

---

**Ursula Schulze**, *Geistliche Spiele im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit. Von der liturgischen Feier zum geistlichen Schauspiel. Eine Einführung*. Erich Schmidt, Berlin 2012. 263 S., € 39,80.

Eine Einführung zum geistlichen Spiel des deutschen Mittelalters war seit längerem ein Desiderat der Spielforschung, dessen sich Ursula Schulze nun angenommen hat. Ziel ihrer Darstellung ist „eine grundlegende Orientierung über die Geistlichen Spiele im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit (vom 13. bis zum 16. Jh.)“ (S. 5; dass nur die Spiele des deutschen Sprachraums erfasst sind, ist aus dem Buchtitel jedoch nicht ersichtlich). In acht Kapiteln, die weitgehend den derzeitigen Forschungsstand wiedergeben, werden unter historischer und systematischer Perspektive die konstituierenden Kriterien der multimedialen, außer den Texten auch die performativen Elemente der theatralen Aufführung implizierenden Gattung vorgestellt. Ausgehend von einer fundierten Gegenstandsdefinition wird der komplexe Stoff angemessen strukturiert und klar überschaubar dargeboten, so dass der Einstieg in die Materie und der Nachvollzug ihrer facettenreichen Entfaltung gerade für die als Rezipienten offensichtlich besonders anvisierten Studienanfänger und unkundigen beziehungsweise fachfremden Interessenten problemlos möglich ist.

Obwohl ein sehr breites Themenspektrum abgedeckt wird, ist – auch unter Berücksichtigung der Tatsache, dass jede Gesamtdarstellung im Einführungsformat Auslassungen in Kauf nehmen muss – bei der Behandlung der gattungsprägenden Sachverhalte doch eine gewisse Unausgewogenheit festzustellen. Dies gilt partiell bereits für die Kapitel I („Einführung“, S. 11–20), II („Überlieferung der Spiele“, S. 21–24), III („Sprachliche, musikalische und strukturelle Konstitution“, S. 25–34) und IV („Aufführungsorte und Aufführungsweise“, S. 35–44), mit denen die Verfasserin Verständnisvoraussetzungen schafft, die sie einer differenzierteren Beschäftigung mit den Spieltexten voranstellt. Nur skizzenhaft umreißt sie etwa die „Aspekte der Forschung“ (Kap. I.2), wobei sie vor allem auf das mit den 1990er Jahren einsetzende, auf außertextuelle Phänomene konzentrierte Forschungsinteresse an der Frömmigkeitspraxis, der Relation zwi-

schen Spiel und Gottesdienst und schließlich den kulturgeschichtlichen Kategorien von Ritualität, Performativität und Medialität eingeht. Diese auf der Einbandrückseite als „Paradigmenwechsel der Spielforschung“ deklarierten Entwicklungen der jüngeren kultur- und theaterwissenschaftlichen Forschung sind wohl eher als Erweiterung der Forschungsperspektive zu bezeichnen, die neue Einsichten in die Konditionen des Spiels als mittelalterliches ‚Massenmedium‘ gewinnen lässt, aber letztlich nur sinnvoll in der Rückbindung an die Grundlage der editorisch und philologisch präzise erarbeiteten Materialbasis ist. Von daher stehen in der germanistischen Mediävistik die traditionellen Forschungsschwerpunkte unvermindert weiterhin im Vordergrund. Bei der Feststellung allerdings, die Forschung habe sich zuvor „überwiegend auf überlieferungsgeschichtliche und textgeschichtliche Fragen“ (S. 12) beschränkt, bleibt unberücksichtigt, dass neben der empirischen Erschließung der Gattungszeugen auch wegweisende Untersuchungen entstanden sind, denen substantielle Erkenntnisse zur Personengestaltung, zu den dramatischen Bauformen, zur Spieltypik oder zu den Verfahren der religiösen Zuschauerbelehrung zu verdanken sind.

Sehr knapp fällt Kapitel III.4 („Die formale Struktur“, S. 33f.) aus. Für die meisten Spiele gelte das Prinzip der szenischen Reihung von „Geschehenseinheiten biblischer Berichte“ (S. 33), das kein „makrostrukturelles Gerüst“ (S. 34) erkennen lasse. Allenfalls seien einzelne Spielteile durch „Kontraste, Parallelisierungen und Spannungsbögen“ (S. 34) geformt. Diese hätte die Verfasserin durchaus etwas genauer in den Blick nehmen können wie auch den teils überaus geschickten, dramatisch effektvollen Bau einzelner Szenen oder inhaltlich kohärenter Handlungspartien, die etwa durch Szenensegmentierung mit anderen Spielteilen verflochten werden, so dass das Stück schließlich ungeachtet der (z. B. durch die Chronologie des Jesuslebens bedingten) seriellen Form im Ganzen als konsistentes, auch die religiöse Programmatik tragendes dramatisches Gebilde erscheint.

Das umfangreiche Hauptkapitel V (S. 45–199) stellt die Texte selbst vor. Unter dem ungebräuchlichen und sachlich nicht ganz angemessenen Sammelbegriff „Inhaltstypen“ werden die verschiedenen, als variabler Szenenkomplex oder in sich geschlossene Handlung realisierten Spieltypen entsprechend der traditionellen Gruppierung nach dem Festtag im Kirchenjahr, der thematisch-stofflichen Ausrichtung oder der Darstellungsspezifik (in der Reihenfolge Osterspiele, Weihnachtsspiele, Passionsspiele, Marienklagen, Maria Magdalenspiele, Fronleichnamsspiele und andere festtagsbezogene Spiele, Endzeitspiele, Spiele mit alttestamentlichen Stoffen, Legendenspiele, Moralitäten) im Hinblick auf Typgebundenheit und Eigenprofil charakterisiert. Die „bedeutenden Vertreter“ (S. 5) jedes Typs werden nach Themen, Stoffen und Quellen erfasst und – in unterschiedlicher Breite – entsprechend den in Kapitel I–IV dargelegten Kri-

terien beschrieben. In dieses Kapitel fließen auch die im Untertitel des Buches annoncierten Ausführungen zur Gattungsgeschichte ein, indem über die liturgischen Ursprünge und die paraliturgischen Vorformen von Oster- und Weihnachtsspielen sowie die Entstehung der Passionsspiele im Horizont der religiösen Bewegung der Passionsfrömmigkeit informiert wird. Vergleiche mit den zumeist narrativen (biblischen, apokryphen, legendarischen) Vorlagen, die über Praxis und Ziel der gänzlich rezipientenorientierten Bearbeitungsweise Auskunft geben können, finden sich jedoch kaum.

Kapitel VI (S. 200–217) wendet sich wiederum der Gattung gesamtheitlich zu und behandelt ausgewählte „übergreifende thematische Aspekte“ (Repraesentatio und Compassio, Abendmahlszenen, Frauen-, Teufels- und Judenfiguren, Bezüge zum mittelalterlichen Strafvollzug), deren Auswahl indes nicht eigens begründet wird. Das der „Funktion der Spiele in der Gesellschaft“ gewidmete Schlusskapitel VII (S. 218–226) greift mit den Abschnitten „Gottesdienst und Gesellschaft“, „Aufführungsrealität – Absicht und Wirkung“ und „Ästhetische Verselbständigung“ einige – nunmehr vertiefte – Erörterungsgegenstände der Kapitel I und IV auf und rundet das Gesamtbild von der Situierung der Spiele im Leben der stadtbürgerlichen Christengemeinde des Spätmittelalters ab.

Während die Sachverhalte im Großen zutreffend und gegenstandsgerecht präsentiert werden, finden sich in kleineren Zusammenhängen mitunter faktische Ungenauigkeiten, Inkonsistenzen oder Auslassungen. So wird mit dem Nachweis von Quellen, Vorlagen oder Textausgaben nicht homogen verfahren. Im allgemeinen sind die Angaben korrekt, stellenweise aber ungenau oder nicht vorhanden, so dass zusätzliche Recherchen erforderlich sind. Dazu nur einige Beispiele: Kapitel V.1.3.1. Zur Descensuszene des *Klosterneuburger Osterspiels* (S. 53f.) wird zwar auf Ps 23 (24) hingewiesen, doch fehlt als Quellenangabe das apokryphe *Evangelium Nicodemi* (das nur im Kontext der Bestellung der Grabwache durch Pilatus erwähnt wird). – Kapitel V.3.1. Von dem zur Charakterisierung der Passionsfrömmigkeit abgedruckten umfangreichen Ausschnitt (in deutscher Wiedergabe) aus dem pseudo-bonaventurischen Traktat *Meditationes vitae Christi* wird nur der lateinische Titel angegeben (S. 79, 81), während das Literaturverzeichnis allein die benutzte deutsche Übersetzung (*Die Betrachtungen über das Leben Christi*) enthält (S. 241). – Kap V.3.7.5. Die vage Angabe vor einem Bibelzitat im *Emmausspiel I* „Er zitiert das Evangelium“ (S. 119) müsste dahingehend konkretisiert werden, dass es sich um die auch in der Abendmahlsliturgie verwendete lateinische Bibelstelle Io 6,51 handelt. – Kapitel V.8.1.2. Zur Antichristszene im *Churer Weltgerichtsspiel* heißt es sehr allgemein, dass der Stoff „narrativ [...] z. B. in die ‚Legenda Aurea‘ einbezogen“ (S. 169) ist, doch werden keine Details mitgeteilt. – Kapitel V.8.1.3. Ohne genauere Erklärung und ohne Literaturangabe ist von der „Apokatastasis-Lehre des Kirchenvaters Origines“ [sic!] (S. 171) die Rede. – Kapitel V.9.3. In diesem mit dem Titel „Das Tiroler David- und Goliath-Spiel“ versehenen Abschnitt aus Kapitel V.9. („Spiele mit alttestamentlichen Stoffen“) wird ohne jeglichen Überlieferungs- oder Literaturbeleg auch über ein Göttinger „Spiel von Jakob und Esau“ und ein „Samsonspiel“ sowie über das „Vorauer Spiel von Isaak, Rebekka und ihren Söhnen“ (nur Bekanntgabe des Standortes der Handschrift)

berichtet (S. 181). – Kapitel VI.4. Eine Quellenangabe wie „Der Mythos vom Engelssturz ist außerbiblischen jüdischen Schriften entnommen“ (S. 209) müsste präzisiert werden.

Dem Gang der Abhandlung folgend soll noch auf einige Schwachpunkte oder problematische Aspekte der Darstellung aufmerksam gemacht werden.

Kapitel V.3. Die geläufige Bezeichnung „Passionsspiele“ möchte die Verfasserin durch „Heilsgeschichtsspiele“ (S. 78 u. ö.) ersetzen, da nicht nur die in der Kreuzigung kulminierende Kernhandlung der Passion dramatisiert ist, sondern auch auf alt- und neutestamentliches Vorgehen zurückgegriffen wird und teils die Folgeereignisse von Ostern bis Pfingsten hinzugenommen sind. Zu bedenken ist aber, dass alle geistlichen Spiele in der Heilsgeschichte situiert sind und heilsgeschichtliches Geschehen vorführen. Ihre Handlung vollzieht sich innerhalb der theologisch definierten heilsgeschichtlichen Epochen der Vergangenheit (alttestamentliche Epoche der Vorausdeutung, neutestamentliche Epoche der Erfüllung), der Gegenwart (Zeitalter der Ecclesia, biblisch nicht offenbart, doch Offenbarung durch himmlisches Wunderwirken) und der Zukunft des Weltendes. Während die vergangenen und zukünftigen Vorgänge durch die Bibel und die an sie angelagerten Apokryphen überliefert sind, ist das Heilsgeschehen der Gegenwart in legendarischen Texten präsent. Der Nachvollzug der gesamten Heilsgeschichte von der Schöpfung bis zum Jüngsten Gericht in Form von Auftritten der Ereignisträger markanter Begebenheiten ist allein ein genuines Kriterium der professionalen Fronleichnamsspiele (vgl. Kapitel V.6).

Kapitel V.3.2. Die Erläuterungen zur Ausbildung des Spieltyps sind nicht ganz deutlich. Zunächst heißt es, dass das um 1230 im Südbairischen überlieferte *Große Benediktbeurer Passionsspiel* „modellhafte Züge für den Inhaltstyp des so genannten Passionsspiels“ (S. 84) enthalte, dann aber wird der „umrissene Spieltyp“ seiner Herkunft nach im „rheinfränkischen Raum“ (S. 85) verortet. Der Annahme eines rheinfränkischen Entstehungsraumes der Passionsspiele stehen freilich bereits die Ergebnisse der Studien Bergmanns von 1972, die durch spätere Textfunde bestätigt wurden, entgegen.<sup>1</sup>

Zwar kommen in Kapitel V.3.2 die „rheinfränkische[n] Merkmale“ (S. 85) zur Sprache, die auch das *St. Galler Passionsspiel* trägt, doch fehlt im Hauptkapitel zu diesem Spiel (V.3.3) der übliche Titelzusatz ‚mittelrheinisches‘ Passionsspiel, so dass der Eindruck eines Schweizer Spiels entstehen kann, zumal diesem Kapitel auch noch das ebenfalls in St. Gallen überlieferte alemannische *Pfäferser Passionsspiel* (S. 87) zugeschlagen wird. Dass das *St. Galler Passionsspiel* zur Hessischen Passionsspielgruppe gehört (demnach in Kapitel V.3.4 zu behandeln wäre), hat bereits Wolf (2002) dargelegt. Seit neuem konnte das Spiel – ebenfalls von Wolf – in Worms lokalisiert werden, so dass es jetzt als *Wormser Passionsspiel* betitelt werden sollte.<sup>2</sup>

Da das erst 2010 edierte fragmentarische *Pfäferser Spiel* vom Anfang des 14. Jahrhunderts eigens aufgrund seines Zeugnischarakters für eine frühe Passionsspieltradition im alemannischen Bereich angeführt wird, müsste unter diesem Gesichtspunkt auch das *Prager (schlesi-*

<sup>1</sup> Dazu neuerdings nochmals Rolf Bergmann, „Die Passionsspiele des 13. und 14. Jahrhunderts: Inhalte und Quellen im Überblick“. In: *Das Wormser Passionsspiel. Versuch, die großen Bilder zu lesen*. Hg. von Volker Gallée, Klaus Wolf und Ralf Rothenbusch. Worms 2013, S. 45–67, dort S. 52 mit Anm. 19 (Stellungnahme gegen Schulze).

<sup>2</sup> Vgl. zuletzt Klaus Wolf, „Zur literaturgeschichtlichen Verortung des Wormser Passionsspiels aus der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts nebst Überlegungen zu seiner Wiederaufführung im 21. Jahrhundert“. In: *Das Wormser Passionsspiel* (Anm. 1), S. 11–29, bes. S. 23. Zur Nomenklatur vgl. Rolf Bergmann, ebd. (Anm. 1), bes. S. 48.

sche) *Abendmahlspiel*, das nunmehr auf das Ende des 14. Jahrhunderts zu datieren ist, als frühes und bislang einziges Passionsspiel-Zeugnis für den schlesischen Raum genannt werden.<sup>3</sup>

Kapitel V.10. Wenn als bestimmendes Merkmal der „Legendenspiele“ angeführt wird, dass sie „einen aussagekräftigen Fall vor[führen], dessen Evidenz in drei Phasen (Sündenfall, Reue und Buße, Versöhnung mit Gott durch Heiligenvermittlung) spannungsvoll strukturiert wird“ (S. 183), so gilt dies nur für die Marienmirakelspiele (*Spiel von Frau Jutten* und *Theophilus*), nicht jedoch für Heiligkreuzspiele oder die Dramatisierungen von Märtyrer- und Nothelferlegenden.

Kapitel V.10.4. Das *Mühlhäuser Katharinenspiel* aus dem letzten Viertel des 14. Jahrhunderts ist nicht „das einzige vollständig erhaltene Märtyrerspiel in deutscher Sprache“ (S. 189), denn auch das um 1430/1440 aufgezeichnete *Moselfränkische Katharinenspiel*, das partiell auf das Mühlhäuser Spiel zurückgeht, bietet einen kompletten Text.<sup>4</sup>

Kapitel V.11.1: Die sogenannte *Erfurter Moralität* (S. 197f.) von ca. 1450 ist mittlerweile ediert.<sup>5</sup> Da der Spieltyp ‚Moralität‘ im deutschen Drama des Mittelalters kaum vertreten ist, wäre ein kurzer Hinweis auf den verwandten Text, das Fragment einer *Berliner Moralität* von ca. 1500 (vgl. <sup>2</sup>VL 11 [2004], Sp. 238f.), angebracht gewesen.

Kapitel VI.3. Die Ausführungen zu den im Geistlichen Spiel ausgeweiteten und funktional aufgewerteten Frauenrollen bleiben leider auf die in Passionsspielen auftretende Gottesmutter Maria, Maria Magdalena als Exempel der bekehrten Sünderin sowie Herodias und ihre Tochter, die den Tod Johannes’ des Täufers veranlassen, als verdammte Sünderinnen beschränkt. Andere Frauenfiguren wie etwa Maria im Weihnachtsspiel, die Ursünderin Eva im *Spiel vom Sündenfall und der Erlösung*, die weiblichen Hauptpersonen in legendarischen Spieltypen wie die Märtyrinnen Katharina und Dorothea, die teuflungsverfallene Päpstin Jutta oder die zehn Jungfrauen im eschatologischen *Zehnjungfrauenspiel* werden auf dieser übergeordneten Darstellungsebene nicht besprochen.

Der in Kapitel VI.4 („Entmachtung des Teufels“, S. 209–213) vertretenen Meinung, dass die Spiele der im Mittelalter allgegenwärtigen Furcht vor „der Bedrohung des Menschen durch den Teufel [...] mit seiner Entmachtung“ (S. 210) begegnen, kann in dieser Ausschließlichkeit nicht zugestimmt werden. Zwar wird Luzifer in der ‚Höllenfahrt‘-Szene von Christus bezwungen und seiner bisherigen Gewalt über die in der Hölle auf den Erlöser wartenden Vorväter beraubt (gemäß dem *Evangelium Nicodemi*), doch bleibt ihm sehr wohl die Macht über die Menschen der Gegenwart, die bis zur Endzeit seinen Verführungen ausgesetzt sind, nach Gottes Willen erhalten. Dies zu vergegenwärtigen ist der Sinn der sich anschließenden Szenen von Seelenfang (vgl. S. 62f.) und Höllengericht, in denen zeitgenössische Sünder von den Teufeln eingefangen und mit höllischen Folterqualen malträtiert werden. Zur „Zerstörung der teuflischen Macht durch Lächerlichkeit“ (S. 210) oder gar zur „Selbsterstörung des Teufels“ (ebd.) kann somit auch die Methode der Komisierung, die die Teufel als fratzenhaft verzerrte Figuren agie-

<sup>3</sup> Vgl. Elke Ukena-Best, „Das Prager (schlesische) Abendmahlspiel und die Tradition des geistlichen Dramas“. In: *Deutschsprachige Literatur des Mittelalters im östlichen Europa. Forschungsstand und Forschungsperspektiven*. Hg. von Ralf G. Päsler und Dietrich Schmidtke. Heidelberg 2006, S. 339–370. Dazu jetzt auch Bergmann (Anm. 1), passim.

<sup>4</sup> Sibylle Bierhals Jefferis, *Ein spätmittelalterliches Katharinenspiel aus dem Cod. Ger. 4 der University of Pennsylvania. Text und Studien zu seiner legendengeschichtlichen Einordnung*. Göppingen 2007; vgl. schon <sup>2</sup>VL 6 (1987), Sp. 703.

<sup>5</sup> *Spiel von Frauen Ehre und Schande. Erfurter Moralität*. Bd. 1: Text. Hg. von Hans-Gert Roloff, Berlin 2013.

ren lässt, nicht führen. Den Zuschauern wird vor Augen gehalten, dass sie gerade von diesen grotesken, zugleich unheimlichen, vom Hass auf die Erlösbarkeit der Menschen getriebenen Teufelsgestalten in die Verdammnis gestürzt werden können (vgl. z. B. S. 69, 110). Und so ist zu fragen, ob nicht diese vordergründige Teufelskomik neben dem belustigenden Effekt den Zuschauern auch Angst eingeflößt und sie im Sinne des paränetischen Anliegens der Spiele zum Nachdenken über die eigene Sündhaftigkeit und deren Konsequenzen angeregt hat.

Kein eigenes Kapitel wird den Prinzipien der Personengestaltung gewidmet. Entsprechend der Festlegung durch ihre heilsgeschichtliche Funktion und ihre Position im moraltheologisch verankerten Gut–Böse-Schema sind die handlungstragenden Figuren, vielfach auch als Personengruppen (wie Heilige, Jünger Jesu, Sünder, Juden, Teufel), stark typisiert. Aufschlussreich wäre es, die zur Personencharakteristik eingesetzten sprachlichen, darstellerischen (aus expliziten und impliziten Spielanweisungen entnehmbaren) und dramaturgischen Mittel als gattungseigenes Gesamtphänomen aufzuzeigen.

Während die Verfasserin wiederholt (bes. Kap. V.4, S. 136–145, VI.1, S. 202–204) auf die besondere Bedeutung der emotionalen Komponente der Spiele abhebt, die beim Zuschauer über persönliche Ergriffenheit die heilsvermittelnde *Compassio* auslösen soll (am eindringlichsten manifestiert im Mitleidsappell der Marienklagen), bleibt daneben die pastorale Intention der religiösen Unterweisung des Laienpublikums, also die rationale Komponente, weit weniger akzentuiert, auch wenn verschiedentlich auf die bezweckte „Heilspädagogik“ (S. 69) oder die „heilssdidaktische[ ] Zielsetzung“ (S. 224) hingewiesen wird. Gerade die vielfältigen Strategien der Weitergabe dogmatischen und moraltheologischen Wissens sind aber konstituierend für die dramatische Anlage des Spielganzen und die Ausgestaltung einzelner Szenen. Predigtartige Reden werden von handlungsexternen Autoritäten (Prologsprecher u. a.) oder von handlungsinternen, aus ihrer Rolle heraustretenden Figuren mit imperativischen Wendungen frontal an das Publikum gerichtet; Belehrungsszenen mit Lehrreden (z. B. Jesu Predigten in den Passionsspielen) oder lehrehaltige Dialoge (Instruktions- oder Streitgespräche) sind wesentlicher Teil des Geschehens; exemplarhaft verdichtete Handlungspassagen bieten Tugend- und Sündenlehre. Sich die dargebotenen Wegweisungen zum persönlichen Heil zu eigen zu machen, erfordert von den Zuschauern auch das intellektuelle Erfassen der religiösen Didaxe.

Als Belege für das „Fortleben Geistlicher Spiele in der Neuzeit“ (Kap. VIII, S. 227–231) sind das *Oberammergauer Passionsspiel* und Hugo von Hofmannsthals *Jedermann* nicht ganz passend, da der mittelalterliche Spieltext den Stücken jeweils nicht als Hauptquelle zugrunde liegt und zudem Hofmannsthal gerade kein deutsches Spiel, sondern eine englische Moralität herangezogen hat.<sup>6</sup>

Von den erfreulicherweise recht zahlreich eingebrachten Textziten werden die lateinischen Zitate fast durchgehend übersetzt, die deutschen dagegen oftmals nicht. Da das dialektal geprägte Frühneuhochdeutsche jedoch den sprachwissenschaftlich weniger versierten Lesern bisweilen Verständnisschwierigkeiten bereitet (etwa auch die mittelniederdeutschen Zitate aus der *Bordesholmer Marienklage* oder dem *Redentiner Osterspiel*), wäre eine generelle neuhochdeutsche Wiedergabe angebracht gewesen.

Eine visuelle Ergänzung bieten zwölf Schwarz-Weiß-Abbildungen, unter denen (neben Handschriftenblättern und ikonographischen Darstellungen) besonders die vier original über-

<sup>6</sup> Zum Wiederaufleben mittelalterlicher Spiele in der Neuzeit vgl. jetzt die umfangreiche Dokumentation von Hansjürgen Linke, *Mittelalter-Renaissance auf der Bühne. Wiederaufleben des mittelalterlichen Dramas und Theaters in der Neuzeit*. Wiesbaden 2013.

lieferten, Anlage und Funktionieren der Simultanbühne demonstrierenden Bühnenpläne aufschlussreich sind.

Befremdlich ist das (nicht durchweg auf dem aktuellen Stand befindliche) Literaturverzeichnis, das unter „Forschungsliteratur“ nur „die der Darstellung zugrundeliegenden Forschungsbeiträge“ (S. 5) in alphabetischer Folge auflistet (S. 241–257). Abgesehen davon, dass die Titel zugunsten leichterer Einarbeitung besser den jeweiligen Darstellungskapiteln zugeordnet worden wären, gehört zu einer „grundlegenden Orientierung“ (S. 5) eine ausgewogene Zusammenstellung objektiv relevanter Literatur zur behandelten Materie, die hier wegen der subjektiven Auswahl nicht durchweg gegeben ist. So werden wichtige Publikationen wie etwa die Akten des mit einer Aufführung des *Redentiner Osterspiels* im Urtext verbundenen Internationalen Kolloquiums zum religiösen Drama in Leuven 2000,<sup>7</sup> die Festschrift für Johan Nowé,<sup>8</sup> der instruktive Überblick zu den frühen Spielen von Hansjürgen Linke,<sup>9</sup> die zum Verhältnis zwischen geistlichem Spiel und Predigt maßgeblichen Forschungen von Carla Dauven-van Knippenberg oder die das Thema der Judendarstellung perspektivreich auslotenden Beiträge von Winfried Frey – um nur einiges zu nennen – nicht verzeichnet. Auch sollte, gerade im Hinblick auf die nicht einheitlich mitgeteilten lexikalischen Fakten, auf die Neuauflage des *Killy-Literaturlexikons* (2008–2012) neben den teils nicht mehr aktuellen Artikeln des mediävistischen *Verfasserlexikons* (Bde. 1–11. 1978–2004) verwiesen werden.

Wenn auch bei der Erstellung des Gattungsprofils zugunsten der Nachzeichnung der komplexen Zusammenhänge und Entwicklungslinien mitunter auf Detailgenauigkeit verzichtet wurde, kann – ungeachtet der hier vorgebrachten Monita – doch festgehalten werden, dass das durchweg verständlich formulierte und somit auch für Nicht-Experten gut lesbare Buch von Ursula Schulze den souveränen Überblick der langjährigen Spielforscherin vermittelt. Es wird sich als nützliches Arbeitsinstrument und anregende Ausgangsbasis für weitere Beschäftigungen mit dem Gegenstand etablieren. Eine breitere und umfassendere Darstellung freilich, die allen gattungsspezifischen Faktoren gleichermaßen gerecht wird, bleibt einem (vielleicht von einem Autorenteam) noch zu verfassen- den grundlegenden Handbuch zu den geistlichen Spielen vorbehalten.

---

**Elke Ukena-Best:** Universität Heidelberg, Germanistisches Seminar, Hauptstraße 207–209, D-69117 Heidelberg, E-Mail: elke.ukena-best@gs.uni-heidelberg.de

---

<sup>7</sup> *Leuvense Bijdragen* 90 (2001), Sonderband.

<sup>8</sup> *Et respondeat. Studien zum deutschen Theater des Mittelalters*. Hg. von Katja Scheel. Leuven 2002.

<sup>9</sup> „Drama und Theater“. In: *Die deutsche Literatur im späten Mittelalter 1250–1370*. 2. Teil: *Reimpaargedichte, Drama, Prosa*. Hg. von Ingeborg Glier. München 1987, S. 153–233.