten zu unterhalten.

Ein wanderndes Legendenmotiv?

Während Liebenau und Sidler die Konkretisierung der Legende auf einen Mord ‹auf dem Graben› von 1425 zurückführen möchten, vertritt Bickel die Ansicht, dass sich in Willisau ein wanderndes Legendenmotiv mit einem möglichen Wegkreuz am Ausgang der Stadt verbunden habe und sich allmählich zur Ausformung der Legende entwickelte.

Gestützt wird die These vom wandernden Legendenmotiv durch das Faktum, dass sich die Bildung des Wallfahrtsortes im benachbarten Ettiswil viel schneller entwickeln konnte und schon bald weit über das regionale Umfeld hinaus grosse Beachtung erfuhr, während das Blutwunder zu Willisau in den grossen Chroniken des 15. Jahrhunderts keine Erwähnung findet. Auch der bekannte Scholastiker Magister Felix Hemmerli (1389–1461), ein guter Kenner der zeitgenössischen religiösen Szene, führt das Sakramentswunder von Ettiswil schon in den fünziger Jahren an, ein Heiligblutwunder zu Willisau scheint ihm aber nicht bekannt gewesen zu sein. Die Bürgerschaft der Stadt hätte sich, so Bickel, aus ökonomischen und psychologischen Gründen in ihrer Stellung durch das konkurrierende Ettiswil beeinträchtigt gesehen und deshalb die Initiative zum Aufbau eines eigenen Wallfahrtszentrums ergriffen.

Die Rolle des Stadtherrn

Dass der 1461 verstorbene Hemmerli noch nichts vom Wallfahrtsort zu Willisau weiss, darf nach dem Einblick in die politischen und fi-

nanziellen Verhältnisse der Stadt weiter nicht erstaunen, zumal der Wallfahrtsort durch den Bau der ersten Kapelle am Ende der Lebenszeit Hemmerlis eben erst einen bescheidenen Anfang genommen hat.

Ein weiterer Schlüssel zur Klärung der schwachen Stellung des Heilig Blutes im 15. Jahrhundert findet sich nicht nur in den internen Verhältnissen Willisaus begründet, sondern im bewussten Eingriff von aussen, den Ettiswil (im Gegensatz zu Willisau) im Sinne einer obrigkeitlichen Förderung hat erfahren dürfen:

Bezüglich des Heilig Blutes ergibt sich auf Anfrage der Willisauer erstmals im Ratsbericht von 1490 eine Involvierung des Stadtherrns Luzern mit der Bitte, man möge doch bei der Beschaffung des verstohlenen Blutstropfens aus Bern behilflich sein. Es ist wiederum die Stadt Luzern, welche 1498 das Ablassgesuch an den Papst durch einen eigenen Abgesandten überbringen lässt und sein ganzes politisches Prestige zugunsten Willisaus in die Waagschale legt. Dass dies nicht ohne eigennützige Interessen geschah, versteht sich von selbst: Die aus dem Wallfahrtsort zufliessenden finanziellen Mittel kamen schlussendlich auch der Stadt Luzern zugute.

Dass aber Luzern die Entwicklung der Wallfahrtsstätte in Willisau aus betonter Eigeninitiative bewusst gefördert hätte, geht aus den Quellen nirgends hervor. Ganz anders jedoch im benachbarten Ettiswil, nachdem dort der urkundlich beglaubigte Hostienraub im Jahre 1447 den Anstoss zur rasanten Entwicklung des Wallfahrtsortes gegeben hatte: Um den Bau der Kapelle finanzieren zu können, gelangten die Ettiswiler an das Kloster Einsiedeln, welches seit 1076 Inhaber der Pfarrechte war. Bereits ein Jahr später konnte die erste Wallfahrtskapelle eingeweiht werden. Nur vier Jahre später, nämlich 1452, wurde auf Initiative des Rates von Luzern die erste Holzkapelle durch eine steinerne ersetzt, wodurch die Stadt ihr grosses Interesse an der Förderung der Wallfahrtsstätte bekundete: Luzern übernahm die Verwaltung der Opfergaben und finanzierte die neue Steinkapelle. Wie sich später herausstellen sollte, agierte Luzern weniger aus finanziellen Beweggründen sondern in der Absicht, durch die ständige Übernahme neuer Verpflichtungen das Ettiswiler Territorium Einsiedeln streitig zu machen. Die politische Motivation Luzerns äusserte sich zudem in der aggressiven Einbürgerungspolitik der Stadt, die sie gegen die österreichische Vorherrschaft im Luzerner Hinterland führte.

In einem Ausgleich mit Einsiedeln von 1457 sicherte sich Luzern

endgültig das Recht zur Verwaltung der Opfergaben an das Ettiswiler Heiligtum. Ein Schiedsgerichtsspruch sprach sich zudem für die Patronatsrechte Luzerns aus samt Kollatur (Recht auf Besetzung der Kaplaneipfründe), womit Luzern sein längerfristiges Ziel der Einverleibung des Territoriums faktisch erreicht hatte. Einsiedeln blieb lediglich ein Drittel der Opferstockgaben zugesprochen.

Zur Etablierung eines Wallfahrtsortes

Während also die Bürgerschaft von Willisau bei der Etablierung ihrer Wallfahrtsstätte weitgehend auf sich selbst gestellt blieb, durfte das benachbarte Ettiswil aus Gründen politischer Raison die gezielte Förderung der Stadt Luzern erfahren. Doch wie vollzieht sich der ‹technische› Aufbau einer Wallfahrtsstätte?

Im Jahre 1631 beschloss der Domdekan des Bistums Passau zur Vorsorge des eigenen Seelenheils eine Kirche zu stiften: «Dem Menschen folgt im Tode nichts nach, als was er Gutes im Leben vorausgeschickt hat. So haben wir zu Nutz und Fromm unserer eigenen Seele… diesen Ort nach freiem Entschluss und Gelöbdnis zu Ehren der …Jungfrau Maria …und allda nach dem Masse unseres bescheidenen zeitlichen Einkommens eine Kirche gebaut und ausgestattet.»

Doch der Bau einer Kirche alleine reicht als gutes Werk nicht aus; nur wenn die Kirche auch von vielen Gläubigen in frommer Andacht besucht wird, wird sie die beabsichtigte Wirkungen zugunsten des Seelenheils ihres Stifters haben. Der Domdekan brauchte also einen Anlass, der die Stiftung der Kirche legitimiert und den Zulauf der Pilger schon im voraus garantiert.

Etwa zur selben Zeit erhielt der Bischof der Diözese ein Marienbild geschenkt, das der Legende nach unter Beisein Luthers gemalt worden sein soll und damit etwas Besonderes darstellte. Der Domdekan sah das Bild in der privaten Galerie des Bischofs und bat ihn um Erlaubnis, sich davon eine Kopie für die eigene Privatkapelle anfertigen zu lassen. In der Folgezeit – vorzugsweise an marianischen Tagen – hatten der Dekan und andere geladene Gäste bei intensiver Meditation immer wieder ähnliche Lichtvisionen in der Kapelle, die man bald mit der Präsenz des Marienbildes in Verbindung brachte. Die Verehrung des Bildes zog immer grössere Kreise, so dass der Dekan aus gutem Grunde nahe an der Erscheinungsstelle der Visionen eine hölzerne Kapelle errichten lassen konnte. Nun traten auch Erschei-

nungen der Jungfrau Maria am Ort auf, so dass sich auch die ersten Pilger zur Kapelle begaben.

Da der Strom der Pilger nicht mehr abzureissen schien, konnte es sich der Domdekan nur 5 Jahre später leisten, die hölzerne Kapelle durch ein grösseres, steinernes Heiligtum zu ersetzen. Innert weniger Jahrzehnte wurde das Passauer Marienbild unter dem Namen ‹Mariahilf› nahezu der ganzen katholischen Christenheit bekannt und löste für Hunderte anderer Marienbilder ähnliche Entwicklungen aus.

Aus der privaten Andacht eines frommen Geistlichen war ein Anliegen der europäischen Christenheit geworden! Nicht die Krisenphänomene des Spätmittelalters, sondern die Schrecken des Dreissigjährigen Krieges waren hier ausschlaggebend für die grosse Aufnahmebereitschaft des Kultes in der Bevölkerung.

Doch vollzog sich die Etablierung des Wallfahrtsortes zum Heilig Blut auf ähnliche Weise? Könnte die Legende des Blutwunders nicht auch reale, historische Elemente beinhalten?

Der Ort

In absoluter Übereinstimmung nennen alle Erzählungen der Legende die Existenz eines Spiel- oder Lustplatzes ausserhalb der Stadt als Ort des Frevels: Dieser Platz war eine Art Vergnügungspark in Willisau. Er diente zum ‹lychtferttigem leben alls spilen› mit ‹karten›, ‹Würfflen›, sowie ‹Steinstossen›, ‹keiglen und ander spil›, aber auch zum ‹tantzen› und als Ort ‹mitt überflüssigen Essen und trinken›.

Die moralische Bewertung dieses Tummelplatzes, an dem man ‹allerley kurtzwyl treib› und zu ‹sonst unnützlichen leben gebrucht› wurde, schwankt dabei je nach Autor zwischen der neutralen Beschreibung als einen Platz der Musse und der ablehnenden Haltung gegenüber einem Ort der Ausschweifung und Zügellosigkeit. Ein aussagekräftiges Dokument, dass Willisau tatsächlich einen solchen Platz besessen hat, findet sich nicht; aber allein die Tatsache, dass viele mittelalterliche Städte nachweislich solche Spielplätze besessen hatten und dies an der betreffenden Stelle ausserhalb des Tores für Willisau gut denkbar wäre, stützt die Aussagen der Legende.

Der Zeitpunkt

Wie nachgewiesen werden konnte, wurde die Datierung des Blutwunders (betrachtet zum genannten Datum von 1392) sehr spät, näm-

lich erst in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts vorgenommen. Dass vom Beginn der Entwicklung des Wallfahrtsortes (am Ende des 15. Jahrhunderts) bis zum Bericht Rissis im Jahre 1582 das vorgenannte Datum nirgends erscheint, verweist die Datierung einer möglichen Begebenheit absolut in das Feld der Symbolik. Selbst Pfarrer Schädler, der gewiss mit Vorliebe das Datum der Begebenheit seinen Gläubigen genannt hätte, übergeht jedwelche Datierung. Rissi, der offenbar als erster einen Datierungsversuch unternommen hat, nennt den 3. August 1407 ‹under Gregorius den 12. ond keyser Sigmund›. Bereits Cysat stellte jedoch fest, dass die Angaben der Regierungszeit Sigismunds (1410–1437) nicht mit dem Jahr 1407 übereinstimmen konnten und nahm die bei Rissi später eingefügte Randkorrektur, lautend auf den 7. Juni 1392, in seinen Bericht auf – nun mit den richtigen Regierungsangaben ‹jn dem 3ten jar Bapst Bonifacij 9. und under dem keiserthumb Wenzellai›.

Beim Verständnis der Bedeutung, die sich mit der Datierung eines Ereignisses verband, darf der Datierungsproblematik des Blutwunders kein allzugrosses Gewicht beigemessen werden: Für einen mittelalterlichen Chronisten blieb es schlicht unvorstellbar, dass sich der Zeitpunkt von Ereignissen dieser Tragweite nicht überliefert hatte. Es ist daher verpflichtend, ein Datum zu nennen – so hypothetisch es auch sein mag. Ein Vergleich mit der tatsächlichen Entwicklung der Wallfahrtsstätte aber zeigt, wie gut der Zeitpunkt mit der Wende vom 14. zum 15. Jahrhundert gewählt worden war!

Die Frevler

Auf genanntem Platz fanden sich 3 Personen zu einem Spiel zusammen. Bereits die Abbildung der Spielerszene von 1517 sah in den Spielern 3 Söldner, dargestellt durch ihre typische Kleidung; auch Rissi und Cysat sprechen von Söldnern. Über die Beziehungen der Stadt zur Reisläuferei betont Liebenau, dass die Bürger geradezu ‹Freunde› der Reisläuferei gewesen seien und es immer begrüsst hätten, wenn der Stadtherr Luzern Bündnisverpflichtungen einging, die der Bildung neuer Truppenkontingente bedurften.

Die drei Frevler als Reisläufer zu identifizieren, ergibt sich schon alleine aus dem Inhalt der Legende; wie sonst wären sie mit Schwert oder Dolch bewaffnet gewesen?

Die namentliche Identifizierung des Frevlers durch ‹Ueli› oder ‹Ulrich Schröt(t)er› findet sich seit Wirris Flugblätter von 1553 mit dem Hinweis, dass man die Namen der übrigen beiden Spielerknaben vergessen habe, weil sie der Stadt fremd gewesen seien. Sidler konnte im Urkundenbuch der Stadt Aarau eine Person lautend auf den Namen ‹Uolrich Schröt von Ernlispach› (Kt. Aargau) nachweisen, der im September des Jahres 1409 dem Nonnenkonvent in Aarau einen Acker verkaufte; der Familienname tauchte ferner in Verbindung mit einem ‹Cunrad(t) Schröter› in zwei weiteren urkundlichen Verschreibungen der Jahre 1400 und 1401 auf. Ferner soll im Jahre 1409 wegen eines Schröters ein Rechtsstreit zwischen Hermann von Büttikon (Pfandherr von Willisau) und dem österreichischen Vogte ausgetragen worden sein. Die Namenskombination ‹Ulrich Schröter› konnte zudem bei einer Familie in Burgdorf für das 14. Jahrhundert nachgewiesen werden.

Bei aller Vorsicht kann daraus geschlossen werden, dass der Name Schröter für das ausgehende 14. Jahrhundert jedenfalls eine zeitgemässe Nennung darstellt, und dass der Name im überregionalen, habsburgischen Einzugsbereich der Region Willisau – Burgdorf vertreten war. Wann und weshalb er durch Wirri Eingang in die Tradition der Legende gefunden hat, kann nicht beantwortet werden.

Spielverbote auch in Willisau?

Wichtig scheint allen Autoren der Hinweis zu sein, dass es beim Spiel der drei keine Zeugen gab: Nach Rissi und Cysat spielten sie allein auf dem Platz, weil es ‹von gricht wäge› verboten war, sich (vielleicht nur tagsüber) auf dem Platze aufzuhalten. Schädler berichtet, dass die drei – nachdem ‹alles volck Heim kame ab dem feld› und in die Stadt gegangen war – am Tisch sassen und spielten. Erst später sei die Nachricht durch das ‹gschrey› des Streites der beiden anderen in die Stadt gedrungen.

Eigentliche Spielverbote sind erst für die Zeit der luzernischen Oberherrschaft nachzuweisen, von denen die Stadt Willisau allenfalls betroffen gewesen wäre. Bei diesen Angaben der Chronisten dürfte es aber vielmehr darum gehen, den Hergang des Wunders selber in einer geheimnisvollen Umgebung ohne Zeugen stattfinden zu lassen, zumal sich der überlieferte Frevel wie der anschliessende Mord kaum vor

den Augen der Einwohnerschaft hätte abspielen können. Als Beleg des Wunders besass man ja die Blutstropfen, die dem Zweck der religiösen Verehrung vorbestimmt waren.

Legende und Gesellschaft

Durch keine historischen Zeugnisse war es möglich, bis ins überlieferte Jahr 1392 vorzudringen: So wie für gewisse Bausteine der Legende durchaus ein realer Hintergrund vorstellbar ist, bleibt für die Ansiedlung des Blutwunders ausserhalb der Stadt Willisau zum besagten Zeitpunkt nicht ein einziges Motiv der Legende historisch belegbar, nicht einmal die Existenz des Spielplatzes!

Umso deutlicher manifestiert sich die Geschichte der Etablierung des Blutkultes, der sich (nach einem langen Prozess des Aufbaus) als sozio-kulturelles Phänomen einen wichtigen Platz im kleinstädtischen Leben hat erobern können und jenes massgeblich geprägt und mitgestalten durfte.

Welche Bedeutung dabei den Reliquien zukommt, ist kaum zu sagen. Durch ihre erste urkundliche Erwähnung im Ratsprotokoll von 1470 passen sie jedenfalls gut ins skizzierte Bild der Entwicklung der Wallfahrtskapelle. Vielleicht hat man von jeher im Kirchenschatz der Pfarrkirche Blutreliquien besessen, die zusammen mit anderen Ereignissen um 1400 nun den Anstoss zum Blutkult gaben. Verknüpft an andere Legendenmotive, die zum Teil von aussen herangetreten sein dürften, hat sich die Legende aber bald in eine spezifisch örtliche Richtung bewegt und sich durch die Verbindung von Spielerfrevel und Blutwunder vom üblichen Rahmen anderer Blutwunderstätten abgesetzt. Damit war es der Legende möglich geworden, als exemplarisches Gleichnis mit didaktisch-religiösem Engagement Interesse und Andacht der Gläubigen bis über das regionale Umland hinaus auf sich zu ziehen: Nicht die vielschichtigen Interessen der Stadt haben den Wallfahrtsort zum Heilig Blut gross gemacht, sondern die individuellen Bitten, Ängste und Nöte der Gläubigen, die sich in Erwartung göttlicher Hilfe in frommer, aufrichtiger Gesinnung in die Obhut des Heiligtums begeben haben.