

Tatort 1522 – Das Escapespiel zur Lutherbibel

**Eine Mitmachausstellung der Stiftung Luthergedenkstätten
in Sachsen-Anhalt und des WortWerkWittenberg e. V.
im Augusteum in Lutherstadt Wittenberg
24. Juni 2022 – 09. Juli 2023**

Nina Mütze
Pressesprecherin
Collegienstraße 54
06886 Lutherstadt Wittenberg

T. + 49 (0) 34 91- 4 20 31 27
F. + 49 (0) 34 91- 4 20 32 70
presse@martinluther.de
www.martinluther.de

Eine Ausstellung der Bibel mal ganz anders: nichts als kulturhistorische Ausstellung mit Stellwänden, Vitrinen und alten Büchern, sondern als Teamerlebnis. Denn auch die erste Lutherbibel, die im September 1522 – also vor 500 Jahren – erschien, war das Ergebnis einer Teamleistung: die Übersetzung durch die Reformatoren, die Illustrationen durch die Cranach-Werkstatt, die Drucklegung durch Melchior Lotter. Und nicht zu vergessen die Sprache der Wittenberger Bürger*innen, bei denen sich die Übersetzer nach den richtigen und verständlichen deutschen Wörtern erkundigten. Das Escapespiel „Tatort 1522“ macht also die Aktivitäten, die zur Lutherbibel führten, direkt erlebbar.

Katharina Bautz
Mitarbeiterin
für Öffentlichkeitsarbeit
Lutherstraße 26
06343 Mansfeld-Lutherstadt

T. + 49 (0) 34782 - 91 93 812
kommunikation@martinluther.de

Die Ausstellung

Die Erwartungen sind groß, doch die Ware lässt auf sich warten: Im Sommer des Jahres 1522 ist man in Wittenberg neugierig auf das geheimnisvolle Buch, das Martin Luther in seinem Versteck auf der Wartburg begonnen und nach seiner Heimkehr vollendet haben soll. Doch niemand weiß, wo es zu finden ist: Seinem treuen Helfer fehlen die Worte, auch der Drucker sieht schwarz und sogar der Fürst rauft sich den Bart. Die deutsche Übersetzung des Neuen Testaments ist einfach nicht zu finden. Doch wo soll die Suche nach dem Werk beginnen? Hat es jemand geraubt oder versucht jemand, den Druck zu verhindern? Viele Rätsel, die es zu lösen gilt, um die Schuldige oder den Schuldigen zu finden.

Zum 500-jährigen Jubiläum von Luthers Bibelübersetzung und dem Druck des Septembertestaments in Wittenberg präsentieren die Stiftung Luthergedenkstätten und WortWerkWittenberg eine Ausstellung im Escape-Raum-Format: Überall warten versteckte Rätsel, deren Lösung Türen in die Freiheit öffnen und zugleich Indizien für die Suche nach dem verschwundenen Buch liefern. Dabei durchlaufen die Besucher*innen – je nach Größe und Zusammensetzung der Gruppen – entweder einzelne Räume oder mehrere Zimmer, in denen sich Hinweise auf die verschollene Übersetzung des Neuen Testaments finden.

Bei ihrer Spurensuche am „Tatort 1522“ begegnen die Detektiv*innen prominenten Zeitgenossen wie Philipp Melanchthon in seinem Büro, der mit griechischen und lateinischen Begriffen jongliert, oder dem Kurfürsten Friedrich dem Weisen auf dem Schloss, der ungeduldig auf seine Bestellung wartet. In der Küche des Lutherhauses treffen sie auf die Köchin Dorothea, die nicht nur das Feuer schürt, in der Druckerei von Meister Lotter den Gesellen Hans Lufft, der mächtig unter Druck steht, und in der Werkstatt auf Barbara Cranach, die die Besucher*innen vor der geflügelten Schlange warnt.

Es warten Buchstaben und Bilder, Kleider und Früchte, Klänge und Gerüche auf die großen und kleinen Spürnasen, sie müssen lesen und lauschen, tasten und zählen, sortieren und kombinieren, um am Ende des Rätsels Lösung zu finden. Das Ziel der Suche ist das Buch.

„Tatort 1522 – Das Escapespiel zur Lutherbibel“ bietet über das spielerische Erleben hinaus noch einen weiteren Zugang zur Lutherbibel: In einem eigenen Informationsraum werden wichtige Daten und Fakten zusammengefasst. So bietet eine Wortwolke zahlreiche Wortneuschöpfungen Luthers, die wir heute ganz selbstverständlich gebrauchen. Eine Karte zeigt die zahlreichen Dialekte in Deutschland und verdeutlicht so, dass sich die Menschen zu Luthers Zeit in 40 Meilen Entfernung kaum verstanden haben. Erst durch die Bibelübersetzung wurde eine allgemein verständliche Volkssprache geschaffen. Die aktuelle Präsenz der Bibel wird auch in der modernen Musik deutlich. An Hörstationen können die Besucher*innen beispielsweise „Rise“ von Katy Perry oder „Wenn ein Mensch lebt“ von den Puhdys hören. Zudem erfahren sie in einem großen Nachschlagebuch manch Neues und Kurioses zur Bibel, etwa in wie viele Sprachen sie übersetzt wurde, wann zum ersten Mal in deutscher Sprache zumindest einzelne Wörter aus der Bibel schriftlich vorkommen oder in welcher Bibelausgabe sich der lustigste Druckfehler eingeschlichen hat.

Die Ausstellung ist für Schulklassen sowie für Familien und Erwachsenen-Gruppen geeignet: Sie gehen auf Spurensuche voller Spaß und Spannung und entdecken die bahnbrechende Leistung Martin Luthers und seiner Mitstreiter, die sie mit der Übersetzung der Bibel ins Deutsche erbrachten. Denn durch sie formten sie die heutige deutsche Sprache.

Der Anlass: 500 Jahre Lutherbibel

2022 ist das 500. Jubiläumsjahr der Lutherbibel, das 500. Jubiläum der Übersetzung des Neuen Testaments aus dem Griechischen ins Deutsche. Als Luther während seines Wartburg-Aufenthalts im Dezember 1521 inkognito nach Wittenberg kam, nahm er die Anregung zur Übersetzung mit. Später berichtete er, dass er von seinem engsten Kollegen Philipp Melanchthon zur Bibelübersetzung aufgefordert worden sei. In der Einsamkeit der Wartburg begann Luther mit der Übersetzung, die er in einem Zug in elf Wochen abschließen konnte. Das Manuskript, das er Anfang März 1522 nach Wittenberg mitbrachte, überarbeitete er sogleich mit den Kollegen, allen voran mit Melanchthon, um es für die Drucklegung vorzubereiten. Gleichzeitig mit diesen Arbeiten startete in der Druckerei von Melchior Lotter d. J. schon ab Mai 1522 die Drucklegung, sodass im September 1522 der umfangreiche Band in einer Auflage von 3.000 Stück erscheinen konnte. Wegen des Termins seines Erscheinens hat sich die Bezeichnung „Septembertestament“ eingebürgert. Die Nachfrage war so hoch, dass schon im Dezember der erste, verbesserte Nachdruck, das sogenannte „Dezembertestament“, erschien – er enthielt bereits über 500 sprachliche Änderungen. Die gemeinsame Arbeit mit ständigen Revisionen der Bibelübersetzung blieb eine kontinuierliche Beschäftigung des Wittenberger Reformatorenteams bis zum Tod Luthers 1546. Weitaus aufwändiger als das Neue Testament war die Übersetzung des Alten Testaments aus dem Hebräischen ins Deutsche. 1534 erschien die erste Gesamtbibel der Wittenberger Reformatoren.

So wurde Wittenberg für fast ein Jahrhundert der wichtigste Druckort für deutschsprachige Bibeln im gesamten Reich.

Tatsächlich gab es bereits vor Luther deutschsprachige Bibeln. Diese Übersetzungen waren kaum verständlich, da sie Wort für Wort die lateinische Vorlage abbildeten. Luthers Ansatz war jedoch ein völlig anderer: Seine Übersetzung sollte dem deutschen Sprachgebrauch entsprechen, seine deutschsprachige Bibel sollte verständlich und anschaulich sein. Ein Wittenberger Team bildete sich, das sich unter der Leitung Luthers meist wöchentlich traf und einige Stunden lang schwierige Textstellen diskutierte. Von diesen Diskussionen und ihren Themen ist ziemlich viel bekannt, da sie von einem Sekretär, Georg Rörer, mitgeschrieben wurden. Um die passenden deutschen Ausdrücke zu verwenden, fragten sie z. B. auch einen Fleischer, wenn über deutsche Spezial- und Fachausdrücke debattiert wurde. Martin Luther und seine Kollegen waren dabei kreative Übersetzer, die zahlreiche Wortschöpfungen erfanden, die bis heute den deutschen Sprachschatz bereichern. So nutzen wir noch immer Redewendungen wie „ein Herz und eine Seele“, „im Dunkeln tappen“ oder „Lästernaule“. Diese hohe Qualität an sprachlicher und inhaltlicher Verständlichkeit und Anschaulichkeit macht die „Lutherbibel“ zu einer entscheidenden Etappe der deutschen Sprach-, Literatur- und Kulturgeschichte.

Das Escapespiel als Vermittlungsformat

Die Lutherbibel ist ein Wittenberger Ereignis: Hier entstand der Plan zur Übersetzung, hier flossen aus dem Alltag Fachbegriffe in den Text ein, sodass er richtig und zugleich anschaulich wurde, hier wurde die Übersetzung als Ergebnis intensiver Teamarbeit abgeschlossen und hier wurde sie gedruckt und konnte so zum einflussreichsten Text der deutschen Sprachgeschichte werden. Diese vielfältigen Kontexte der Entstehung der Lutherbibel werden in der Escapespiel-Ausstellung lebendig: Es gibt eine Küche, denn die Übersetzer schöpfen aus dem Alltagswissen vieler und wollen anschaulich schreiben, weil sie von allen und nicht nur von Gelehrten verstanden werden wollen – ganz nach der Devise Luthers: „dem Volk aufs Maul schauen“. In der Übersetzerstube kann hingegen das Suchen nach dem richtigen und passenden Wort nacherlebt werden. Dann ist da noch Friedrichs Schloss, denn Kurfürst Friedrich der Weise ist der Schutzherr der Reformation. Dass auf dem Titelblatt des Septembertestaments der Name Luther fehlt, liegt höchstwahrscheinlich daran, dem Kurfürsten keine reichsrechtlichen Schwierigkeiten zu bereiten. Es gibt die Druckerei des Melchior Lotter, in der der Lehrling Hans Lufft arbeitet, der später mit seiner eigenen Druckeroffizin zum bedeutendsten Bibeldrucker Wittenbergs werden sollte. Die Cranach-Werkstatt, in der die Illustrationen zum Septembertestament entstanden sind, komplettiert die „authentischen“ Spielorte des Geschehens – alle fünf Orte sind wichtig, um die Entstehung und den Produktionsprozess der Lutherbibel zu verstehen.

Die Idee, diese Inhalte und Aspekte in Form eines Kriminalfalles zu vermitteln, basiert auf den historischen Begebenheiten: Luthers „Entführung“ auf die Wartburg, sein geheimes Leben dort als „Junker Jörg“, sein heimlicher Besuch in Wittenberg in jener Zeit – das Element des Geheimnisvollen zieht sich durch den Beginn der Bibelübersetzung und lässt sich gut auf das Escapespiel übertragen. Es lädt dazu ein, in den einzelnen Räumen Rätsel zu lösen, Schlüssel zu finden, Zahlen und

Buchstaben-Codes zu knacken, um so die verschiedenen Tätigkeiten der Übersetzung und Drucklegung historisch, aber auch modern gebrochen zu erfahren. Dies lässt sich nur gemeinsam in einer Gruppe erreichen. Nicht anders war es bereits in der Reformationszeit, denn auch die Lutherbibel ist die gemeinsame Leistung des damaligen Wittenberger Teams.

Angebot für Schulklassen

Das gemeinsame Spielen und Rätseln in den Escape-Räumen fördern Kommunikation und Teamarbeit wie schon vor 500 Jahren. Nur gemeinsam finden die Schüler*innen Lösungsansätze, um die Rätsel zu knacken und den Fall aufzuklären. Neben der spielerischen Annäherung an das Thema Bibelübersetzung und -druck ist eine vertiefende Präsentation der bis ins Heute wirkenden Übersetzung Teil des Programms, die verdeutlicht, wie stark Luther und sein Team unsere moderne deutsche Sprache beeinflusst haben.

Das Escapespiel ist montags bis freitags bis 13:00 Uhr ausschließlich Schulklassen vorbehalten. Während des Zeitfensters von 1,5 Stunden wird die Schulklasse nach einer kurzen filmischen Einführung per Zufall in fünf gleich große Gruppen eingeteilt, die dann in unterschiedliche Escape-Räume gehen. Nun muss es ihnen gelingen, alle Rätsel im Raum zu finden und zu lösen. Anschließend kommt die gesamte Klasse als Team an der Detektivwand zusammen, um den Fall endgültig aufzuklären.

Angeleitet durch den*die Spielleiter*in besucht die Klasse im Anschluss einen Informationsraum zur Bibelübersetzung, wo sie ihr Wissen zur Bibel und ihrer Wirkung vertiefen kann. Hier erfährt sie Wissenswertes in den Bereichen Religion, Musik, Geschichte und deutsche Sprache. In von Schüler*innen gestalteten Foto-boxen kann die Klasse Erinnerungsfotos machen und unter dem Hashtag #tatort1522 in den Social-Media-Kanälen posten.

Angebot für Familien und Erwachsenen-Gruppen

Auch für Familien und Erwachsene ist das Escapespiel geeignet. Je nach Gruppengröße rätseln sie einen Raum oder werden auf zwei Räume aufgeteilt. Wählbar sind dabei „Lotters Druckerei“ und „Cranachs Werkstatt“. Größere Gruppen können auch die Variante für Schulklassen mit fünf Räumen spielen.

Jedes gebuchte Zeitfenster dauert 1,5 Stunden und besteht aus einer Einführung durch eine*n Spielleiter*in, Rätseln im Escape-Raum sowie dem Besuch des Informationsraums zur Lutherbibel.

Lotters Druckerei:

In der Druckerei Melchior Lotters gilt es für die Rätselfreund*innen die letzte fehlende Seite der Bibelübersetzung zu finden. Hat Hans Lufft die Seite versteckt, um seinem jähzornigen Meister zu schaden oder will sich einer seiner Konkurrenten rächen? Viele Verdächtige und wenig Zeit, um die Aufgabe zu erfüllen.

Cranachs Werkstatt:

In Cranachs Werkstatt ist viel los, aber eine Seite des Septembertestaments ist noch nicht illustriert. Hat der Maler etwa einen lukrativeren Auftrag angenommen oder haben seine Gesellen die Bilder für die Lutherbibel verloren? Kunstfertig müssen die Hobbydetektiv*innen die Seite finden oder gar selbst vervollständigen.

Pressebilder:

Unter folgendem Link <https://www.martinluther.de/de/tatort-1522-das-escape-spiel-zur-lutherbibel> finden Sie weitere Informationen, Materialien sowie Pressebilder.



#tatort1522

Das Escapespiel ist eine Ausstellung der Stiftung Luthergedenkstätten in Sachsen-Anhalt und des WortWerkWittenberg e. V. in Kooperation mit dem Luther-Melanchthon-Gymnasium Wittenberg. Sie entstand zudem in Zusammenarbeit mit weiteren Partner*innen.

Die Ausstellung ist gefördert von den institutionellen Zuwendungsgebern der Stiftung Luthergedenkstätten in Sachsen-Anhalt – der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien, dem Land Sachsen-Anhalt, den Lutherstädten Eisleben, Mansfeld und Wittenberg, der Evangelischen Kirche in Deutschland und der Evangelischen Kirche in Mitteldeutschland – sowie der Stiftung Deutsche Sprache.