

ESV

Geistliche Spiele im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit

Von der liturgischen Feier zum Schauspiel.
Eine Einführung

Von
Ursula Schulze

ERICH SCHMIDT VERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Weitere Informationen zu diesem Titel finden Sie im Internet unter
[ESV.info/978 3 503 13717 6](http://ESV.info/9783503137176)

ISBN 978 3 503 13717 6

Alle Rechte vorbehalten
© Erich Schmidt Verlag GmbH & Co. KG, Berlin 2012
www.ESV.info

Dieses Papier erfüllt die Frankfurter Forderungen
der Deutschen Nationalbibliothek und der Gesellschaft
für das Buch bezüglich der Alterungsbeständigkeit und
entspricht sowohl den strengen Bestimmungen der US Norm
Ansi/Niso Z 39.48-1992 als auch der ISO-Norm 9706.

Druck und Bindung: Hubert & Co., Göttingen

Vorbemerkung

Die folgende Darstellung soll eine grundlegende Orientierung über die Geistlichen Spiele im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit (vom 13. bis zum 16. Jh.) bieten. Eine Einführung definiert die in Frage kommenden Texte und informiert über Aspekte der Forschung sowie über die kulturellen Entstehungs- und Existenzbedingungen (I). Anschließend werden die Überlieferung (II), die sprachliche und musikalische Konstitution der Texte (III) und die Aufführungsmöglichkeiten (IV) erläutert. Der umfangreichste Teil behandelt die Inhaltstypen der Spiele, gliedert nach ihrer Bedeutung im Kirchenjahrskalender, ergänzt durch weitere andersartige Inhaltsgruppen (V). Die einzelnen Abschnitte umfassen zunächst übergreifende Gesichtspunkte zur Charakterisierung der Gruppen, ihrer Quellen, ihrer Funktion in der Frömmigkeitspraxis sowie Überlegungen zur Rekonstruktion ihrer Aufführung und Wirkung. Die bedeutenden Vertreter der Inhaltstypen werden jeweils genauer vorgestellt, ihre Struktur und die Konkretisierung der genannten Gesichtspunkte werden beschrieben. Die Berücksichtigung und Auflistung aller bis zum Ende des 16. Jahrhunderts überlieferten Spieltexte und Bruchstücke ist in diesem Rahmen nicht möglich (zusätzliche Informationen bietet Rolf Bergmanns „Katalog der deutschsprachigen geistlichen Spiele und Marienklagen des Mittelalters“, 1986, der in Kürze von Andrea Grafetstätter ergänzt wird). Zusammenfassend behandeln zwei weitere Kapitel ausgewählte thematische Aspekte, die sich aus der Betrachtung der einzelnen Spieltypen ergeben haben (VI), dann wird der Prozess der ästhetischen Verselbständigung erörtert (VII). Ein Ausblick weist beispielhaft auf neuzeitliche Nachwirkungen der Spiele hin (VIII).

In die Darstellung aufgenommene Zitate aus den Spielen sollen die Vorstellung von den Texten beispielhaft konkretisieren. Eine Übersetzung wurde nur bei lateinischen und schwer verständlichen volkssprachigen Textstellen hinzugefügt.

Die benutzten Ausgaben der Spieltexte und die der Darstellung zugrunde liegenden Forschungsbeiträge sind im Literaturverzeichnis aufgeführt. Anmerkungen in Klammern zum fortlaufenden Text verweisen auf die Herkunft der Zitate und besondere Forschungspositionen.

Die variierende Schreibung biblischer Namen in den verschiedenen Spielen wird in der Darstellung vereinheitlicht, und zwar entsprechend der revidierten Übersetzung der Deutschen Bibelgesellschaft Stuttgart von 1984, z. B. Jesaja, Elia, Kaiphaz, Hannas.

Die Schreibvarianten für bestimmte wiederkehrende spielbezogene Bezeichnungen sind – abgesehen von Zitaten – im fortlaufenden Text weitgehend egalisiert, z. B. *Precursor*, *Prelocutor*, *Proclamator*.

Besonderen Dank sage ich Frau Veronika Hassel für Ihre sorgfältige Unterstützung bei der Korrektur des Typoskripts und bei der Überprüfung verschiedenartiger Angaben, Lothar Schulze für die Herstellung der Druckvorlage und viele Ratschläge, dem Erich Schmidt Verlag für die verständnisvolle Betreuung der Publikation.

Inhaltsverzeichnis

	Vorbemerkung	5
I	Einführung	11
I.1	Definition und Terminologie	11
I.2	Aspekte der Forschung	12
I.3	Beziehung von Kult und Spiel	15
I.4	Entstehungsbedingungen der Spiele	16
I.5	Wirkung und Problematisierung	18
II	Überlieferung der Spiele	21
III	Sprachliche, musikalische und strukturelle Konstitution	25
III.1	Die Rollentexte	25
III.2	Die Gesänge	27
III.3	Die Spielanweisungen	30
III.4	Die formale Struktur	33
IV	Aufführungsorte und Aufführungsweise	35
IV.1	Veranstalter der Spiele	35
IV.2	Die Simultanbühne	37
IV.3	Prozessionsspiele	38
IV.4	Bühnenpläne	38
	- Der Alsfelder Plan	39
	- Der Bozner Plan	39
	- Der Donaueschinger (Luzerner) Plan	41
	- Der Luzerner Plan Renward Cysats	43
V	Inhaltstypen der Spiele	45
V.1	Osterspiele	45
V.1.1	Die Auferstehungsbotschaft	45
V.1.2	Paraliturgische Osterfeiern	47
	- Die Visitatio sepulchri	47
	- Der Jüngerlauf	48
	- Die Hortulanusszene	51
V.1.3	Selbständige Spiele	52
V.1.3.1	Das Klosterneuburger Osterspiel	52
V.1.3.2	Das Osterspiel von Muri	56
V.1.3.3	Das Innsbrucker Osterspiel	60
	- Die Seelenfangszene	62
	- Die Krämerszene	63

V.1.3.4	Das Redentiner Osterspiel	65
	- Das Teufelsspiel	68
V.2	Weihnachtsspiele	70
V.2.1	Lateinische Feiern und Spiele	70
V.2.1.1	Freisinger Weihnachtsspiele	71
V.2.1.2	Das Benediktbeurer Weihnachtsspiel	72
V.2.2	Deutschsprachige Weihnachtsspiele	73
V.2.2.1	Das St. Galler Weihnachtsspiel	74
V.2.2.2	Erlauer Weihnachtsspiele	74
V.2.2.3	Das Hessische Weihnachtsspiel	75
V.3	Passionsspiele	78
V.3.1	Passionsfrömmigkeit	78
V.3.2	Die Benediktbeurer Passionsspiele	83
V.3.3	Das St. Galler Passionsspiel	85
V.3.4	Die Hessische Spielgruppe	88
V.3.4.1	Die Frankfurter Dirigierrolle	88
V.3.4.2	Das Frankfurter Passionsspiel	90
V.3.4.3	Das Alsfelder Passionsspiel	92
V.3.4.4	Das Heidelberger Passionsspiel	98
V.3.5	Das Donaueschinger Passionsspiel	100
V.3.6	Das Egerer Passionsspiel	105
V.3.7	Die Tiroler Spielgruppe	111
V.3.7.1	Spielaktivitäten und Textsammlungen	111
V.3.7.2	Die Vigil Raber-Passion	113
V.3.7.3	Das Bozner Abendmahlsspiel	116
V.3.7.4	Ein Rechtfertigungsspiel	117
V.3.7.5	Emmausspiele	118
V.3.8	Die Luzerner Passionsspiele	120
V.3.9	Ein Salzburger Passionsspiel	122
V.3.10	Passionsspiele unter Einfluss der Reformation	126
V.3.10.1	Das Züricher Passionsspiel	128
V.3.10.2	Hans Sachs' Tragedia von der Passion	130
V.3.10.3	Sebastian Wilds Passionsspiel	131
V.3.10.4	Das Kaufbeurer Passions- und Osterspiel	134
V.4	Marienklagen	136
V.4.1	Die Lichtenthaler Marienklage	138
V.4.2	Die Bordesholmer Marienklage	139
V.4.3	Bozner Marienklagen	144

V.5	Maria Magdalenspiele	146
V.5.1	Das Erlauer Magdalenspiel	146
V.5.2	Magdalenszenen in anderen Spielen	148
	- im Großen Benediktbeurer Passionsspiel	148
	- im Osterspiel von Muri	149
	- im St. Galler Passionsspiel	150
	- in der Hessischen Passionspielgruppe	151
	- im Donaueschinger Passionsspiel	153
V.6	Fronleichnamsspiele	155
V.6.1	Anlass des Festes	155
V.6.2	Das Innsbrucker (thüringische) Fronleichnamsspiel	155
V.6.3	Das Künzelsauer Fronleichnamsspiel	157
V.6.4	Das Freiburger Fronleichnamsspiel	158
V.7	Andere festtagsbezogene Spiele	160
V.7.1	Das Bozner Himmelfahrtsspiel	160
V.7.2	Das Tiroler Pfingstspiel	162
V.8	Endzeitspiele	164
V.8.1	Weltgerichtsspiele	164
V.8.1.1	Das Berner Weltgerichtsspiel	166
V.8.1.2	Das Münchner und Churer Weltgerichtsspiel	168
V.8.1.3	Das Luzerner Weltgerichtsspiel I	169
V.8.2	Antichristspiele	172
V.8.2.1	Luzerner Antichristspiele	173
V.8.2.2	Des Entkrist Vasnacht	174
V.8.3	Zehnjungfrauenspiele	175
V.8.3.1	Thüringische Zehnjungfrauenspiele	176
V.9	Spiele mit alttestamentlichen Stoffen	179
V.9.1	Das Spiel vom Sündenfall und der Erlösung	179
V.9.2	Das Wiener Susannenspiel	180
V.9.3	Das Tiroler David- und Goliath-Spiel	180
V.10	Legendenspiele	183
V.10.1	Spiele von Mariae Himmelfahrt	183
V.10.2	Theophilusspiele	184
V.10.3	Das Spiel von Frau Jutten	186
V.10.4	Das Mühlhäuser Katharinenspiel	188
V.10.5	Dorotheenspiele	190
V.10.6	Das Augsburgsberger Georgenspiel	190

V.10.7	Heiligkreuzspiele	191
	- Das Augsburger Heiligkreuzspiel	192
	- Das Luzerner Heiligkreuzspiel	193
	- Das Zuger Heiligkreuzspiel	194
V.11	Moralitäten	197
V.11.1	Die Erfurter Moralität	197
V.11.2	Das Münchner Eigengerichtsspiel	198
VI	Übergreifende thematische Aspekte	200
VI.1	Vergegenwärtigung, Erinnerung und Mitleiden	200
VI.2	Funktion der Abendmahlsszenen	204
VI.3	Frauen als Vermittlungs- und Exempelfiguren	206
VI.4	Entmachtung des Teufels	209
VI.5	Bedeutung der Juden	213
VI.6	Beziehungen zum mittelalterlichen Strafvollzug	216
VII	Funktion der Spiele in der Gesellschaft	218
VII.1	Gottesdienst und Theater	218
VII.2	Aufführungsrealität – Absicht und Wirkung	221
VII.3	Ästhetische Verselbständigung	223
VIII	Fortleben Geistlicher Spiele in der Neuzeit	227
VIII.1	Die Oberammergauer Passionsspiele	227
VIII.2	Das Salzburger Jedermann-Spiel	230
	Abkürzungsverzeichnis	232
	Literaturverzeichnis	234
	Register	258
	Bildnachweis	264