

Ueber die dramatische Dichtung Deutschlands im Mittelalter.

Die Mimik ist bei allen Völkern die Vorläuferin der dramatischen Kunst. Sie hat ihre Begründung in derjenigen Seite der menschlichen Natur, welche dazu antreibt, alles, was auf den äusseren Menschen energisch eingewirkt hat, zu reproduzieren oder nachahmend darzustellen. Dieser Trieb zeigt sich ebenso in dem frühesten Entwicklungsalter des Individuums wie in dem der Völker. Die Spiele und feierlichen Tänze, welche die Völker der niedersten Kulturstufe besitzen, sind die ersten Versuche in mimischer Darstellung. Dass auch die Deutschen schon frühzeitig solche Darstellungen gekannt haben, ist gewiss. Tacitus erwähnt einen Schwerttanz, welcher den Krieg nachahmte, indem nackte Jünglinge sich zwischen Schwertern und drohenden Framen rythmisch bewegten.¹⁾ Aus der Zeit des germanischen Heidentums stammen mancherlei Sitten und Gebräuche, bei denen ausser der Verkleidung auch dem Geberdenspiel eine hervorragende Rolle zufiel. Das Fest der Winter Sonnenwende und das Frühlingsfest bestand in Umzügen und allegorisierenden Mummereien, aber auch Opfer und Leichenschmäuse waren von solchen Vorgängen begleitet. Es bedurfte nur, dass zu diesen Vorführungen Rede oder Gesang hinzutrat und sie besaßen die notwendigsten äusserlichen Erfordernisse eines Dramas.

Die erste Nachricht über ein deutsches Drama kommt aus der Zeit Karls des Grossen, vor dem ein in niederdeutscher (friesischer) Mundart verfasstes Stück aufgeführt worden sein soll. Unter seinem Sohne und Nachfolger, Ludwig dem Frommen, müssen die dramatischen Aufführungen an Ausdehnung gewonnen haben, weil ein Synodalbeschluss aus dieser Zeit den Klerikern befiehlt, den Schauspielen auf der Bühne oder bei Hochzeiten nicht beizuwohnen. Aehnliche Verbote wurden auch von den Nachfolgern Ludwigs des Frommen erlassen.

Von welcher Beschaffenheit die Schauspiele dieser Periode gewesen seien, entzieht sich unserer Beurteilung, weil schriftliche Ueberlieferungen solcher Volksdramen nicht vorhanden sind. Wenn aber Alcuin, der Lehrer Karls des Grossen, in einem Briefe aus dem Jahre 791 voller Entrüstung schreibt: „Wer Histrionen, Mimen, Tänzer, in sein Haus aufnimmt, weiss gar nicht, welch' eine Menge unreiner Geister ihnen folgt“ und der Sachsen Spiegel, „Spilleute“ für unehrlich erklärt, so darf wohl vorausgesetzt werden, dass Inhalt und Darstellungsweise dem rohen Geschmack jener Zeit, der überdies unter dem Einflusse römischen Histrionenwesens stand, entsprachen.

¹⁾ Tacit. Germ. 19. 24.

Die dramatische Poesie bestand hiernach in selbständiger Weise, drängte sich aber bei dem innigen Zusammenhang zwischen Kirchentum und Volkstum, wie andere Aeusserungen des Volkslebens jener Zeit, in die Kirche, wo ihr wegen des vielen Anstössigen keine dauernde Stätte geboten werden konnte. Ihr Charakter rief vielmehr eine Gegenwirkung seitens der Geistlichkeit hervor, welche in einer anderen Art dramatischer Dichtung ihren Ausdruck fand, die das volkstümliche Element weniger begünstigte und dem Volke ausser der Belehrung, einen Ersatz für die weltlichen, der heidnischen Vorzeit entstammenden Belustigungen und Spiele schaffen sollte, welche die Geistlichkeit zu verdrängen suchte. Diese Art dramatischer Dichtung hat die kirchliche Liturgie zu ihrer Grundlage, und die beigemischten weltlichen Elemente sind Zusätze oder Erklärungen, welche die Erreichung jenes Zweckes unterstützen sollen.

Auf diese Weise entwickelte das mittelalterliche Drama zwei Hauptgattungen, die im allgemeinen der im Altertum und in der Neuzeit üblichen Unterscheidung von Tragödie und Komödie entsprechen. Dieser, der Komödie, entspricht das Fastnachtspiel, der Tragödie aber das Mysterium oder geistliche Spiel.

Von beiden Arten hat die letztere den tiefgreifendsten Einfluss auf die Entwicklung des deutschen Dramas gehabt.

I. Das geistliche Spiel.¹⁾

Der Name „Mysterium“ scheint in der ältesten Zeit von denjenigen geistlichen Dramen gebraucht worden zu sein, in welchen die Kreuzigung, Grablegung und Auferstehung Christi zur Darstellung gelangte, und zwar namentlich bei den Franzosen. Die zur Zeit des Mittelalters in Deutschland gebräuchliche Bezeichnung war: „Ludus“, dem man als nähere Bestimmung *paschalis sive de passione domini; ludus de nocte paschae* u. dergl. hinzufügte, oder: „Spiel.“

Die geistlichen Spiele bildeten einen wesentlichen Teil des Gottesdienstes, mit dessen Liturgie sie in innigster Verbindung standen. Die Liturgie selbst aber bot in dem mit Gesang verbundenen Vorlesen der wichtigsten Begebenheiten aus den Evangelien durch mehrere Personen, in den Recitativen der einzelnen und den Responsorien des Volkes einen Reichtum an dramatischen Momenten.

Das Osterfest, das Fundament aller christlichen Feste, wurde schon sehr frühe in hervorragender Weise begangen. Ein Synodalbeschluss aus Worms vom Jahre 1316, der die Osternachtfeier als eine symbolische mit dem Ausdruck: „*Resurrectionis mysterium*“, bezeichnet, giebt eine Schilderung der ältesten Feier. Hiernach wurde ein Kruzifix, das am Charfreitag in ein in der Kirche befindliches „*sepulcrum*“ niedergelegt worden war, in der Osternacht, oder am frühen Ostermorgen feierlich aus demselben herausgenommen. Die ungestüme Art, mit welcher das Volk zu diesem in abergläubischer Weise interpretierten Vorgang sich herandrängte, veranlasste dort die Ausschliessung des Volkes von diesem Akte.

¹⁾ Die Fastnachtsspiele bleiben einer späteren Betrachtung vorbehalten.

Anderwärts suchte man diesem Unwesen dadurch zu steuern, dass man der Auffassungsweise des Volkes Unterhaltung und Stoff bot: man gestaltete unter Zugrundelegung der Evangelien des Markus 16, 1—7 und Johannes 20, 1—10, die symbolische Feier zu einer dramatischen. Dass die dramatische Feier des Osterfestes nachmals zu einer wahrhaft grossartigen sich entwickelte, beruht ebensowohl auf dem Reichtum dramatischer Motive, welche in der Passion, der Kreuzigung, Grablegung und Auferstehung enthalten sind, als auch auf der Gunst der Jahreszeit, in welcher dieselbe vollzogen wurde.

Das Weihnachtsfest wurde durch ein Spiel gefeiert, das drei Bestandteile hatte, die für die Feier der verschiedenen Tage bestimmt waren. Auf den 25. Dezember fiel die Verehrung der Hirten, auf den 28. der Mord der unschuldigen Kinder von Bethlehem und auf den 6. Januar die Anbetung der drei Magier, der späteren drei Könige. Diese einzelnen Teile wurden, wie bei der Osterfeier, Passion und Auferstehung, in der älteren Zeit getrennt aufgeführt, während sich später das Bestreben geltend machte, dieselben zu einer Festesfeier zu vereinigen.

Neben diesen beiden Festen wurde der ganze Cyclus kirchlicher Feste dramatisch gefeiert; allein weil die übrigen Teile der heiligen Geschichte für die dramatische Darstellung ungeeignet waren, so ragt keines von allen, was Wert und Bedeutung betrifft, an die genannten Feste heran. Bei den Himmelfahrtsspielen griff man deshalb zu einem Ausweg und suchte die Zuschauer dogmatisch zu belehren oder fügte, um dieselben zu entschädigen, die Scene mit Thomas ein oder die Heilung des Blinden von Jericho oder die Einsetzung Marias als Verweserin des Reiches. Auch das Pfingstfest und das ihm zeitlich sehr nahe stehende Frohnleichnamfest hatten ihre dramatische Feier, von denen die des letzteren eine grössere Ausdehnung und Bedeutung gewonnen hat.

Die Sprache, in welcher die ältesten auf uns überkommenen Stücke abgefasst sind, ist die lateinische, deren Verwendung ebensowohl in dem innigen Zusammenhang der geistlichen Spiele mit der Liturgie, als auch in den Verfassern derselben, welche ausschliesslich Geistliche waren, ihre Begründung findet. Für den engen Anschluss an die Liturgie spricht auch die Thatsache, dass der Text der Handschriften mit Musiknoten versehen ist, womit ihre Bestimmung für den Gesang deutlich ausgesprochen wird.

Die Stücke dieser Art, von denen uns Mone im I. Bd. seiner Sammlung eines vollständig, von anderen nur Bruchstücke mitteilt, tragen den streng kirchlichen Namen „officium“, der wohl auch für den ältesten zu halten ist, weil auch in Frankreich die ältesten, in lateinischer Sprache abgefassten Stücke denselben Namen haben.

Der Ausdruck „mysterium“ erscheint, soweit Deutschland in Betracht kommt, zum ersten Mal in dem erwähnten Beschlusse der Synode zu Worms vom Jahre 1316. —

Der älteste Schauplatz für solche Vorführungen ist die Kirche, in der wir uns, dem Chor gegenüber unter dem sogenannten Singchore, die Bühne zu denken haben: ein primitives Gerüst auf dem am 25. Dezember Stall und Krippe, am Charfreitag das heilige Grab und bei fortschreitender Entwicklung das Haus des Pilatus, die drei Kreuze, der Eingang zur Hölle und das Paradies sich befanden. Von der Gallerie des Singchores wurden später, als die Erscheinung der Engel, Gott Vaters etc. hinzukamen, die ersten Versuche in der Maschinerie gemacht.

Mone hat aus einer Handschrift zu Einsiedeln¹⁾ ein dieser Periode angehöriges lateinisches Osterspiel mitgeteilt, das wegen seiner entwickelteren dramatischen Anordnung geeignet ist, den Vorgang zu veranschaulichen.

Die Geistlichkeit ist das darstellende Personal. Die jüngeren unter derselben, welche die Frauenrollen übernommen haben, sind nach Art orientalischer Frauen in weisse, wallende Gewänder gekleidet, während der Kopf ebenfalls mit weissen Tüchern so verhüllt ist, dass nur das Gesicht frei bleibt; in ihren Händen tragen sie Salbenbüchsen und Rauchfass. Der Schauplatz ist das in der Kirche befindliche Grab, auf dessen Rande ein Engel sitzt, an den Schultern ausgebreitete Flügel und einen Heiligenschein um den Kopf. Zu diesem kommen die Frauen, von denen die erste ihren Schmerz über den Verlust des Herrn in folgenden Worten ausspricht: ²⁾

Heu nobis internas mentes
Quanti pulsant gemitus,
Pro nostro consolatore
Quo privamur miserae,
Quem crudelis Judaeorum
Morti dedit populus.

Zweite Frau: Iam percusso ceu pastore
Oves errant miserae,
Sic magistro decedente
Turbantur discipuli,
Atque nos eo absente
Dolor tenet nimius.

Maria Magdalena: Sed eamus et ad ejus
Properemus tumulum.
Si dileximus viventem
Diligamus mortuum.

Alle drei: Quis revolvat nobis lapidem ab ostio monumenti?

Der Engel: Quem vos quaeritis Flentes?

Die Frauen: Nos Jesum Christum.

Der Engel: Non est hic vere.

Die Frauen: (von dem Grabe zurückkehrend.)
Ad monumentum venimus gementes,
angelum Domini sedentem vidimus
et dicentem, quia surrexit Jesus.

(Zum Apostel gewendet.)

En angeli adspectum vidimus
Et responsum ejus audivimus
Qui testatur Dominum vivere,
Sic oportet te, Symon, credere.

Maria Magdalena: Quum venissem unguere mortuum,
Monumentum inveni vacuum,
Heu nescio locum discernere,
Ubi possim magistrum quaerere.

¹⁾ Die Schauspiele des Mittelalters I, 15.

²⁾ Mone, a. a. O. I, 9.

Dolor crescit, tremunt praecordia
De magistri pii absentia,
Qui sanavit me plenam vitiis,
Pulsis a me septem daimoniis.
En lapis est vere depositus
Qui fuerat in signum positus,
Munierant locum militibus,
Locus vacat illis absentibus.

Hierauf begiebt sie sich mit den übrigen Frauen nochmals zu dem Grabe, und singt, während sie ängstlich hin und her sieht, den ersten Teil der Sequenz:

Victimae paschali laudes immolent Christiani,
Agnus redemit oves: Christus innocens patri reconciliavit peccatores,
Mors et Vita duello confluxere mirando: Dux vitae mortuus regnat vivus.

Plötzlich erscheint ihr die Person des Herrn mit den Worten:

Mulier, quid ploras, quem quaeris?

Maria: Domine, si tu sustulisti eum, dicito mihi, ubi posuisti eum, quod ego eum tollam
Alleluia! Alleluia!

Der Herr: Maria, Maria, Maria.

Maria: (niederfallend vor ihm) Rabbi!

Der Herr: (sich ein wenig von ihr abwendend) Noli me tangere, nondum enim ascendi ad patrem meum. Alleluia! Alleluia!

Prima quidem suffragia
Stola tulit carnalia,
Exhibendo communia
Se per naturae numia.

Maria: (kniend ihn verehrend) Sancte Deus!

Der Herr: Haec priori dissimilis,
Haec est incorruptibilis
Quae dum fuit passibilis
Iam non erit solubilis.

Maria: Sancte Fortis!

Der Herr: Ergo noli me tangere
Nec ultra velis plangere
Quem mox in puro sidere
Cernes ad patrem xandere.

Maria: Sancte Immortalis, miserere nobis!

Der Herr: Nunc ignaros hujus rei
Fratres certos redde mei
Galilaeam dic ut eant,
Et me viventem videant.

Maria (zum Chor): Surrexit enim sicut dixit.

(Chor): Dic nobis, Maria
Quid vidisti in via?

Maria: Sepulcrum Christi viventis
Et gloriam vidi resurgentis.
Angelicos testes,
Sudarios et vestes.
Surrexit Christus, spes mea, praecedet vobis in Galilaeam.

Chor: *Credendum est; scimus Christum surrexisse a mortuis vere.
Tu nobis, Victor Rex, miserere!*

Hierauf kommen noch Petrus und Johannes und stimmen, durch die Abwesenheit des Leichnames von der Auferstehung des Herrn überzeugt, den Gesang an: *Ergo die ista exsultemus, worauf der Chor mit dem Tedeum die Feier beschliesst.*

In ähnlicher Weise wurde auch das Weihnachtsfest als „*officium*“, d. h. als eine symbolisch-liturgische Handlung schon sehr frühe gefeiert. Die in zwei Freisinger Handschriften enthaltenen Weihnachtsspiele: Das „*officium Magorum*“ und die „*ordo Rachelis*“ gehören zu den ältesten Denkmälern der geistlichen Spiele und werden dem neunten bis zwölften Jahrhundert zugeschrieben.

Das zur Aufführung am sechsten Januar bestimmte *officium Magorum* beginnt mit einer Unterhaltung der drei Weisen über den neugeborenen König der Juden.

Der erste: *Stella fulgore nimio rutilat.*

Der zweite: *Quae regem regum natum monstrat.*

Der dritte: *Quem venturum olim prophetiae signaverant.*

Unter dem Gesange: *Eamus ergo et inquiramus eum, offerentes ei munera, aurum thus et mirram*, begeben sie sich zu dem Chore und begrüßen ihn mit den Worten: *Dicite nobis, o Hierosolymitani cives, ubi est expectatio gentium, noviter natus rex Judaeorum, quem signis coelestibus agnitum, venimus adorare?*

Ein Bote eilt zu dem anwesenden Herodes, begrüsst ihn und teilt ihm die Ankunft der drei Weisen mit. Herodes will den Zweck ihrer Reise wissen, weshalb sich der Bote zu den Weisen wendet, sie in diesem Sinne fragt und von dem erhaltenen Bescheid dem König Mitteilung macht. Jetzt wünscht der König dieselben zu sprechen; er erfährt von ihnen, dass ein Stern sie geführt habe, weshalb er die Schriftgelehrten vor sich bescheiden lässt, die ihm mitteilen, es stehe in den Schriften der Propheten geschrieben, dass Christus in Bethlehem geboren werde. Nunmehr begeben sich dieselben dahin, beten das Kind an und geben ihm Gold, Weihrauch und Myrrhen.

Die *ordo Rachelis* war für den 28. Dezember, den Tag der unschuldigen Kindlein, bestimmt, der schon frühe in hoher Verehrung stand. Das Stück besteht aus zwei Teilen, der Reise nach Aegypten und dem Kindermord mit der Klage Rachels und schliesst mit dem Chorgesange: „*Te Deum laudamus.*“

In diesem engen Rahmen bewegten sich die Spiele bis unter der glanzvollen Regierung der hohenstaufischen Kaiser und unter dem Einflusse der Kreuzzüge die Laienwelt zum Wettkampf mit dem Klerus auf dem Gebiete der Dichtkunst geführt wurde, der mit dem Siege im dreizehnten Jahrhundert endigte. Das Drama, das in den Händen der Geistlichkeit verblieb, nahm von den weltbewegenden Ereignissen dieses Zeitraumes nichts in sich auf. Während es sich im Gegensatz zu dem altklassischen und modernen Drama einer epischen Breite befleißigt, welche zu einem vergrößerten äusseren Umfang der Spiele hinführte, nimmt es mehr und mehr einen gelehrten Charakter an, der sich in den dogmatischen Erörterungen ausspricht, welche zu ausgedehnten Disputationen mit Juden und Heiden, zu Streitgesängen zwischen den einzelnen Parteien, wie zwischen Teufel und Engel, führen.

Zu den hiermit geschilderten Stücken gehört der „*ludus scenicus de nativitate Domini*“, aus einer dem dreizehnten Jahrhundert angehörigen Handschrift des Klosters Benediktbeuren,

das von Wilken¹⁾ als Prophetenspiel charakterisiert wird. In ihm tritt der Gegensatz zwischen christlich-prophetischen und jüdisch-antichristlichen Elementen besonders hervor und führt zu einem lebhaften Streite zwischen dem heiligen Augustinus und dem Vorsteher der Judenschule, aus dem jener als Sieger hervorgeht. Der symbolische Charakter des Stückes nimmt mit seiner Entwicklung steigend zu und es endigt, indem es ganz und gar in das Spiel vom Antichrist übergeht.

Der wahrscheinlich um die Osterzeit aufgeführte „ludus de adventu et interitu Antichristi“ ist einer Handschrift des Klosters Tegernsee entnommen und gilt für das älteste unter den umfangreichen, lateinischen Kirchendramen. Wilken betrachtet dasselbe als eine selbständige Bearbeitung der in dem vorigen Stücke enthaltenen Motive, was er durch die nahe Lage und konstatierte litterarische Verbindung beider Klöster hinlänglich begründet hält. Der Inhalt desselben, dessen Erklärung noch offen steht, ist in gedrängter Kürze folgender: Auf dem in sieben Räume geteilten Schauplatz sind sieben Throne errichtet, die bei dem Eintritt der „Gentilitas“ und des Königs von Babylon unbesetzt sind. Gentilitas verteidigt die Existenz und Unsterblichkeit verschiedener Götter in längerer Rede, an deren Schluss der König von Babylon den für ihn bestimmten Sitz einnimmt und die Synagoge mit den Juden hereintritt, welche die Götter der Heiden und den Heiland der Christen verhöhnen. Da erscheint in glanzvollem Zuge die christliche Kirche, im Panzer, mit der Krone auf dem Haupt, begleitet von der „Misericordias“, dem „Apostolicus“, dem „Clerus“, der „Justitia“ und dem römischen Kaiser und nimmt ihren Platz ein, worauf auch die übrigen Könige mit Gefolge erscheinen und Platz nehmen. Jetzt sendet der Kaiser Boten an den Frankenkönig, den König der Griechen und an den König von Jerusalem, um sie zur Unterwerfung aufzufordern. Während der König der Griechen und der von Jerusalem persönlich dem Kaiser huldigen, verhöhnt ihn der Frankenkönig; er wird in einer Schlacht besiegt, empfängt aber von der Grossmut des Siegers Land und Thron wieder.

Die christlichen Könige gehorchen dem Kaiser. Da erhebt sich der König von Babylon und erklärt dem König von Jerusalem den Krieg. Ihm eilt der Kaiser unter den Segenswünschen des „Engels des Herrn“ zu Hilfe und besiegt den König von Babylon im Zweikampfe, worauf sich dieser vor Gott beugt und seinen Sitz wieder einnimmt.

Jetzt aber versammeln sich die Heuchler in Jerusalem, um unter dem Scheine der Demut die Gunst der Laien zu erlangen. Sie errichten im Tempel, aus dem sich die Kirche zurückzieht, den Thron des Antichristen, der von der Heuchelei und Ketzerei umgeben ist. Dieser sendet seine Boten an alle, dass sie ihm als ihrem Herrn huldigen. Die Könige kommen, knien vor ihm und er schreibt ihnen die Anfangsbuchstaben seines Namens auf die Stirne. Nur mit dem deutschen Kaiser gelingt es ihm nicht, weil derselbe die Täuschung durchschaut: es kommt zum Kampfe, in welchem das antichristliche Herr geschlagen wird.

Jetzt versucht es der Antichrist mit anderen Mitteln: er heilt einen Lahmen, einen Aussätzigen und erweckt einen Toten, wodurch auch der deutsche Kaiser bewogen wird ihn anzuerkennen. Durch ihn besiegt er den König von Babylon; auch die Synagoge gewinnt er. Da erscheinen Enoch und Elias und bekehren die Synagoge zum Glauben an den Heiland, so dass die Juden den Märtyrertod erleiden.

¹⁾ Wilken, Geschichte der geistl. Spiele in Deutschland, c. III. § 3.

Der Antichrist steht auf der Höhe seines Ruhms, alle Könige kommen, um ihn anzubeten. Da erschallt ein mächtiges Getöse, der Antichrist stürzt zusammen und seine Anhänger fliehen, die erlöste Kirche aber singt ein Halleluiah.

Wir sind in der Darstellung der geistlichen Spiele bis zu dem dreizehnten Jahrhundert und damit zu der Zeit vorgerückt, in welcher in den geistlichen Spielen die ersten deutschen Verse vorkommen und der ausschliessliche Gebrauch der lateinischen Sprache aufgegeben wurde. Die Veranlassung hierzu ist zunächst in der hochentwickelten lyrischen Poesie zu suchen, welche Ritter und Bürgerstand mit gleicher Gewalt ergriffen hatte. Diese Neigung des Volkes konnte um so weniger übersehen werden, da man den Laienstand schon bei den Aufführungen benutzte. Auch konnte es nicht verborgen bleiben, dass man den Zweck der Spiele, den Laien die kirchlichen Geheimnisse durch dramatische Vorführungen nahe zu bringen, viel besser erreichen könne, wenn der lateinische Text durch eine Wiedergabe in deutscher Sprache erklärt werde. In dieser Hinsicht gewinnt der „ludus paschalis sive de passione domini“ aus einer Handschrift des Klosters Benediktbeuren einen erhöhten Wert. Das Stück unterscheidet sich in technisch-dramatischer Beziehung nicht von den Stücken der früheren Periode; es beginnt mit der Berufung der Apostel und endigt mit der Kreuzigung Christi; unser Interesse wird vorzugsweise durch die in ihm enthaltenen deutschen Worte erregt, weil sie uns andeuten, wie sich die deutsche Sprache ihren Platz innerhalb der geistlichen Spiele eroberte, um später zur herrschenden zu werden. Maria Magdalena, die in den späteren Passionsspielen mit besonderer Vorliebe gezeichnete Gestalt, geht um Wohlgerüche und Schminke einzukaufen zu dem Krämer. Derselbe lobt seine Ware und Maria Magdalena singt im Tone eines Minneliedes drei Strophen, deren erste lautet:

Chramer, gip die varwe mier
diu min wengel roete,
da mit ich die jungen man
an ir dank der minneliebe noete.
Seht mich an
jungen man
lat mich eu gefallen,

worauf ihr der Kaufmann in deutscher Sprache antwortet. Auch in der neunten, die Kreuzigung darstellenden Handlung spricht Maria unter dem Kreuze ihres Sohnes stehend, den Schmerz in deutschen, tief ergreifenden Worten aus:

Awe! awe mich hiut unde immer we,
awe! wie sihe ich nu an
daz liebliste kint daz je gowan,
[diese] ze divre welde je dehain wip! [irgend ein].
awe mines schoenen kindel lip!

Lat leben mir das kindel min,
Und welet mich, die mueter sin,
Mariam, mich viel armes wip!
[wozu] zwiu tol mir leben unde lip? [und auch].

In dieser Uebergangszeit der geistlichen Spiele entstanden, vielleicht nach dem Vorbilde lateinischer Hymnen, welche eine gleiche Situation behandeln, die Marienklagen, als kleine, kunstlose Schauspiele in meist dialogischer Form.

„In dem zwölften und dreizehnten Jahrhundert, der Blütezeit des Minneliedes, herrschte ein wahrer Frauenkultus, welcher mit der ritterlichen Zucht und Ehre, mit der feinen Sitte und edlen Zier des Rittertums auf der einen, und mit der Innigkeit und Lebendigkeit des christlichen Glaubens und kirchlichen Lebens auf der anderen Seite auf das genaueste verbunden war.“¹⁾

Aus dieser Zeitrichtung ging, neben der weltlichen Minne, die geistliche Minne und aus dieser ein mächtig aufblühender Marienkultus hervor, der mit besonderer Vorliebe die dichterische Form der Klage wählte. Die Marienklagen wurden vorzugsweise am Charfreitag, der als Tag der Busse und des Fastens nach altchristlicher Anschauung für eine grössere poetische Feier ungeeignet erschien, zur Aufführung gebracht. Sie bestanden in einem meistens gesungenen Dialoge zwischen der klagenden Maria und Johannes, der sie in ihrem grossen Schmerze zu trösten sucht. Oefter trat als dritte Person auch der gekreuzigte Heiland oder Petrus hinzu.

Während der dramatische Wert der Marienklagen nur ein geringer ist, zeichnet sich ihr Inhalt durch eine Tiefe und Innigkeit des Gefühles aus, die oft von erschütternder Wirkung ist.

Zur Bestätigung des Gesagten mögen die folgenden Proben in neuhochdeutscher Uebertragung dienen.²⁾

Maria:
O weh, Tod,
Diese Not
Magst du mir wohl enden,
Willst du von dir
Her zu mir
Deine Boten senden!

O weh, Kind,
Deine Wänglein sind
Dir nun gar erblichen!
Deine Macht
Und deine Kraft
Ist dir gar entwichen.

O weh, wer
Hat seinen Speer
Also her gestochen,
Dass er dir
Und auch mir
Das Herze hat zerbrochen?

Johannes:
Lieb' Muhm' und Mutter mein,
Lass dein Weinen, Fraue, sein,

Sieh', wir wären verloren gar,
Reine Mutter, das ist war,
Wenn er nicht litte diese Not
Und diesen bitterlichen Tod.

Maria:
Ein Schwert mir verheissen war,
Von Simeonis Munde,
Herr Jesu Christ, da ich dich gebar
Das schneid mich in dieser Stunde.

Kreuzesast, nun neige dich,
Zu dir sollst du ziehen mich
An meines Kindes Seiten;
Daran thust du mir viel wohl,
Denn ich Arme kummersvoll
Kann nicht länger leiden.

[Der Heiland ruft: „Eli, Eli, lama asabthani!]

Maria:
O weh, ich hörte einen Ruf,
Das war mein liebes Kind!

O weh, du liebster Herre mein,
Wie sind so trüb die Augen dein,

¹⁾ Vilmar, Geschichte der deutschen National-Literatur I, 314.

²⁾ Reidt, das geistliche Schauspiel des M. A. in Deutschland p. 58.

| | |
|----------------------------------------------|---------------------------------|
| Wie ist so bleich dein Angesicht! | Den Auserwählten, Hochgeboren! |
| An deinem Leib ist Ganzes nicht. | Wer Lieb vom Kinde je gewann, |
| [Nach dem Tode des Heilandes.] | O weh, der lasse sich erbarmen, |
| O weh, ich hab mein herzliebs Kind verloren, | Maria der vielarmen. |

Seitdem die deutsche Sprache in den geistlichen Spielen angewendet wurde, wuchs das Interesse an denselben so sehr, dass man sich an den herkömmlichen Weihnachts-Passions- und Osterspielen nicht mehr genügen liess, sondern das ganze Leben Jesu, die Legenden und Heiligengeschichten, später auch die ganze heilige Geschichte von der Erschaffung der Welt bis zu der Erlösung durch Christus dialogisch bearbeitete. Dem ausgedehnten Inhalt entsprach eine vergrösserte Zahl von Darstellern, die nicht immer aus der Geistlichkeit oder den Klosterschülern beschafft werden konnte. Man nahm die Hilfe der Laien immer mehr in Anspruch, die allmählig ein neues Element, die volkstümliche Komik mit ihren mannigfaltigen Schattierungen auf die geistlichen Spiele übertrugen. Die der kirchlichen Einrichtung angepasste Bühne konnte die Darsteller nicht fassen und auch das Volk, dessen Interesse an der gewaltigen Tragik der Passionsspiele immer lebhafter wurde, fand in der Kirche keinen Platz. So musste man sich entschliessen, den Schauplatz vor die Kirche, auf den Kirchhof oder einen freien Platz in der Nähe der Kirche zu verlegen.

Mit diesem Zeitpunkt treten die geistlichen Spiele in eine neue Entwicklungsepoche ein, deren Schwerpunkt in der allmählichen Loslösung von der Liturgie liegt, die im vierzehnten und fünfzehnten Jahrhundert vollzogen ist.

Die nächste Folge dieser Trennung besteht darin, dass die Dichter sich von dem Stoffe emanzipieren und ihre von den liturgischen Vorschriften befreite Phantasie immer grösseren Spielraum gewinnt. Die lateinische Sprache, die bis zu diesem Zeitpunkt in den geistlichen Stücken noch immer die herrschende ist, wird verdrängt, und an ihre Stelle tritt die deutsche Sprache, ein Moment, der das Eindringen des Volksmässigen und Komischen in die geistlichen Spiele wesentlich erleichterte.

Die Vermischung des Ernstes und Heiligen mit dem Komischen ist eine hervorstechende Eigentümlichkeit des Mittelalters, die sich auf den verschiedensten Gebieten der Kunst zeigt. An vielen Baudenkmalern aus dieser Zeit, selbst an den heiligsten Orten, an Kanzeln und Chorstühlen, werden allerlei Fratzen und Tiergestalten angebracht und dabei auch der geistliche Stand nicht geschont. Diese Richtung hat sich auch in den geistlichen Spielen ausgeprägt, jedoch so, dass der nationale Charakter für die Entwicklung derselben ausschlaggebend war. Die Neigung der romanischen Völker zur Zeit des Mittelalters, an die Stelle des Komischen das Frivole und Gottlose zu setzen, die ihren Höhepunkt in den orgienartigen Feiern der Narren- und Eselsfeste erreichte, teilten die Völker germanischer Art nicht.

Der Grundzug der komischen Elemente in den geistlichen Spielen der Deutschen liegt in dem Bestreben, das wirkliche Leben mit seinen mannigfaltigen Gegensätzen nachzuahmen. Die Absicht, das Publikum zu unterhalten, tritt nur in untergeordneter Weise hervor. Auch beruht manches, was darin komisch erscheint, auf einem uns fremden Sprachgebrauch, anderes dagegen ist der Ausfluss der Naivität, Ungeschicklichkeit oder Roheit jener Zeit.

In den Osterspielen entstand im Anschluss an die Worte: *emerunt aromata* (Mark. 16, 1) aus den einfachsten Anfängen mit Hinzufügung neuer Rollen die ausgedehnte Krämer-

scene, deren Mittelpunkt die drei Marien sind, welche vor dem Besuche des Grabes ihre Salben und Spezereien einkaufen. Die Komik vertreten darin der Knecht Rubin, dessen derbe Spässe lebhaft an die später sich entwickelnde, volkstümliche Figur des „Hanswurstes“ erinnern, und der Krämer, der Herr des vorigen, der possenhafte Auftritte mit jenem hat, die oft in eine Prügelei ausarten. Auch die Scene, welche die Bekehrung der Maria Magdalena darstellt, nahm schon frühe eine komische Richtung. Erheiternd wirkt darin die Darstellung ihrer Hoffart, Eitelkeit, Welt- und Sinnenlust: sie lässt sich von dem Teufel einen Spiegel reichen und bewundert ihre Schönheit, singt lustige Volksliedchen und spricht, nachdem der Soldat des Herodes, mit dem sie getanzt hat, ermüdet um Urlaub gebeten hat:

So, so, her, so
wass wollte ich ebr gesellchin danczen uffeyn stroh
der ist gereide müde worden jo,
wer er mer, ich tede en allen also!

(Alsfelder Passionsspiel.)

Daneben führt der Umstand, dass der auferstandene Christus für den Gärtner gehalten wird, zu allerlei heiteren Missverständnissen. Am besten zeigt sich die naive Harmlosigkeit der Komik in dem Wettlaufe des Johannes und Petrus zum Grabe, zu dem sie sich nach Knabenart herausfordern, wobei der letztere den kürzeren zieht und dafür reichlichen Spott einerntet.

Die den geistlichen Spielen eingefügten Teufelsszenen können freilich nicht auf das Streben zurückgeführt werden, das wirkliche Leben nachzuahmen; sie sind vielmehr aus den Höllenfahrtsszenen, welche sich schon in den ältesten geistlichen Spielen finden, hervorgegangen. Ihre Entwicklung scheint durch die in Frankreich einheimischen Teufelsspiele (diableries) lebhaft gefördert worden zu sein. Die Erscheinung und Thätigkeit des Teufels, der oft in Tierfelle gekleidet und mit Hörnern und einem langen Schwanz versehen war, dient ganz besonders dazu, das humoristische Element würdig zu vertreten. Luzifer ist voll Angst, durch den auferstandenen Heiland möchte seine Hölle entvölkert werden; doch seine Genossen beruhigen ihn und bringen ihm zum Ersatz einen Bierwirt, der falsches Mass gebraucht, einen Bäcker, der zu kleine Brote gebacken hat, und so fort eine Anzahl ähnlicher Sünder, deren Zusammenstellung eines komischen Effektes gewiss sein konnte.

In den Weihnachtsspielen sind ausser Joseph, dem Pflegevater Jesu, der mit besonderer Vorliebe die Zielscheibe des Mutwillens ist, die Hirten die Repräsentanten der Komik, sei es, dass ihre lächerliche Renommage mit Siegen, die sie über wilde Tiere errungen haben wollen, oder die erschreckliche Angst vor denselben, die sie aussprechen, erheiternd wirkt. Diesen Szenen liegt unverkennbar auch eine satirische Absicht zugrunde, indem man damit die kriegerischen Prahlhänse unter den Rittern jener Zeit blosszustellen suchte.

Die erste Nachricht über die Aufführung geistlicher Spiele in Deutschland stammt aus dem vierzehnten Jahrhundert. Kanonikus Johann Rothe von Eisenach erzählt in seiner thüringischen Chronik, dass zu Ostern des Jahres 1322 ein Spiel von den zehn Jungfrauen im Tiergarten zu Eisenach aufgeführt worden sei: „Und da war der Landgraf Friedrich gegenwärtig und sah und hörte, dass die fünf thörichten Jungfrauen aus dem ewigen Leben gestossen wurden und dass Maria und alle Heiligen für sie baten und dass es nicht half, dass Gott sein Urteil wandte. Da fiel er in grosse Zweifel und ward mit grossem Zorn

bewegt und sprach: Was ist denn der Christen Glaube? Will sich Gott nicht erbarmen über uns, der Bitten Mariä und aller Heiligen? Und ging zur Wartburg und war zornig wohl fünf Tage und die Gelehrten konnten ihn kaum beschwichtigen, dass er das Evangelium verstand und darnach schlug ihn der Schlag von dem langen Zorn, dass er drei Jahre zu Bette lag. Da starb er, als er fünfundfünfzig Jahre alt war.“¹⁾

Die in einer Erfurter Chronik enthaltene Nachricht, dass dieses Spiel von Klerikern und ihren Schülern aufgeführt worden sei, legt die Vermutung nahe, dass es ein lateinisches Stück gewesen sein könne. Allein es ist kaum anzunehmen, dass der Landgraf ein so hohes Verständnis für die lateinische Sprache gehabt habe, wie es die gewaltige, erschütternde Wirkung auf das Gemüt desselben zur Voraussetzung haben muss.

Ein anderer Bericht aus dem Jahre 1412 meldet die Aufführung eines geistlichen Spieles von der heiligen Dorothea auf dem Markte zu Bautzen, wobei dreiunddreissig Zuschauer, die auf dem Dache des Löbau'schen Hauses ihre Plätze gefunden hatten, bei dem Einsturze desselben zerschmettert wurden. Wir besässen aber gewiss noch viel mehr Nachrichten über stattgehabte Aufführungen, wenn nicht die Chronisten nur die mit tragischen Ereignissen verbundenen berichtet hätten.

Mone ²⁾ teilt mit, dass am 24. Januar 1417 während des Konzils zu Konstanz ein Dreikönigsspiel, dessen Text lateinisch war, durch die englische Geistlichkeit aufgeführt wurde.

Im fünfzehnten Jahrhundert nahm die Zahl der Aufführungen zu, ohne jedoch, wie dies in Spanien, Frankreich und England der Fall war, im Volke eine förmliche Leidenschaft hervorzurufen, so dass dort gewerbmässige Darstellungen durch selbständige Korporationen stattfanden.

Wollen wir uns ein Bild von der Bühne, dem scenischen Apparate und von der Aufführung dieser Stücke machen, so dürfen wir an die grossartigen Mittel, welche unserer modernen Bühne zur Verfügung stehen, nicht denken. Zwar ist von den kleinen, unbedeutenden Anfängen des geistlichen Spieles bis zu der Zeit, aus welcher wir Nachrichten über stattgehabte Aufführungen besitzen, ein gewisser Fortschritt nicht zu verkennen; doch stehen die Spiele in Deutschland, was Einrichtung und Pracht der Bühne, und Kostüm der handelnden Personen betrifft, hinter dem in Frankreich im allgemeinen Gebräuchlichen weit zurück. Verschiedene französische Städtechroniken berichten von einer Dekorationsmalerei, durch welche dort der theatralische Effekt unterstützt wurde; bald war der Himmel heiter und mit Sternen besät, bald bewölkt; die Bäume des Paradieses grüntem und Wolken entführten die Apostel.

Diesen Leistungen einer ausgebildeten Maschinerie entsprach dort auch die Einrichtung der Bühne, welche aus einem Podium bestand, dessen Hintergrund ein Aufbau aus mehreren Stockwerken bildete.³⁾ In dem untersten Stockwerke befand sich die Hölle, das mittlere stellte die Erde und das oberste den Himmel, den Wohnsitz Gottes und der Engel dar. Auf beiden Seiten, hinter dem Gerüste vermittelten Treppen die Kommunikation mit den verschiedenen Abteilungen. Für den Gebrauch einer derartigen künstlich eingerichteten Bühne bieten

¹⁾ Alt, „Theater und Kirche.“ pag. 336.

²⁾ Schauspiele des Mittelalters 1,137.

³⁾ Bei einer Aufführung zu Metz im Jahre 1427 bestand derselbe aus neun Stockwerken. Devrient, Geschichte der deutschen Schauspielkunst, 1, 57.

die auf uns gekommenen Handschriften deutscher Spiele keine Anhaltspunkte; nur die Dirigierrolle des Frankfurter Passionsspieles erwähnt eine ähnliche Treppe. Dagegen enthält eine Donaueschinger Handschrift aus dem fünfzehnten Jahrhundert, bei Mone¹⁾ die aus dem sechszehnten Jahrhundert stammende Zeichnung einer Bühne. Da nicht anzunehmen ist, dass die Einrichtung der Bühne innerhalb eines Jahrhunderts eine so fundamentale Umwandlung erfahren hat, so kann dieselbe auch für das fünfzehnte Jahrhundert massgebend sein.

Dieselbe bildet ein Rechteck, welches aus 3 Abteilungen besteht, die durch Thore mit einander verbunden sind. Von der rechten Seite gelangte man durch ein Thor in die erste Abteilung, in welcher im Vordergrund die Hölle, im Hintergrund der Garten Gethsemane mit dem Oelberg sich befand. Das zweite Thor bildete den Eingang in die mittlere, grössere Abteilung, deren Vordergrund das Haus des Herodes und dasjenige, in welchem das Abendmahl gefeiert wurde, zeigt, im Hintergrunde befinden sich in der nämlichen Reihenfolge das Haus des Pilatus, des Kaiphas und Annas. In dem Zwischenraume sind in entsprechender Entfernung zwei Säulen errichtet, wovon die eine für die Geisselung Christi bestimmt war, die andere durch den auf derselben befindlichen Hahn ihre Bestimmung leicht erkennen lässt. Das dritte Thor führt in die letzte Abteilung, in deren Mitte drei Kreuze und um dieselben herum vier Gräber sich befinden, aus denen nach dem Verscheiden Christi die Toten aufstanden; im Hintergrunde sah man das Grab Christi und an der äussersten Linken den Himmel.

Diese Einrichtung der Bühne, wonach die Scenen nebeneinander aufgestellt wurden, entwickelte sich aus dem Umstande, dass ebenso wie die altklassische, die mittelalterliche Bühne keinen Szenenwechsel hatte. Den Schauspielern waren bestimmte Plätze auf der Bühne zugewiesen; sie sassen oder standen an den Seiten der Abteilung und gingen, wenn sie die Reihe traf, in die Mitte der Abteilung, wo sich die Spieler zu einer für die Zuschauer leicht erkennbaren Gruppe vereinigten. In dieser Weise ist das in den Handschriften enthaltene „Her fur gahn“ oder „Surgat e loco suo“ zu erklären. Spieler, die ihre Rolle gespielt, Gegenstände, welche auf der Bühne benützt worden waren, blieben auf derselben; letztere wurden höchstens beiseite gestellt. Wie der für eine Gruppe bestimmte Platz abgegrenzt wurde, darüber fehlen die Aufschlüsse. Die auf der Bühne befindlichen Häuser bestanden wahrscheinlich nur aus vier Pfählen, auf denen ein Dach ruhte, damit es den Zuschauern möglich war, die Vorgänge auf der Bühne von allen Seiten wahrnehmen zu können.

Die Theatermaschinerie war die denkbar einfachste, weil die geistlichen Spiele die optische Täuschung bei der Ausführung ausschlossen. Um darzustellen, dass der Teufel in den Judas gefahren, enthält ein Spiel die Vorschrift, derselbe solle einen schwarzen Vogel an den Füßen vor den Mund halten und flattern lassen. Die Seelen der Schächer hingen in Gestalt eines gemalten Bildes aus dem Munde derselben, und allen Zuschauern sichtbar brachte der Engel die Seele des Reuigen in den Himmel, während der Teufel die des Bösen in die Hölle entführte. Die Selbstentleibung des Judas fasste man als eine von dem Teufel vollzogene Hinrichtung auf, bei welcher der letztere mit Judas an einem Seile zur Hölle hinabrutschte.

¹⁾ Schausp. des Mittelalters II. B 150.

Das Theaterkostüm entsprach im ganzen der in der damaligen Zeit gebräuchlichen Kleidung, sodass, wie auf den Gemälden Holbeins, Dürers und Kranachs, auch in den geistlichen Spielen die Personen in mittelalterlicher Tracht auftreten. Für einzelne Personen waren bestimmte Vorschriften gegeben. Die Engel sollten weiss gekleidet und mit Flügeln versehen, der auferstandene Christus aber mit „triumphierenden Gewändern“ angethan sein. Dass die Kostüme nicht bedeutungslos waren, geht aus dem Alsfelder Passionsspiele hervor, worin Satanas nach der Bedeutung der roten Farbe des Gewandes, womit Christus bekleidet ist, fragt und der Engel erklärt, dass damit an den Opfertod Christi erinnert werden solle. Eine ideale Kleidung kam nur bei den höchsten Personen, bei Christus, Gott Vater und den Aposteln, zur Verwendung, die sich ausserdem auch durch Krone und Heiligenschein auszeichneten. Da überdies auch viele Darsteller in Messgewändern erschienen, so bot die Bühne mit den sich bildenden Gruppen ein buntes Bild, das durch sinnliche Effekte das dramatische Leben ersetzte.

Mit dem Umfang und der Entwicklung der geistlichen Spiele stieg auch die Zahl der auftretenden Personen. Während bei älteren Spielen dreissig bis vierzig Personen genügten, wurde im Jahre 1489 zu Frankfurt am Main von dem Bartholomäusstifte daselbst ein geistliches Spiel mit 265 Personen aufgeführt. Wie in Frankreich suchte man auch in Deutschland eine Ehre darin, als Darsteller mitzuwirken; nur Frauen wurden nicht zugelassen, ihre Rollen besorgten die jüngeren unter den mitwirkenden Männern. Im sechszehnten Jahrhundert, als die geistlichen Spiele ihrem Verfall entgegengingen, übernahmen einzelne Zünfte die Aufführung.

Bei diesem Umfang der Spiele konnten die für die Regie des Stückes in dem Stücke selbst gemachten Bemerkungen nicht mehr genügen. Um Verwirrungen vorzubeugen bestand später, neben dem Texte, ein besonderes Ordnungsbuch, nach welchem die Aufführung stattzufinden hatte.

Die grosse Ausdehnung der Spiele machte es aber auch unmöglich, die Aufführung ohne Unterbrechung durchzuführen. Zwar spielte man von Morgen bis gegen Abend, mit einer Pause um die Mittagszeit, allein viele Spiele verlangten einen grösseren Aufwand an Zeit, weshalb man sie in mehrere „Tagewerke“ teilte.

Auf die Frage, ob ein Eintrittsgeld erhoben worden sei, lässt sich wohl, bei dem geringen Aufwand, der für die älteren Stücke erforderlich war, mit Recht eine verneinende Antwort geben. Als aber durch den Umfang der Spiele die Kosten erheblich vermehrt wurden, nahm man zur Bestreitung derselben eine Spende, bei der Naturalien nicht ausgeschlossen waren. Während in Frankreich die Eintrittspreise zu einer Höhe stiegen, die das Einschreiten des Parlamentes durch Normierung eines Maximalbetrages notwendig machte, wurde in Deutschland auch in dieser Richtung massgehalten, wofür die Stelle aus dem Prologe zu einem Osterspiel zeugt:¹⁾

Wir wellen haben ein Osterspil,
Das ist vrölich und kost nicht vil.

Die Aufführung eines Spieles werden wir uns, nach den vorstehend gegebenen Andeutungen, ungefähr in folgender Weise zu denken haben.

¹⁾ Hoffmann, Fundgrube II, 298.

Nachdem die Schauspieler und Zuschauer sich am Morgen des Festtages in der Kirche versammelt haben, begeben sie sich, in feierlicher Prozession, zu der auf einem freien Platze, gewöhnlich dem Marktplatz, errichteten Bühne.¹⁾ Sofort werden die Schauspieler von dem Präcursor, in der älteren Zeit auch Prädikator oder Expositor Ludi genannt, auf die Bühne geführt und ihnen die Plätze nach den Handlungen, in denen sie aufzutreten haben, angewiesen. Um die Gemüter für die nahe Aufführung in feierliche Stimmung zu versetzen, geschah die Verteilung derselben oft unter Begleitung von Musikinstrumenten. Hierauf wird von der ganzen Versammlung das Lied: *Veni, sancte spiritus* angestimmt, nach dessen Beendigung der Präcursor unter der Gestalt eines Heroldes oder eines Heiligen seinen Platz besteigt. Derselbe war, weil ihm die Leitung des Stückes zufiel, erhöht, was bei der mangelhaften Technik der älteren Zeit durch ein aufgestelltes Fass erreicht wurde. Deshalb wurde auch der Standort selbst „*dolium*“ genannt. Von hier aus ruft er der Versammlung, darin manche, gewiss nicht ganz geräuschlos, ihre Plätze suchen, ein durchdringendes: „*Silete, silete, silentium habete*“ zu²⁾ und beginnt mit dem Vortrage des Prologes. Derselbe vertritt im Mittelalter die Stelle eines Theaterzettels, indem er in kurzen Zügen den Hauptinhalt des Stückes entwickelt und die auftretenden Personen den Zuschauern gleichsam vorstellt.

Das Stück selbst zerfiel in Handlungen und diese in Auftritte; jene werden häufig durch das Auftreten eines Vorredners oder speciellen Prologes angedeutet, diese aus der Einrichtung des Stückes entnommen, da die Verfasser sie nicht anzugeben pflegten. Oefter trat auch nach Beendigung des Spieles ein Concluser auf, dem die Aufgabe zufiel, für die bei der Aufführung vorgekommenen Fehler um Nachsicht zu bitten oder an die Zuschauer die Ermahnung zu richten, den Inhalt des Stückes beherzigen zu wollen. Hierauf bewegte sich die Versammlung in der nämlichen feierlichen Prozession, in der sie gekommen war, nach ihrem Ausgangspunkte, der Kirche, zurück.

Zur besseren Veranschaulichung des Gesagten lassen wir eine Uebersicht über den Inhalt des Schauspieles: „Das Leben Jesu“ [Mone, Schauspiele des Mittelalters I, 72] folgen.

Das Spiel enthält das Leben des Heilandes nach seinem ganzen Verlaufe, von seinem öffentlichen Auftreten bis zur Auferstehung, in einer Anzahl aneinandergereihter Bilder.

Die dem Stücke zu Grunde liegende Absicht ist die Veranschaulichung des Erlösungswerkes, der sich auch die Anordnung der Handlungen und Auftritte anpasst. Der Verfasser hat nicht alle in den Evangelien enthaltenen Szenen dargestellt, sondern nur die seinem Zweck entsprechenden ausgewählt und die Auftritte der ersten Handlung in der Absicht gruppiert, die Vorbereitungen für das Erlösungswerk darzustellen. Deshalb erscheint die Hochzeit zu Kana vor der Taufe und Versuchung, aber auch um einen wirksamen Kontrast zu der im Verhalten Maria Magdalenas liegenden Missachtung der Ehe hervorzubringen. Die zweite Handlung soll den Menschen mit den Vorbedingungen ausgerüstet darstellen, auf deren Grundlage die Erlösung erfolgen kann. Die dritte Handlung zeigt Christus als den Herrn

¹⁾ Deshalb heisst die Bühne selbst „Platz“ oder „Plan.“ Auch kommen die Benennungen „*spilastat*“ „*spilahus*“ und im vierzehnten Jahrhundert „*spilhof*“ vor.

²⁾ So oft bei der Verlegung des Schauplatzes in eine andere Abteilung durch das Nachdrängen der Zuschauer Geföse entstand, ertönte derselbe Zuruf. Oefter richtete er sich an die Schauspieler selbst oder wurde in wichtigen Momenten erhoben, um die Aufmerksamkeit auf einen besonders bedeutungsvollen Ausspruch zu lenken.

über die leibliche und geistige Natur des Menschen. Nachdem so die für das grosse Werk erforderlichen Eigenschaften an den beiden beteiligten Hauptfaktoren genügend geschildert sind, beginnt das Erlösungswerk selbst, und die Darstellung eilt, in rascher Aufeinanderfolge der Handlungen, der Katastrophe zu.

Das Spiel hat neun Handlungen und beginnt mit einem Prologe des Kirchenvaters Augustinus, durch den der Präcursor den Inhalt des Stückes ankündigt.

Erste Handlung.

Jesus und Maria, von dem Bräutigam zur Hochzeit geladen, nehmen unter den Gästen Platz. Nachdem Jesus durch Maria von dem eingetretenen Weinmangel Kunde erhalten hat, heisst er die Diener sechs Krüge mit Wasser füllen und sie dem Speisemeister zum Kosten vorsetzen, der den Trank vorzüglich findet.

Johannes der Täufer tritt auf, verkündigt die Ankunft Christi und des Reiches Gottes und fordert die Juden auf, sich taufen zu lassen.

Christus erscheint und verlangt von Johannes getauft zu werden, was dieser nach einigem Zögern thut.

Der Teufel versucht Christus, indem er ihn zuerst auf die Zinne des Tempels und dann auf den Berg führt. Auf die Worte Christi: „Dominum tuum adorabis“ entflieht der Teufel und die Engel stimmen den Gesang: Sanctus etc. an.

In wohlberechnetem Kontraste zu dem vorigen Auftritt erscheint jetzt Magdalena in Begleitung von zwei jungen Leuten, tanzt und singt und weist alle Ermahnungen Marthas zurück.

Jesus kommt zu Petrus und Andreas, die mit dem Waschen ihrer Netze beschäftigt sind, und fordert sie auf, Menschenfischer zu werden.

Abermals tritt Magdalena hoffärtig und übermütig ein und erwidert auf die Ermahnungen der Martha, sie halte nur das Alter ab, ihr es gleich zu thun.

Zweite Handlung.

Wieder tritt der Kirchenvater Augustinus auf und kündigt den Inhalt der Handlung an.

Die Juden erscheinen mit einer Frau vor Jesus, Rufus,¹⁾ der Repräsentant des harten, starren Judentums wünscht Rat, was mit derselben, da sie die Ehe gebrochen, geschehen solle, worauf Jesus sich niederbückt und die Worte: Si quis vestrum etc. auf die Erde schreibt. Sobald die Juden dieselben gelesen haben, eilen sie beschämt davon.

Maria Magdalena erscheint mit allen Zeichen üppiger, sündlicher Weltlust, schenkt aber jetzt den Ermahnungen Marthas Gehör und bekennt reumütig ihre Sünden.

Jesus folgt der Einladung Simons, des Aussätzigen, zum Gastmahl, bei dem Martha mit ihrer Schwester erscheint, und ihr den Trost giebt, Jesus sei der beste Ratgeber der Reuigen. Maria bekennt ihre Sünden und empfängt den Nachlass derselben.²⁾

¹⁾ Rufus, der Rothhaarige, wie es scheint, mit Beziehung auf Judas, den Verräter, der von den Malern mit rotem Haare dargestellt zu werden pflegte.

²⁾ Das Sündenbekenntnis macht Maria zur Repräsentantin der sündigen Menschheit, die in Christus den Heiland der Sünder anerkennt. Damit das erwartungsvolle Schweigen, mit dem die bussfertige Sünderin auf die Vergebung Christi harrt, nicht gestört werde, singt ein Engel dreimal „silete.“

Dritte Handlung.

Nach einer durch den heil. Augustinus erfolgten Ankündigung erscheint der Blinde, wird von Jesus geheilt, aber unmittelbar darauf von dem jüdischen Synedrium excommuniciert, und dann von Christus für sich gewonnen.

In der folgenden Abteilung teilt Lazarus seiner Schwester mit, dass er sich dem Tode nahe fühle. Man schickt nach Jesus, aber bis zu dessen Ankunft ist Lazarus gestorben und begraben. Jesus erweckt ihn, was den Juden Malchus zu dem Ausspruch veranlasst, dass dieses Wunder den Glauben an Christus stärken müsse.

Vierte Handlung.

Die Hohenpriester und Schriftgelehrten halten Rat, während Jesus in Jerusalem einzieht.

Auf die Frage des Petrus an Jesus, wo er das Osterlamm bereitet haben wolle, erhält er die Antwort, es werde ihm in der Stadt ein Mann mit einem Wasserkrug begegnen, an den möge er sich wenden. Petrus macht sich auf den Weg, findet den Mann und den Ort des Mahles.

Fünfte Handlung.

Nachdem das Mahl bereitet ist und die Jünger sich zu Tisch gesetzt haben, leitet Augustinus die Handlung ein.

Jesus teilt den Jüngern mit, dass Verrat an ihm geübt werde, was die Erschrockenen veranlasst, nach dem Verräter zu fragen. Jesus reicht ihnen Brot, dem Judas aber einen eingetauchten Bissen, worauf die Einsetzung des Abendmahles erfolgt. Während derselben entfernt sich Judas und geht zu den Hohenpriestern und Schriftgelehrten.

Jesus wäscht den Jüngern die Füße, obwohl sich Petrus widersetzt. Hierauf erklärt er ihnen die vollzogene Handlung und kündigt ihnen an, dass sie ihn noch in dieser Nacht alle verlassen würden. Dann begiebt er sich zum Oelberg, betet daselbst und findet bei seiner Rückkehr die Jünger schlafend. Nachdem er sich wieder entfernt und gebetet hat, erscheint Judas mit der Tempelwache. Er küsst den Heiland und giebt sich ihm zu erkennen, der dann gefangen wird. Petrus haut dem Malchus das Ohr ab, was zu einer komischen Scene Veranlassung giebt.

Sechste Handlung.

Eingeleitet wird sie von Augustinus, der in seinem Prolog meldet, dass das darzustellende dem Bericht des Evangelisten genau entspreche. Während Jesus zu Annas geführt wird, klagt Maria über die Jesus widerfahrene Behandlung und lädt die Frauen ein, sie zu begleiten.

In dem bei Annas stattfindenden Verhöre wird Jesus von Rufus geschlagen und der beabsichtigten Tempelzerstörung angeklagt. Nach dem freimütigen Bekenntnis Christi zerreisst Annas sein Kleid und übergiebt Jesus der Bestrafung.

Die Juden misshandeln Christus, Petrus verläugnet ihn, der nunmehr zu Pilatus weggeführt wird.

Zu Annas und Kaiphas, die zurückbleiben, kommt Judas mit dem erhaltenen Gelde, wirft ihnen das Geld hin und erhängt sich.

Siebente Handlung.

Augustinus knüpft in dem Prologe an das Ende des Judas an, dem Gottes Gnade, wenn er sich nicht erhängt hätte, doch zu teil geworden wäre.

Der Jude Rufus erscheint mit Jesus vor Pilatus, der denselben nach vorgenommenem Verhör den Knechten zur Geißelung übergibt.

Christus wird entkleidet, an die Säule gebunden und gegeißelt. Nachdem ihm ein Purpurmantel umgehängt worden ist, zeigt ihn Pilatus dem Volke, indem er bekennt, dass er keine Schuld an ihm finde und lässt ihn dem Herodes zuführen.

Herodes fragt die Kommenden nach ihrem Begehren, worauf Rufus Jesum anklagt und dessen Bestrafung fordert. Herodes schickt dem Pilatus einen Gruss, der von diesem auf der Stelle artig erwidert wird. Nun verlangt Herodes von Christus ein Zeichen. Da dieser schweigt, so lässt er ihm ein weisses Kleid anziehen und schickt ihn dem Pilatus zurück.

Achte Handlung.

Nach einer kurzen Einleitung des Augustinus beginnt Petrus die Verhandlungen mit den Juden aufs neue; er bekennt, keine Schuld an Jesus zu finden und erinnert sie an das ihnen zustehende Recht, sich auf Ostern einen Gefangenen los zu bitten, indem er ihnen zwischen Jesus und Barrabas die Wahl lässt.

Der Teufel erscheint der Frau des Pilatus und flüstert ihr ins Ohr, worauf sie erwacht und ihr Dienstmädchen beauftragt, den Knecht Urian zu ihrem Manne zu schicken, dass er Jesus frei gebe. Allein Rufus verlangt unter Hinweis auf des Kaisers Ungnade die Verurteilung. Ehe sich Pilatus dazu entschliesst, wäscht er seine Hände zum Zeichen der Unschuld und spricht dann das Urteil. Hierauf ergreifen die Soldaten Jesum und Rufus stattet seinen Dank für das Urteil ab.

Neunte Handlung.

Dieselbe wird von Augustinus eingeleitet. Die Scene ist auf Golgatha, wo Christus zwischen den beiden Schächern ans Kreuz geheftet ist, während am Fusse desselben die Soldaten um Christi Rock würfeln. Kaiphas, Annas und der eine Schächer spotten über Christus, während der andere Schächer Reue zeigt, weshalb ihm Jesus die Aussicht auf das Paradies eröffnet.

Während Pilatus unter Einwüfen des Annas die Ueberschrift zu dem Kreuze Christi macht, empfiehlt Jesus seinen Lieblingsjünger Johannes seiner Mutter Maria und ruft plötzlich: „Eli, Eli, lama asabthani“, was den Rufus zu einer spottenden Bemerkung veranlasst. Nachdem Jesus zur Stillung seines Durstes an dem dargereichten Schwamme gekostet hat, stirbt er. Um seinen Tod festzustellen, durchbohrt der hinzugekommene Hauptmann Longinus mit einem Speere Christi Seite. Das am Lanzenschaft hinabträufelnde Blut berührt seine Augen und bewirkt dadurch seine Bekehrung.

Joseph von Arimathia erhält von Pilatus die Erlaubnis, den Leichnam Christi zu beerdigen. Johannes vollzieht die Bestattung und alle dem Jüngerkreise Angehörigen entfernen sich. Die Vermutung des Kaiphas, man werde den Leichnam heimlich entfernen, um die Sage von der Auferstehung Christi glaublich zu machen, veranlasst Pilatus, eine Wache am Grabe aufzustellen. Hierauf entfernen sich Kaiphas und Pilatus.

Plötzlich erscheinen zwei Engel, welche die Wächter töten. Christus steigt aus dem Grabe und nahet sich, mit dem Kreuze in der Hand, unter Vortritt eines Engels den Pforten der Hölle. Kaum hat er an dieselben gestossen, so öffnen sie sich und Adam mit allen andern dort Befindlichen kommen mit Gesang entgegen und werden in das Paradies geführt.

Den zum Grabe kommenden Frauen verkündigen die Engel Christi Auferstehung. Während die anderen forteilen, bleibt Maria Magdalena. Plötzlich erscheint ihr Jesus unter der Gestalt des Gärtners und wird von ihr an der Stimme erkannt. Petrus richtet hierauf an Maria Magdalena die Frage, was sie gesehen habe, worauf sie erwidert: „Christi Grab.“ Nachdem die Apostel Christi Auferstehung bekräftigt, geht derselbe in das Paradies ein.

Die kulturhistorische Wertbestimmung der geistlichen Spiele wird ebenso wie ihre künstlerische und poetische eine unrichtige, wenn sie sich auf eine Vergleichung mit dem antiken oder modernen Drama stützt. Den Gesetzen des Aristoteles, welche dort zur Grundlage gemacht werden, schenken die Verfasser der geistlichen Spiele keine Beachtung.

Die geistlichen Spiele der Deutschen im Mittelalter sind eine eigenartige Schöpfung. Sie waren ein Erziehungsmittel und hatten die Aufgabe, dem des Lesens und Schreibens wenig kundigen Volke in frischer, lebendiger Darstellung das Verständnis für die wichtigsten Begebenheiten der heiligen Geschichte zu vermitteln und dadurch die religiöse Bildung zu fördern.

Ihre Entwicklung vollzog sich nicht ohne lebhaft Beziehungen zu anderen Zweigen der christlichen Kunst, namentlich der Malerei und Skulptur, welche ihren Ausdruck zum teil in den Personengruppierungen auf Bildern und Altarschreinen finden, die eine grosse Aehnlichkeit mit denen haben, die bei geistlichen Spielen auf der Bühne stattfanden. Die geistlichen Spiele sind lebendig gewordenen Bildern nicht unähnlich.

Ihre Blüte verdanken sie einer religiösen Stimmung des deutschen Volkes, die so mächtig geworden war, dass das Volksleben im Kirchenleben aufging. Darum entbehren sie auch nicht eines gewissen nationalen Zuges, namentlich in der Behandlung des Charakters Christi. Gleich wie im „Heliand“ Christus als ein reicher, mächtiger, milder deutscher Volkskönig erscheint, ohne dass seine göttliche Würde als Himmelskönig beeinträchtigt wird, so ist auch in den geistlichen Spielen Christus dem Volke menschlich näher gebracht, „indem er sich genau in denjenigen Formen bewegte, welche den deutschen Verhältnissen, ja, den Verhältnissen der jeweiligen Zeit genau entsprachen.“

Die Kritik hat über den poetischen und dramatischen Wert der geistlichen Spiele ein wenig günstiges Urteil gefällt. Man betrachtet sie als eine rohe Entwicklungsstufe des deutschen Dramas, der poetischer Sinn und Verständnis für die dramatische Technik fehle. Allein es lässt sich an einer Anzahl geistlicher Spiele nicht unschwer nachweisen, dass ungeachtet des schwerfälligen Dialoges und der vielfach mechanisch aneinandergereihten Bilder die Anordnung oft eine tief durchdachte ist, dass die Auswahl der Szenen nach einem fein berechneten Plane geschah, und die Katastrophe in verständiger Weise vorbereitet wird.

Mag auch der verwöhnte Geschmack unserer Zeit an den Stoffen der geistlichen Spiele wenig Interessantes und Neues finden: das grosse Erlösungswerk, das auf Golgatha endigte, ist der höchste dramatische Gegenstand und alle Stände und Geschlechter konnten

sich dem gewaltigen und würdigen Eindruck desselben nicht entziehen. E. Devrient, ein durch seine umfassende Kenntnis der Schauspielkunst berufener Richter, spricht sich über die Stoffe der geistlichen Spiele in folgenden Worten aus:¹⁾ „Aus diesen Zusammenstellungen der scenischen Wirkungen der alten Osterspiele geht wohl deutlich hervor, wie entschieden sie trotz aller burlesken Einnischungen den kirchlichen Charakter bewahrten, wie sie nur theatralische weitere Ausführungen des grossen Inhaltes waren; zugleich aber auch, dass es keine gewaltigeren, tiefsinnigeren Stoffe als diese symbolisch-geschichtlichen Darstellungen des göttlichen Willens an die Menschheit in seinem ganzen Umfange giebt. — Alle anderen Stoffe werden immer nur Abschattungen dieses einen, kleine Münzen aus dem unermesslichen Schatze sein. — Aber die Erhabenheit desselben wird vielleicht auch immer der theatralischen Behandlung spotten und die unbefangene, kindische des Mittelalters die einzig zulässige bleiben; der Stoff wirkt dabei fast nur durch sich selbst.“ — Und über die scenische Wirkung heisst es: „Der ganze Opernpomp unserer Tage hat nichts Aehnliches aufzuweisen.“

¹⁾ Devrient, Geschichte der deutschen Schauspielkunst 1, 73, 71.