

Im Banne der Heimat

Ein geschichtliches Trauerspiel von Richard Schumann
Musik: Herbert Zimmer — Spielleitung: Rudolf Keppe

Vorspiel: Hans, ein frischer Junge von 1936, trifft den Zeitgeist, der ihn an die Hand nimmt, um ihm in Einzelbildern das Schicksal der Heimat und seines Volkes zu zeigen.

1. Bild: Das Spiel vom König Heinrich. Zeit: 929.

Der Sachsenkönig Heinrich I. erobert den slawischen Daleminziergau und setzt an der Grenze des Miriquidivaldes einen deutschen Ritter als Burgherrn von Nuzzin ein.

Spieler: König Heinrich I., die Ritter Meinhart, Witukind und Arnulf, Kriegsvolk, der gefangene Slawenfürst von Blomaci (Lommatsch).

2. Bild: Das Bauernspiel. Zeit: 1100.

Deutsche Bauern aus Sachsen, Franken und Thüringen wandern ein und beginnen mit der Rodetätigkeit im Miriquidivalde, während in dem fruchtbaren Lößgebiet nördlich von Nossen noch vorwiegend Slawen sitzen.

Spieler: Ein Werber, die Bauern Reinke und Wulfhardt, die Bäuerinnen Mechtild und Berchta, Kinder, Hans und der Zeitgeist.

3. Bild: Das Ritterspiel. Zeit: 1271.

Der Ritter von Nuzzin kehrt mit seinem Gefolge von der Jagd zurück. Der Zeitgeist naht als Minnesänger, sein Begleiter Hans als Knappe. Der Ritter von Ziegra versucht einen Überfall. Die Ahnfrau kündigt Unheil.

Spieler: Der Ritter von Nuzzin, seine Gemahlin, drei Edelfräulein, drei Knappen, ein Wächter, Knechte, der Zeitgeist als Minnesänger, Hans als Knappe, die Ahnfrau.

4. Bild: Das Klosterspiel. Zeit: 1540.

Abt Andreas Schmiedewald nimmt die Prüfung der Novizen vor. Unter diesen befindet sich Hans, der den Untergang des Klosters verkündet.

Spieler: Abt Andreas, Mönche, Novizen, Chorknaben, Hans als Novize, der Zeitgeist.

5. Bild: Das Bürgerspiel. Zeit: a) 1560, b) 1632.

a) Kurfürst Vater August und Kurfürstin Mutter Anna, die gern im neuerbauten Westflügel des Schlosses wohnten, nehmen beim Aufbruch zu einem Jagdzuge die Huldigung der Einwohnerschaft entgegen.