

Inhaltsverzeichnis

Dank	11
1. Einführung	13
2. Veronika: <i>Memoratio</i> und <i>compassio</i> einer liebenden Jüngerin am Kreuzweg	33
2.1. Ursprünge der Veronikaszene und andere Stofftraditionen	35
2.1.1. Das gemalte Bild – die geplante <i>memoratio</i>	36
2.1.2. Ein Abdruck als Bild – spontane <i>memoratio</i>	38
2.1.3. Das Bild am Kreuzweg – <i>compassio</i> und <i>memoratio</i>	42
2.1.4. Verehrung und Liebe: Veronika und Jesus	47
2.1.5. Vereint in Liebe und Schmerz: Veronika und Maria	52
2.1.6. Verehrte Heilige oder unkooperative Informantin	54
2.1.7. Motivschwerpunkte und Anknüpfungsmöglichkeiten	56
2.2. Positionierung der Szene innerhalb der Spiele	57
2.3. Veronika – eine Angehörige der Frauengruppe	59
2.3.1. Betroffene und Zeugin eines Heilungswunders	59
2.3.2. Eine vorbildhafte Anteilnahme an der Passion	62
2.3.3. Die Bitte: Eigeninitiative oder Gnadenakt	64
2.3.4. Das personifizierte Mitleid	65
2.4. Transgression der Szene	66
2.4.1. Entgrenzung der Bühne: Veronika als Predigerin	66
2.5. <i>Memoratio</i> : Bedeutung und Funktion des Tuchs als Reliquie	71
2.6. Szeneneinbrüche und -ränder	76
2.6.1. Kontrastfiguren des Mitleids: Juden und Folterknechte	76
2.6.2. ›Ausgefrante‹ Szenenränder	78
2.7. Sakralität und Funktion der Veronikafigur	83
3. Maria Magdalena: Die erlöste Sünderin als erste Zeugin	87
3.1. Die trauernde Liebende	89
3.2. Ein Gärtner mit Schaufel und Hacke: die Gelegenheit für Frauenschelte	97
3.2.1. Männliche Rollenträger: Kostüm oder ›Crossdressing‹?	105

3.3.	Schwieriges Erkennen – Nähe und Entzug des Auferstandenen	115
3.3.1.	Ein erstes Annähern: Verwechslung und Erkennen	115
3.3.2.	Mensch oder Gott: Die Lehren des Auferstandenen	121
	a. Die Zwei-Naturen-Lehre: »Prima quidem suffragia«	121
	b. Der freie Wille und die Freude über die Passion	125
3.3.3.	Entzug: <i>Noli me tangere</i>	127
3.4.	Sünderin und heilige Vermittlerin	131
3.4.1.	Die Sünderin	131
3.4.2.	Die Interzessorin	137
3.4.3.	Zeugin, Botschafterin, Predigerin	146
4.	Der Jüngerlauf: Menschliche Fehler, eine Wette und das leere Grab	149
4.1.	Vorlage und Erweiterungen	152
4.1.1.	Vorlage und kultische Rückbindung	152
4.1.2.	Einbindung der Szene in mehrere Auferstehungszeugnisse	155
4.1.3.	Kernmotive und Erweiterungen der Szene	161
4.2.	Teufelskomik oder burleske Heiligenparodie	163
4.2.1.	Fehler des Körpers	163
	a. Alter, Krankheiten und Missbildungen	163
	b. Mangelnde Beherrschung	169
4.2.2.	Fehler der Seele	174
	a. Dreimalige Verleugnung Jesu	174
	b. Glaubwürdigkeit der Frau und Unglauben der Apostel	177
	c. Eifersucht unter den Aposteln	179
4.2.3.	Traditionen zu Wettläufen und Petrusparodie	181
4.2.4.	Sprachkomik	185
4.2.5.	Die Wette	189
4.3.	Die Wettlaufsszene als ein Schritt zum Glauben	192
4.3.1.	Zweifel der Jünger	192
4.3.2.	Das Grabtuch als sichtbarer Beweis	194
4.3.3.	Verkündigung	199
4.4.	Alternieren zwischen Komik und Verkündigungsfunktion	202
4.4.1.	Überspielen der Coda	202
4.4.2.	Die Rolle der Zeit	206
4.4.3.	Aufführung der Bibel oder Theater	212
4.5.	Ein komplexer Beweis mit humoristischer Unterhaltung	213

5. Zweifel und Mission: Ungläubiger Thomas und <i>Divisio Apostolorum</i>	217
5.1. Zweifel und Streit mit den Botschaftern	219
5.2. Verifizierung des Ungläublichen	224
5.2.1. Bedingungen des Glaubens	224
5.2.2. Vollzug der Erkenntnis	226
5.2.3. Taxierung und Folgen	231
5.3. Mission	236
5.3.1. Auftrag und Sendung der Apostel	238
5.3.2. Von Wölfen, Schlangen und Tauben: Angst und Unsicherheit	241
6. <i>Beschluszred</i> : Diversität auf dem Weg zur Eingemeindung des Sakralen	251
Anhang	265
A. Siglenverzeichnis der Spiele	265
B. Abkürzungsverzeichnis	267
C. Bibliographie	269
C.1. Spiele	269
C.2. Primärliteratur	273
C.3. Sekundärliteratur	276
Werktitel- und Personenverzeichnis	297