

Das mittelalterliche Drama: Hrotswith, Antichrist, geistliches Drama, Fastnachtsspiele

Anders als die Lyrik und die Epik hat das Mittelalter erst in der Reformation und im Humanismus, also erst am Ende der Zeit, eine größere Zahl von schriftlichen literarischen Dramen hervorgebracht.

Erste Dramen der Nonne **Hrotswith von Gandersheim** (vor 959-972) sind nach dem Muster des römischen Dramatikers Terenz (2. Jahrhundert v.Chr.) geschrieben, aber als christliche Märtyrerdramen mit Stoffen aus der Christenverfolgung.

Inhalt:

Im „Dulcitius“ will der römische Kaiser Diokletian drei christliche Jungfrauen zur Sünde verführen, aber sie bleiben standhaft und werden am Ende mit der himmlischen Glorie belohnt. In komischen Szenen wird der römische Statthalter/ Gouverneur lächerlich gemacht.

Ein anderes Drama der Hrotswith mit dem Titel „*Abraham*“ kehrt die sündige Nichte des Einsiedlers Abraham reuig zu ihrem Onkel aus der Stadt in die einsame Einsiedelei zurück.

Dramatische Texte sind im deutschsprachigen Mittelalter selten außer Frühformen des Geistlichen Theaters. 200 Jahre nach Hrotswith, in der Barbarossa-Zeit, schreibt ein Anonymus das „**Antichristspiel**“ (1160), wozu es Parallelen in Frankreich gibt. Es ist die Zeit der Kreuzzüge und eines neuen Patriotismus, aber noch in lateinischer Sprache.

Der deutsche Kaiser wird zuerst durch die Könige von Babylon, Frankreich und Jerusalem entmacht, diese Könige aber auch durch den Antichrist, der jetzt die ganze Welt beherrscht. Am Ende des Dramas siegt der deutsche Kaiser, aber er legt die Insignien seiner Macht, Krone und Szepter, auf dem Ölberg in Gottes Hände zurück.

Das Motiv der Eschatologie, des Weltgerichts, und der Machtergreifung des Antichrist, also Satans, ist typisch für diese Epoche der Katastrophen. Europa glaubt, das Ende der Welt stehe bevor. Dieses Katastrophendenken leitet sich ab aus den esoterischen Datierungen des Alten Testaments. Das Denken in Katastrophen dauert bis in die Barockzeit des 17. Jahrhunderts, genährt durch Kometenfurcht und Epidemien wie Pest und Cholera.

Diese Zeit ist aber auch der Beginn der Renaissance/ Renacimiento, in der die mittelalterliche Hierarchie Gott – Papst, Kaiser und König – Adel und Kleriker ohne die „unteren“ sozialen Schichten sich auflöst. Es entstehen die ersten Städte mit ihren bürgerlichen Hierarchien und den Universitäten, die die alte gottzentrierte Ordnung säkularisieren und zur Reformation und zum Humanismus führen. Der Mensch tritt in das Zentrum des Denkens, aber nicht der alttestamentarische Mensch als krönendes Endprodukt der göttlichen Schöpfung, sondern der Charakter des antiken Prometheus. Es beginnt als kirchliche Gegenreaktion die Inquisition. Das Bild von der Welt säkularisiert und erweitert sich durch die Übernahme orientalischer Kultur und die großen Entdeckungen in Asien und Amerika und – wissenschaftlich – durch Galilei und Copernicus, die Geburt der Naturwissenschaften, in der Literatur durch die Romane von Artus, Parzival und den Gral, Tristan, die Nibelungen, Helmbrecht, Dantes „Divina

Comedia“, Petrarca und Boccaccio, Leonardo da Vinci und Albrecht Dürer und die großen Leistungen der Architekten der gotischen Kathedralen und Renaissancepaläste der Städte wie z.B. Florenz und Venedig. Die alte Welt des Mittelalters globalisiert sich durch Handel und Wirtschaft durch die Fugger in Augsburg und die Hanse in Nordeuropa und die neuen Wirtschaftsmächte in Italien: vor allem Venedig.

Geistliches Drama und Theater

Spieltexte der religiösen Dramen sind zuerst die bekannten liturgischen und biblischen Texte, die in kurzen Darstellungen etwa der Grablegung Jesu oder im weihnachtlichen Krippenspiel auf Lateinisch rezitiert und gesungen werden. Das Spiel findet im Chorraum der Kirche statt, aufgeführt von Mönchen. Diese Spiele sind oft mit Prozessionen durch den Kirchenraum und Musik verbunden.

Im Lauf der Entwicklung der Szenarien weiten sich diese Spiel aus. Eingefügt in die heiligen (Bibel)Texte werden komische Zwischenszenen. Als besonders komische bis obszöne Szenen, gespielt von vagierenden professionellen Joculatoren und Wandertruppen, werden der Gang der drei Marien oder der Apostel zu Jesu Grab und die Krämerszenen empfunden, in denen sie Salben für Jesu Körper kaufen. Weil der Salbenkrämer und seine Frau Rollen aus dem nicht-religiösen Leben darstellen, dürfen oder müssen sie komisch sein. Zwischen dem alten Krämer und seiner jungen Frau entwickelt sich ein komischer Ehestreit, der mit der Flucht oder Resignation des Ehemannes endet und dem schließlichen Triumph der Ehefrau. Beliebt ist auch die Szene, in der die betrunkenen Soldaten des Pilatus am Grab Jesu disputieren und schließlich einschlafen.

Solche Szenen gehören natürlich nicht in den Chorraum der Kirche, und so werden im Lauf der Zeit diese Szenen vor die Kirche verlegt, schließlich auf den Marktplatz. Die Kirchenfeste Weihnachten und Ostern sind meistens verbunden mit Märkten, auf denen auch professionelle Theatertruppen auftreten, Joculatoren, Akrobaten etc. Sie führen natürlich unheilige und komische Szenen auf wie die Krämerszene auf dem Gang zu Jesu Grab, die der Hirten in der Weihnachtsszene und die der Soldaten des Herodes beim Bethlehemitischen Kindermord. Natürlich werden sie nicht mehr von Mönchen auf Lateinisch rezitiert, sondern auf Deutsch von diesen professionellen Theatertruppen. Die Zuschauer finden ihr besonderes Vergnügen in diesen komischen Szenen je grobkomischer und pornographischer sie sind. Der religiöse Inhalt tritt dabei selbstverständlich in den Hintergrund. Diese komischen Szenen werden immer brutaler und zeitlich länger.

Mit dem Anwachsen der Städte an Größe und Reichtum und mit der Säkularisation der Kirche im späten Mittelalter im 14. und 15. Jahrhundert entwickeln sich die Passionsspiele zu Schauveranstaltungen des bürgerlichen Kapitalismus. Diese Passionsspiele werden mit viel Geld von den reichen Bürgern ausgestattet, und die Kapitalisten treten in Wettbewerb untereinander, wer die reichste Ausstattung finanziert. Diese Passionsspiele werden zeitlich immer länger und dauern später 2 Wochen und mehr.

Fastnachtsspiele

Die Fastnachtsspiele werden oft von den Studenten der neuen Universitäten gespielt, die so ihre Studiengebühren/ Kollegelder und ihren Alkoholkonsum verdienen. Sie tragen ihre Texte vor und in den Häusern der Reichen vor. Meist sind dies lateinisch-deutsche komische Texte. Diese Studenten ziehen von Stadt zu Stadt und von Haus zu Haus. Sie

kulminieren literarisch in den Spielen des Hans Sachs (1494-1576), also der Reformationszeit. Die Stoffe dieser Fastnachtsspiele sind sozialkritisch, aber noch religiös-aggressiv, wie es die moralisierende Literatur dieser Epoche verlangt. Die katholische Gegenreformation beginnt im 17. Jahrhundert.

Redentiner Osterspiel

In der Reformationszeit werden diese Texte literarisch. Das berühmteste Beispiel ist das „*Redentiner Osterspiel*“ (1464), das manchmal auch heute noch aufgeführt wird. Es besteht als Fragment heute aus zwei Teilen. Im ersten Teil, der noch am Grab Jesu spielt, und worin Jesus nach seiner Auferstehung in die Hölle hinabsteigt, um die alttestamentarischen Gestalten wie Jesajas, Seth, Adam oder Simeon zu befreien und Satan zu bändigen, sehen wir noch in die frühe mittelalterliche Tradition. Der zweite Teil ist eigentlich ein sozialkritisches Gerichtsspiel. Der Teufel lädt verschiedene Berufe vor seinen Thron und hält ihnen ihre Verbrechen vor. Diese Motive sind zeittypisch. Wir finden sie auch als europäische Darstellungen (Pisa, Lübeck, Riga) in den bildlichen *Totentänzen*, im *Picaro-Roman* in Spanien und in Holland und Deutschland in der Figur des *Eulenspiegel*. Wir bewegen uns in der Reformationszeit um 1500. Die meist protestantische Literatur ist moralisch-kritisch: die Figur des *Faust im Volksbuch* (1587) und **Sebastian Brants** „*Narrenschiff*“ (1494), „*Neidhart Fuchs*“ (um 1490), „*Eulenspiegel*“ (1510/11) von **Hermann Bote** und den „*Ackermann von Böhmen*“ (kurz nach 1400) von **Johann von Saaz/ Tepl**.