



UNIVERSITÄTS-  
BIBLIOTHEK  
PADERBORN

## **Bitteres Leiden**

**Rosner, Ferdinand**

**Leipzig, 1934**

Auftretende Personen

---

[urn:nbn:de:hbz:466:1-70898](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:466:1-70898)

## Auftretende Personen

Ein besonderes Gesamtverzeichnis der im Spiel irgendwie Tätigen fehlt im Text bzw. in der Münchner Handschrift des Kosnerschen Textes. Dafür sind bei Beginn der einzelnen Auftritte die darin tätigen Personen oder Personengruppen aufgeführt, im allgemeinen zuverlässig, manchmal aber in nicht völlig genügender Form. Da ein Gesamtverzeichnis der im Spiel, wie ein bairischer Volksausdruck mit einem geradezu zum Lehnwort entwickelten Fremdwort sagt, „agierenden“ Persönlichkeiten und Gruppen aus vielfachen Gründen wünschenswert ist, stelle ich die Einzelspieler und die Personengruppen übersichtlich zusammen. Ich gehe dabei der größeren Übersichtlichkeit halber nach drei Gruppen vor: I. Christusanhänger, II. Judenanhänger, III. Römer. Innerhalb dieser drei Gruppen ist die Reihung alphabetisch, doch unter Voraussetzung der Einzelspieler. In Klammern erfolgt Angabe der Seite, auf der ein Spielpartner oder eine Partnergruppe zuerst eingeführt wird:

I. Christusanhänger: Andreas (7), Bartholomäus (7), Christus (7), Dankbarkeit (267), Diener / : beim Bewirter des Herrn und der Apostel / : (44), Engel am Olberg (80), 1. Engel am Grab (224), 2. Engel am Grab (224), Gabriel, Erzengel (222), Jakobus  $m^1$ ) (7), Jakobus  $m^2$ ) (7), Joannes (7), Joseph ab Arimathia (10), Judas Thaddäus, vielfach auch nur als „Thaddäus“ auftretend (53), Kleophas (241), Lukas (241 — erst nach der Auferstehung eingeführt), Magdalena (21), Maria, Mutter des Herrn (29), Maria Jakobe (224), Maria Salome<sup>3</sup>) (210), Martha (21), Mathäus (7), Nikodemus (10), Petrus (7), Philippus (7), Simon (7), Simon Tyrenäus (177), Simon leprosus (113), Thomas (7), Veronika (179), Wirt (als Bewirter des Herrn und seiner Jünger) (56) — dazu 1. Frauen um Maria und die Jünger (29), Verstorbene aus den Gräbern (197).

II. Judenanhänger: Acharoth, auch Acheroth (109), Achäläus (199), Achias (163), Agar, Magd (10), Amon (10), Amos (42), Annas (10), Archaläus (10) (= Achäläus?), (Avaritia: synonym mit Geiz; s. dort), Barrabas (160), Beelzebub (109), Belial (214), Datho (88), Diarabias (10), Dismas, Schächer (192),

<sup>1</sup>  $m$  = maior. <sup>2</sup>  $m$  = minor. <sup>3</sup> Ab und zu, so S. 37, nur als Salome eingeführt.



Erhiberis (10), Geiz, latinisiert Avaritia (s. o.), ab Seite 95 verhüllt auch als Rebi in der Rolle eines Agent provocateur eingeführt (3), Herodes (133), Jakob Rabbi (10), Jesmas, Schächer (191), Josam, auch Joram geschrieben (160, 163), Josaphat (10), Judas, der Verräter (7), Kaiphas (10), Levi (89), Luzifer (3), Malchus (86), Nathan (10), Neid (3), Nephthali (103), Page, stumme Rolle (139), Peccatum, normal deutsch als „Sünde“ auftretend (s. dort — 70), Ptolomäus (10), Raban (113), Rabbi (10), Rabinth (10), Rebi, auch Rebbi, sozusagen Pseudonym für Geiz (95; S. 171 und oben Geiz), Riphar (113), Rasmachim/n (3), Ruben (104), Sabath (113), Saduc (10), Salomon (10), Samuel (10), Sara, Magd (103), Saras (10), Satan (109), zwei Schächer (161) (s. die Aufführung unter dem Einzelnamen), Sünde, auch Peccatum (3 — s. o.), Tod (3), Verzweiflung (109) — dazu Massenrollen: höllische Geister, stumm (109, 214), Reihe der höllischen Geister (3), Populus oder Volk (145, 159), Wacht der Teufel (70).

III. Römer: Cacus (151), Cosmus (177), Hauptmann (84), Henkersknecht, 1., 2., 3., 4.er (150), Janus (151), Laban (155), Longinus (200), Momus (151), Offizier (103), Pilatus (127), Schreiber des Pilatus, synonym Secretarius (133, 154) — dazu an Massenrollen die Gruppen: 1. Kriegsvolk (93), 2. Soldaten (154), 3. Römische Wacht (177).

Insgesamt sind es 93 Einzelspieler, also eine enorm hohe Zahl, die im Kosnerschen Drama die Handlung tragen. Interessant ist die Zahlenverteilung auf die drei Parteien: auf die Juden treffen 47 (Personen, die im Zug der Handlung nur mit anderen Namen auftreten — s. o., S. XI, bei Geiz, Rebi, Avaritia —, sind hier wie bei der Gesamtberechnung nur einmal gezählt), auf die Christusanhänger 32, auf die Römer 14 Einzelspieler. Die Christusanhänger sowohl wie die Römer befinden sich also — und in dieser Zahlenverteilung liegt zweifellos eine Absicht des Autors, ein tieferer Sinn — einer ohne weiteres ersichtlichen jüdischen Übermacht gegenüber. Christusanhänger und Römer zusammen machen, was sicherlich ebenso vom Autor beabsichtigt ist, 46 Spielkräfte aus, sind also zusammen fast gleich stark mit dem jüdischen Gegenspiel (47 Partner). Diese numerische Harmonie läßt sich auch bei den Trägern größerer oder kleinerer Massenrollen wahrnehmen: 4—5 jüdischen Gruppenspielern („Volk“ u. ä.) stehen 5 christlich-römische Massenspiellkörper verschiedenen Umfangs gegenüber. Kosner strebt also in der Spielpartnerzuteilung eine offensichtliche Harmonisierung des Numerischen an. Besonders beachtenswert ist die relativ große Zahl von Symbolpersonen, von Personifikationen ethischer Begriffe, die als wichtige Rollenträger in das Spiel eingebaut sind: so die Dankbarkeit (267), der Geiz, auch Avaritia



oder Rebi (3; s. o. S. XII), der Neid (3), die Sünde oder Peccatum (3, 70), der Tod (3), die Verzweiflung (109). Das Oberammergauer Spiel bekam dadurch eine besondere Note, die in der modernen, auf P. Ottmar Weiß und seinen Überarbeiter Daisenberg zurückgehenden Fassung, dem veränderten literarischen Geschmack gemäß, wieder aufgegeben wurde. Groß ist auch die Zahl der Dämonen oder übermenschlichen Personen, die als Intrigenschürzer, als Christusfeinde oder Christusfreunde, z. T. an konstruktiv wichtigen Stellen, in das Räderwerk der Handlung eingreifen: 5 gute Dämonen (Engel, Chor der Verstorbenen, 4, 80, 222, 224, 197), gegen 7 böse (Teufel). Man könnte das Spiel von P. Kosner unter dem Gesichtspunkt der großen Anzahl von Symbolpersonen und Dämonenspielern auch ein Symbol-, Allegorie- und Dämonenspiel nennen. Das moderne Spiel des 19. Jahrhunderts hat unter der Führung von Ottmar Weiß die Beteiligung von übermenschlichen Spielpartnern auf ein geringfügiges Minimum eingeschränkt. In einem aber ist P. Weiß seinem Vorgänger P. Kosner gleich geblieben: die Zahl der Einzelspieler ist auch bei ihm und ebenso in der Überarbeitung seines Textes durch Daisenberg eine sehr erhebliche. Das Spiel des 19. und 20. Jahrhunderts ist wie das Spiel des 18. Jahrhunderts auf Massenheranziehung — sowohl durch eine Großbeteiligung von Einzelrollenträgern wie durch Entfaltung von Massenszenen, durch Einbau ihrerseits lebenbringender Gruppenspieler — gekennzeichnet.

#### Bau

Das Spiel zerfällt in 9 Akte, „Abhandlungen“. Jeder Abhandlung ist ein Monolog des „Schutzgeistes“ vorausgesetzt. Vom 2. Akt, der zweiten „Abhandlung“, ab gesellen sich dem Schutzgeistmonolog die Liederinlagen, die der Erklärung der alttestamentlichen Präfigurationen als Vorausdeutungen der Einzelheiten der Passio Christi dienen. Diese Liederinlagen — man könnte sie ihrem Zwecke gemäß Präfigurationslieder nennen — werden zusammen mit den die jeweilige „Abhandlung“ einleitenden Schutzgeistmonologen als „Chöre“ bezeichnet. Im eigentlichen Sinn läßt sich diese Terminologie aber nur auf jene Präfigurationslieder anwenden. Mitten im Text — S. 142 — wird der Schutzgeistmonolog auch „Betrachtung“ genannt. Diese Bezeichnung ist insofern entsprechend, als die Schutzgeistmonologe wie die Präfigurationslieder, die vom singenden Chor vorgetragen gedacht sind, z. T. die alttestamentlichen Vorbilder ebenfalls erklären, zum größeren Teil aber moralistische Reflexionen aus dem Komplex der vorgeführten Bilder und ihrer Beziehung auf die Passion Christi heraus sind. Der erste Schutzgeistmonolog knüpft an kein alttestamentarisches Vorbild an — diese Vorbilder aus dem Alten Testament setzen