

Redentiner Osterspiel. – Niederdeutsches Osterspiel des 14. Jh.

Das literarisch wohl gelungenste dt. Osterspiel des MA ist nur als Lesetext überliefert, u. zwar in gedrängter Form geschrieben auf freigebliebenen Blättern einer lat. Sammelhandschrift um 1464.

Das offenbar archival. Interesse des lateinkundigen Schreibers speziell am dt. Text des Spiels wirft die Frage auf, ob u. wo evtl. – v. a. bei den lat. Partien – gekürzt wurde. Einige offensichtl. Textverderbnisse legen dies nahe. Die Forschung hat diesen Überlieferungsbefund kaum problematisiert u. geht im allg. von einem so gut wie vollständigen Text aus. Doch läßt sich etwa das Fehlen der Marienszenen (»Visitatio sepulchri«), eines Bestandteils aller anderen dt. Osterspiele, entweder als innovative Neuerung des Verfassers oder als schlichte Kürzung des Schreibers deuten.

Der Sprache nach stammt das Stück aus dem niederdt. bzw. ostelb. Sprachraum. Die Hand-

schrift kommt aus Redentin, einem Hof bei Wismar, der dem Zisterzienserkloster Doberan gehörte. Zweifellos war die Vorlage ein zur Aufführung gekommener oder dafür vorgesehener Spieltext. Der Aufführungsort wurde allerdings noch nicht einwandfrei identifiziert. In vv. 206-212 bezeichnet ein Wächter die Inseln Hiddensee u. Möen als weit entfernt, die Insel Poel in der Wismarer Bucht als nahe. Möglich erscheint daher Wismar als Aufführungsort. Für Lübeck spricht allerdings, daß in einer Teufelszene Luzifer seine Helfer dorthin schickt, um bei einem bald zu erwartenden großen Sterben Seelen zu holen – wohl eine Anspielung auf die großen Pestepidemien von 1450/51 u. 1463/64. Umstritten ist auch der Entstehungstermin; im allg. geht man von 1463 oder 1464 aus; eine Aufführungsnachricht fehlt.

Der Verfasser scheint völlig eigenständig gearbeitet zu haben. Eine direkte Übernahme von Textstellen aus anderen dt. Spielen ist nicht greifbar. Zu Beginn des Stücks bitten zwei Engel das Publikum um Ruhe u. kündigen die Handlung knapp an. Wie in vielen Osterspielen beginnt sie mit der Bestellung der Grabwache bei Pilatus. Die Wächter sind – wiederum spieltypisch – Maulhelden, die von Pilatus wie in der bildenden Kunst nach den vier Himmelsrichtungen um das Grab herum postiert werden. Für dt. Spiele einzigartig ist die Einführung eines Turmwächters, von dem die erwähnten Lokalspielungen stammen.

Nachdem sich die Wächter hingelegt haben, betreten vier Engel die Szene, um sie in einen totenähnlichen Traumzustand zu versetzen u. Jesus vom Tod zu erwecken. Laut Sprecheranweisungen singen u. sprechen Engel die Texte, allerdings werden die lat. Gesänge in der Handschrift nur angedeutet u. als bekannt vorausgesetzt. Jesus erhebt sich nach einem Erdbeben, dessen bühnentechn. Realisierung nicht näher erläutert wird. Es folgt eine umfangreiche Höllenfahrtszene, in der mehrere bibl. Gestalten die Auferstehung u. die bevorstehende Befreiung preisen. Im Mittelpunkt steht die Vermittlung der heilsgeschichtl. Dimension der Auferstehung. Jesajas zitiert seine Prophezeiungen auf Lateinisch, Seth, der Sohn Adams, erzählt sogar die im typolog. Denken begründete Kreuzholz-

legende. Satan, Luzifer u. andere Teufel (auch ein sonst in dt. Spielen nicht belegter »Puk«) besprechen argwöhnisch die Ereignisse im Leben Jesu. Es folgt die textlich leicht verderbte Szene, in der das Höllentor aufgebrochen wird. Die Befreiung der Altväter erhält auch einen komischen Akzent: Der Teufel Tutevillus will den Täufer wegen seines Felles in der Hölle behalten.

Im Himmel treffen die Befreiten auf Enoch, Elias u. den rechten Schächer. Der Gesang des Nachtwächters führt zurück auf die Erde. Er weckt die Ritter, die ihre Lage nun klar erkennen. Sie berichten den aufgebracht Hohenpriestern u. Pilatus von der Auferstehung u. der Visitatio der Marien. Mit dieser Szene endet der (bibl.) erste Teil des Stücks.

In dem knapp die Hälfte des Spiels umfassenden, sprachlich u. inhaltlich bes. gelungenen zweiten Teil beraten die Teufel, wie sich die nun leere Hölle wieder auffüllen ließe. Hier geht es dem Verfasser darum, den Zuschauern die persönl. Konsequenzen des bibl. Geschehens vor Augen zu führen u. sie zu Reue u. Umkehr zu bewegen. Die teufl. Figuren sind sowohl furchterregend als auch lächerlich; die von ihnen herbeigezerrten Sünder vertreten in der Regel jene Berufe, mit denen die Zuschauer alltäglich am meisten zu tun hatten (Bäcker, Fleischer, Wirt usw.). Zwar sind ihre Vergehen geringfügig, doch erhalten sie exemplarisch harte Strafen. Im Schlußwort weist der Conclutor darauf hin, daß es selbstverständlich Schlimmeres gäbe, man es aber nicht auf einer Bühne darstellen könne u. dürfe.

Das R. O. wurde auf einer für Osterspiele typischen Simultanbühne aufgeführt: Himmel u. Paradies im Osten, die Hölle im Westen, die Erde dazwischen. Das Faß, auf dem Luzifer im zweiten Teil sitzt, war wohl auf dem mittleren Vordergrund der Bühne plaziert. Von dort aus beendete der Conclutor das Spiel u. forderte die Gemeinde zum übl. gemeinsamen Singen von *Christ ist erstanden* auf.

AUSGABE: Das R. O. Hg. Brigitta Schottmann. Stgt. 1975 (mit Übers. u. Lit.).

LITERATUR: Lothar Humburg: Die Stellung des R. O. in der Tradition des mittelalterl. geistl. Schauspiels. Neumünster 1966. – Hansjürgen Linke: Die Teufelsszenen des R. O. In: Niederdt. Jb. 90 (1967), S. 89-105. – Achim Masser: Das R. O.

REDER

- u. der Totentanz v. Lübeck. In: ZfdPh 89 (1970), S. 66-74. – Rolf Steinbach: Die dt. Oster- u. Passionsspiele des MA. Köln/Wien 1970, S. 47-53. – David Brett-Evans: Von Hrotsvit bis Folz u. Gengenbach. Bd. 1, Bln. 1975, S. 131-137. – Anthonius Hendrikus Touber u. a.: Die Auferstehung Christi. Wort u. Bild. In: FS Herman Meyer. Tüb. 1976, S. 33-52. – Werner Williams-Krapp: Überlieferung u. Gattung. Zur Gattung ›Spiel‹ im MA. Tüb. 1980, S. 17-19. – Rolf Bergmann: Kat. der deutschsprachigen geistl. Spiele u. Marienklagen des MA. Mchn. 1986, S. 166-169. – H. Linke: R. O. In: VL.
Werner Williams-Krapp