



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Masken, Macht und Spiele

Geschichte und Hintergründe des Erfolgs der Krampus-/ Nikolausspiele
und -umzüge am Beispiel des Öblarner Krampusspiels

Verfasserin

Petra Ettlmayr

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

ao. Univ.-Prof. Dr. Rainer Maria Köppl

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	3
Abbildungsverzeichnis	5
Vorwort	7
EINLEITUNG	10
1 DER KRAMPUS	15
1.1 DER TEUFEL.....	19
1.2 KRAMPUS UND FRAUEN	21
1.3 KRAMPUSSPIELER	23
1.4 KRAMPUSKOSTÜM	25
1.5 RUTE.....	29
1.6 GLOCKEN, LÄRM UND BUTTE/KRAXE	31
2 ZUR VORGESCHICHTE DES KRAMPUSBRAUCHTUMS ..	33
2.1 PERCHTEN.....	33
2.2 DIE RAUHNÄCHTE	35
2.3 DIE „WILDE JAGD“	37
2.3.1 ANFÜHRER DER WILDEN JAGD	38
2.3.2 ECKHART.....	39
2.4 GERMANISCHES TOTENHEER.....	40
2.4.1 BERSERKER	40
3 VOLKSSCHAUSPIEL	43
3.1 DAS PARADEISSPIEL	44
3.1.1 DER TEUFEL IM PARADEISSPIEL	46
3.2 DIE GESCHICHTE DER KRAMPUS- UND NIKOLAUSSPIELE	46
3.3 TEXT DER KRAMPUS- UND NIKOLAUSSPIELE	49
3.4 AUFFÜHRUNGSARTEN: STUBEN- ODER UMZUGSSPIEL	51
4 DAS ÖBLARNER KRAMPUSSPIEL	53
4.1 FIGUREN IM ÖBLARNER SPIEL	54
4.1.1 NIKOLAUS	54
4.1.2 DIE SCHAB	56
4.1.3 SOMMER UND WINTER.....	57

4.1.4	DIE BAUERNFAMILIE	58
4.1.5	DIE JÄGER	60
4.1.6	LUZIFER	62
4.1.7	DER TOD IM KRAMPUSSPIEL UND IM LEBEN DER MENSCHEN	63
4.1.8	DIE „HOBERGOAB“	65
4.1.9	DER SCHMIED	67
4.1.10	DER HIRSCH.....	69
4.1.11	DIE WALDGEISTER	71
4.1.12	DER STURM.....	72
4.2	DIE BÜHNE	72
4.3	ABLAUF DES ÖBLARNER SPIELS	73
5	SCHAULUST	89
5.1	LEIB UND GROTESKE	90
5.2	SCHMERZEN	92
5.3	„SCHÖNES“ UND „HÄSSLICHES“	93
5.4	„FÜRCHTERLICHES“ UND „HÄSSLICHES“	94
5.5	FREUDE AN HORROR UND ANGST	95
5.6	VERBOTE UND AUSSCHREITUNGEN.....	97
6	DAS KRAMPUSSPIEL ZWISCHEN SCHAUSPIEL UND RITUAL	98
6.1	MYTHOS.....	101
6.2	DER ARCHETYPUS NACH JUNG.....	103
6.3	DAS KOLLEKTIVE UNBEWUSSTE	105
6.4	„KRAMPUS GEHEN“ ALS INITIATIONSRITUS	106
	Zusammenfassung.....	108
	Anhang	111
	Literaturverzeichnis.....	118
	Abstract.....	124
	Erklärung.....	125
	Lebenslauf Petra Ettlmayr	126

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Erotische Krampuspostkarte	12
Abbildung 2: Erotische Krampuspostkarte	12
Abbildung 3: Erotische Krampuspostkarte	12
Abbildung 4: Erotische Krampuspostkarte	12
Abbildung 5: Kramperln mit Luzifer des Öblarner Krampusspiels.....	15
Abbildung 6: Nikolaus und Kramperln der Krampusgruppe Donnersbach.....	15
Abbildung 7: Maske aus dem Öblarner Krampuspiel.	25
Abbildung 8: Krampuskostüm aus dem Öblarner Krampuspiel	25
Abbildung 9: Tungusischer Schamane aus Sibirien	28
Abbildung 10: Chakassische Schamanentracht mit Eisenkrone, 20. Jhdt. ..	28
Abbildung 11: Birkenrute aus dem Öblarner Krampuspiel.....	29
Abbildung 12: Rute aus Pferdeschweif aus dem Öblarner Krampuspiel.....	29
Abbildung 13: Butte/Kraxe aus dem Öblarner Krampuspiel	31
Abbildung 14: Schelle Luzifers aus dem Öblarner Krampuspiel.....	31
Abbildung 15: Glocke eines Krampus des Öblarner Krampusspiels.....	31
Abbildung 16: Percht aus dem Ennstal	33
Abbildung 17: Zweigesichtige Frau Percht aus Bayern.....	33
Abbildung 18: Nikolaus des Öblarner Krampuspiels.....	54
Abbildung 19: Schab in Strohverkleidung aus dem Öblarner Krampuspiel.....	56
Abbildung 20: Sommer und Winter des Öblarner Krampuspiels.....	57
Abbildung 21: Darsteller der Bauernfamilie mit Nachbarn, Kramperln, Schab und Nikolaus am Stubentisch aus dem Öblarner Krampuspiel.....	58
Abbildung 22: Knecht und Großvater des Öblarner Krampuspiels vor dem Kamin	58
Abbildung 23: Jäger des Öblarner Krampuspiels.....	60
Abbildung 24: Luzifer mit Dreizack und Darstellern der Bauernfamilie des Öblarner Krampuspiels.....	62
Abbildung 25: Tod mit Sense im Öblarner Krampuspiel.....	63
Abbildung 26: Krampus und „Hobergoß“ aus dem Öblarner Krampuspiel.....	65
Abbildung 27: „Hobergoß“ aus dem Öblarner Krampuspiel.....	65
Abbildung 28: Schmied mit „Hobergoß“ aus dem Öblarner Krampuspiel.....	67
Abbildung 29: Schmied aus dem Öblarner Krampuspiel.....	67
Abbildung 30: Hirschfigur aus dem Öblarner Krampuspiel	69

Abbildung 31: Grassteufel aus dem Öblarner Krampuspiel.....	71
Abbildung 32: Flechtenmandl aus dem Öblarner Krampuspiel	71
Abbildung 33: Sturm aus dem Öblarner Krampuspiel	72
Abbildung 34: Bühne der Öblarner Krampuspielaufführung	74
Abbildung 35: Öblarner Hauptplatz am Ende der Aufführung.....	88

Vorwort

Soweit im Folgenden personenbezogene Bezeichnungen nur in männlicher Form angeführt sind, beziehen sie sich auf Frauen und Männer in gleicher Weise.

In vielen Regionen Österreichs wird das Brauchtum um Krampus und Nikolaus auch heute noch gelebt. Dabei ziehen Krampus und Nikolaus entweder von Haus zu Haus, Kramperln laufen bei Einbruch der Finsternis durch die Straßen, mehrere Gruppen, auch „Passn“¹ genannt, treffen sich bei organisierten Krampusumzügen und präsentieren sich den Zuschauern, oder es wird ein Volksschauspiel mit Krampus, Nikolaus und ihrem Gefolge aus oft heidnischen Figuren zur Aufführung gebracht.

Das ist auch in Öblarn, einer kleinen steirischen Ortschaft im Ennstal, aus der ich stamme, der Fall. Seit 1989 wird dort von der Krampusgruppe unter der Leitung von Gert Planitzer jedes Jahr um den 05. Dezember ein aus dem 18. Jahrhundert überliefertes Volksschauspiel von Laiendarstellern am Dorfplatz zur Aufführung gebracht. Zusätzlich zur Krampusgruppe wurde 2003 von einer weiteren Gruppe der Verein *Sahib Pass* gegründet. Diese Krampusspieler nehmen auch an Krampusumzügen teil. Der zweiundzwanzig aktive Mitglieder zählende Verein veranstaltete von 2003 bis 2008 das „Öblarner Höllentreiben“, bei dem die Gruppe samt Nikolaus am Hauptplatz auftrat. Im Vergleich zum Krampusspiel gab es keine Aufführung mit Handlung und Text, sondern ausschließlich einen Umzug der als Kramperln verkleideten Männer. Mangels Publikum wurde das „Höllentreiben“ wieder eingestellt.

Als Kind habe ich mir das Öblarner Krampusspiel jedes Jahr angesehen und mich, obwohl von der Rute kein Gebrauch gemacht wurde, gefürchtet. Ab der Pubertät reichte mir und meinen FreundInnen der Nervenkitzel beim

¹ Das Wort „Pass“ wird von zusammenpassen abgeleitet.

Öblarner Spiel nicht mehr, und so besuchten wir nun auch fast jedes Jahr den Krampuslauf im benachbarten Schladming. Bei diesem Lauf ziehen durchschnittlich 800 Kramperln aus dem In- und Ausland, unter anderem aus Kroatien und Südtirol, nacheinander über den Stadtplatz, werden zuerst vorgestellt und laufen danach bis in die Nacht hinein verkleidet durch Schladming. Obwohl oder gerade weil der Schladminger Umzug um einiges wilder und archaischer ist als das Öblarner Volksschauspiel, erfreut er sich größter Beliebtheit und zählte 2010 ca. 10.000 Besucher. In Verbindung mit dem Krampusbrauchtum stehen auch immer das Imponiergehabe junger Männer, „Revierkämpfe“ und das „Anbandeln“ mit Mädchen. Beim wilden, archaischen Krampuslauf in Schladming ist dieses Verhalten besser zu beobachten als beim Öblarner Krampuspiel.

Mit Kindern gehen die Kramperln meiner Erfahrung nach sehr vorsichtig um, bei jungen Mädchen und Burschen werden sie schon brutaler. Teenager werden von Krampuspielern entweder als Rivalen oder als „Beute“ angesehen. Die Jungen werden zur Einschüchterung und zum Beweis von Macht und Stärke geschlagen, die Mädchen zum Zweck der Annäherung und Kontaktaufnahme. Ein Erlebnis mit einem Schladminger Krampus ist mir sehr stark in Erinnerung geblieben: er rannte auf mich zu, riss mich zu Boden und setzte sich auf mich. So wird man vom Zuschauer zum unfreiwilligen Mitspieler, was aber von allen Beteiligten akzeptiert wird. Meine Freundinnen, auf die ich sonst in jeder Lebenslage zählen konnte und bis heute zählen kann, liefen einfach davon, und auch alle umstehenden Zuschauer gingen aus dem Weg, niemand griff in das Geschehen ein. Innerhalb des Spielrahmens ist das beschriebene Verhalten der Zuschauer und des Krampus legitim.

Obwohl die Aufführungen in Schladming und Öblarn sehr unterschiedlich sind, weisen sie auch Gemeinsamkeiten auf, die hauptsächlich in der Interaktion mit dem Publikum, dem im Vordergrund stehenden Körperkontakt zwischen Spielern und Zusehern und der Freude an der Angst liegen. Sowohl in Schladming als auch in Öblarn treten die Spieler zuerst auf einer Bühne auf, die durch Absperrungen klar von den Zuschauern abgegrenzt ist.

Am Ende der Vorstellungen wird diese durch Entfernen der Barrieren erweitert. Die Krampusspieler bleiben in ihrer Figur, das Publikum wird von Zuschauern zu Mitspielern.

Umzug und Spiel sprechen vor allem die Sinne des Publikums an. Schwefelgeruch und der Gestank von Ziegen- und Schafsfellen erfüllen die Luft. Das „Scheppern“ der Glocken, Rasseln der Ketten und Gegröle der Kramperln ist zu hören, die Nacht wird durch Feuer oder Scheinwerfer in rotes Licht getaucht, die Masken und Fellverkleidungen sind fürchterlich anzusehen und spätestens am Ende des Spiels oder Umzugs, wenn die Kramperln frei, also außerhalb des abgegrenzten Spielraums, herumlaufen, wird der eine oder andere ihre Ruten zu spüren bekommen.

Schaulust und Freude an Grusel bei Kindern und Erwachsenen erhalten den Schladminger Krampusumzug und das Öblarner Volksschauspiel am Leben. In Öblarn versucht die Krampusgruppe darüberhinaus durch Recherche und Überlieferung alter Texte näher an den Ursprung des Spiels zu kommen und neben der sinnlichen Erfahrung dieses Spektakels eine alte Tradition aufrecht zu erhalten.

EINLEITUNG

Die Fragen rund um Leben und Tod beschäftigen alle Menschen. Leben, Tod, Körper, Fruchtbarkeit, das soziale Gefüge, in dem wir uns aufhalten, und wo wir darin aufgrund welcher Ereignisse unseren Platz finden, sind grundlegend in unserem Leben und daher immer vorrangig. Diese Fragen bestehen in allen Kulturen, egal, ob sie auf das Individuum oder eine Gruppe von Menschen ausgerichtet sind. Tradition, Brauchtum und Ritual können als Ausdrucksformen dieser Lebensfragen gesehen werden.

Die zeitliche Fixierung des Krampustages auf den 05. Dezember hat unterschiedliche Gründe. Einer ist die Christianisierung der Volksbräuche, die zur Folge hatte, dass heidnische Traditionen, konnten sie schon nicht aus den Köpfen der Leute gelöscht werden, zumindest mit katholischem Gedankengut verbunden wurden. Der 06. Dezember ist der Gedenktag an den Hl. Nikolaus von Myra, der im Krampus ein wirkungsvolles Gegenüber findet. Ökonomische Gründe waren laut Gert Planitzer, Spielleiter der Öblarner Krampusgruppe, ausschlaggebend dafür, Feste zusammenzulegen, was zur Folge hat, dass beim Krampusspiel Winter und Frühlingsfiguren gemeinsam auftreten. Eine Unterteilung der Figuren in grüne für Frühling und Sommer sowie braune für Herbst und Winter lässt erkennen, zu welchem Zeitpunkt die Figuren ursprünglich in Erscheinung traten. Die Übergänge sind hier jedoch fließend, und es ist weder aus Literatur, noch aus mündlichen Überlieferungen eindeutig herauszulesen, welche Figuren in welche Jahreszeit gehören. Zusätzlich vermischen sich heidnischer und katholischer Hintergrund. Gerade der Umstand, dass von sehr vielen Spielen und Umzügen weder Text noch Aufführungsablauf verschriftlicht wurden, sicherte deren Überleben, denn mündliche Überlieferungen sind anpassungsfähiger als Verschriftlichtes.

Im Winter konnten die Bauern aufgrund der Wetterbedingungen wenig bis gar keine Arbeit verrichten, daher wurde diese dunkle, ruhigere Zeit dafür

genutzt, um „zusammenzurücken“. Die nicht so arbeitsintensive, kalte Jahreszeit machte es auch leichter, sich körperlich näher zu kommen. Eine Studie der Statistik Austria über lebendgeborene Säuglinge von 2001 bis 2010, nach Monaten und Bundesländern aufgeteilt, beweist, dass auch heute noch in den Wintermonaten die meisten Kinder gezeugt werden, denn die Monate Juli, August und September zählen durchgehend zu den geburtenstärksten.²

Dunkelheit wird von Menschen instinktiv mit Bösem, Gefährlichem und Mystischem in Verbindung gebracht. Aus diesem Grund wurde im Christentum die Ankunft des Retters, des Lichtspenders Jesus Christus in diese dunkelste Zeit des Jahres gelegt, denn hier ist der Kontrast am stärksten.

Angst ob, und Hoffnung, dass der Sommer wiederkehrt, Gedanken über Leben und Sterben prägten die unfruchtbare, kalte Jahreszeit. Daraus entstandene Mythen und Rituale sind Ausdruck eines Erklärungsversuchs einer nur schwer zu verstehenden oder fassbaren Natur. In den Figuren des Krampusspiels spiegeln sich aber nicht nur die Vorstellungen über Magie, Hoffnungen und Ängste wider, sondern sie repräsentieren den Jahresablauf des bäuerlichen Lebens, eingeteilt in fruchtbare und unfruchtbare Zeit in Verbindung mit Leben und Sterben in der Natur. Der Aspekt der Fruchtbarkeit, der ein großes Thema des Krampus- und Perchtenbrauchtums darstellt, reiht sich in den Leben-Tod-Leben-Zyklus ein, der in allen Kulturen eine Rolle spielt.

In seinem Buch *Klaubauf – Krampus – Nikolaus* hebt der Verhaltensforscher und Zoologe Otto König hervor, dass der Winter einerseits eine Zeit der Reduktion, Einschränkung und des sich Zurückziehens, andererseits aber sozial recht ergiebig ist. Laut König fallen in die Zeit zwischen Mitte November und Anfang März die meisten Liebes- und Orakelbräuche, wozu auch das Verschicken von mit anrühigen Motiven verzierten

² Statistik der Lebendgeborenen der Jahre 2001 bis 2010 nach Bundesländern und Ereignismonaten der *Statistik Austria*.
http://www.statistik.at/web_de/statistiken/bevoelkerung/geburten/index.html. Zugriff: 27.01.2012.

Krampuspostkarten gehört. König geht sogar davon aus, dass das Krampusspiel überhaupt ausschließlich zum Zweck der Paarbildung ins Leben gerufen wurde.³



Abbildung 1: Erotische Krampuspostkarte
Quelle: <http://www.lovntol.at/leben/krampuskarten.htm>.



Abbildung 2: Erotische Krampuspostkarte
Quelle: <http://www.lovntol.at/leben/krampuskarten.htm>.



Abbildung 3: Erotische Krampuspostkarte
Quelle: <http://www.lovntol.at/leben/krampuskarten.htm>.



Abbildung 4: Erotische Krampuspostkarte
Quelle: <http://www.cryptomundo.com/bigfoot-report/cryptomundian-christmas/>.

³ Vgl. Otto König, *Klaubauf – Krampus – Nikolaus: Maskenbrauch in Tirol und Salzburg* (Wien: Edition Tusch, 1983), S. 6,7,8.

Die vorliegende Arbeit untersucht die lange Tradition, den Erfolg der Spiele, die jedes Jahr wieder Besucher anlocken, die Interaktion zwischen Spielern und Zuschauern sowie das zügellose, wilde Verhalten der Kramperln.

Hierfür wird sowohl die Geschichte des Krampus, als auch Brauchtum und Volksschauspiel beleuchtet. Ein besonderes Augenmerk wird auf die Öblarner Krampusspiele gelegt. Beim Öblarner Krampuspiel wird darauf geachtet, heidnische Figuren ins Spiel aufzunehmen, weshalb in dieser Arbeit auch die Verbindung des Krampus zur heidnischen Frau Percht und der „Wilden Jagd“ untersucht wird.

Weiters wird der Frage nachgegangen, inwiefern „Archetypen“, Schaulust und Freude an Nervenkitzel und Schmerz den Erfolg der Krampus-, Nikolausspiele und –umzüge beeinflussen. Dazu werden Theorien von Sigmund Freud und Carl Gustav Jung zum „kollektiven Unbewussten“ und zu „Archetypen“ herangezogen. Fragen zum Öblarner Krampuspiel beantwortet der Spielleiter der Krampusgruppe Gert Planitzer.

Das später hinzugekommene „erzieherische Element“ des Krampus wird jedoch außen vor gelassen, da es sich hierbei um Erziehungsmethoden der sogenannten „schwarzen Pädagogik“ handelt, die sich der Mittel Gewalt und Einschüchterung bedient, welche in der modernen Erziehung keinen Platz mehr haben sollten.

Allen äußeren Einflüssen zum Trotz, seien es Verbote durch Kirche und Obrigkeit oder das in Vergessenheit geraten alter Traditionen und Bräuche im Laufe der Zeit, haben der Krampus, die Percht, der Nikolaus und ihre Gefährten überlebt.

Hinter den Masken und Fellen stecken meist Männer „in den besten Jahren“. Bei der Gründung einer „Pass“, also einer Krampusgruppe, findet eine Art Verbrüderung statt. Man fühlt sich einer Gruppe zugehörig, kann mit seiner archaisch, animalisch, dämonischen Seite in Verbindung treten und entsprechende Bedürfnisse in einem gewissen Rahmen ausleben. Früher bildeten sich die Krampusgruppen aus rivalisierenden Knappen und Handwerkergruppen, die sich teilweise Kämpfe lieferten und damit versuchten,

ihr Revier klar abzustecken, das heißt, Männer aus anderen Ortschaften von den Frauen und dem Grund und Boden des eigenen Dorfes fernzuhalten und damit Besitz einzufordern und die Heimat zu verteidigen.

Die verkleideten Männer hatten und haben im Rahmen dieses Spiels auch die Chance, sich legitim Frauen zu nähern, und zwar auf eine sehr animalische Art und Weise: in Felle verkleidet, mit Rute „bewaffnet“, beängstigend und übermächtig. Das „Krampus gehen“ wurde und wird daher auch als „Anbandlhilfe“⁴ genutzt. Darüber hinaus erkennt in diesem Zusammenhang auch König, dass „sich maskieren“ Freiheit bringt und sich aus diesem Grund nicht nur im Karneval großer Beliebtheit erfreut.⁵

⁴ Hilfe beim Knüpfen von Beziehungen.

⁵ Vgl. Otto König, *Klaubauf – Krampus – Nikolaus: Maskenbrauch in Tirol und Salzburg* (Wien: Edition Tusch, 1983), S. 13.

1 DER KRAMPUS



Abbildung 5: Kramperln mit Luzifer des Öblarner Krampusspiels
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>.



Abbildung 6: Nikolaus und Kramperln der Krampusgruppe Donnersbach
Quelle: http://www.donnersbach.at/component/option,com_ponygallery/Itemid,91/func,detail/id,377/#ponyimg.

Der Krampus, im Christentum mit dem Teufel, also der Versuchung, gleichgesetzt, ist die Verkörperung animalisch-dämonischer Natur inklusive ungezügelmtem sexuellen Trieb, dargestellt durch eine rote, lange Zunge und Hörner.

Die Herkunft des Krampus ist nicht geklärt, es kann jedoch von mindestens zwei möglichen Quellen ausgegangen werden. Einerseits die Entwicklung des Krampus aus der katholischen Lehre über Gott und Teufel, die auch Roland Girtler vertritt, wenn er vom Teufel als „Stammvater“ des Krampus ausgeht, oder die andere Seite, die Kurt Grafschafter in seinem Buch *Wilde Jagd* beschreibt, indem er heidnische Figuren als Vorfahren des Krampus nennt. Es kann davon ausgegangen werden, dass die Kramperln ihre Wurzeln in heidnischen Traditionen haben, zum Zwecke des Erschreckens der bösen Wintergeister zwar schrecklich aussehen, von ihrem Wesen her aber Lichtgestalten und den Menschen damit dienlich sind.

Grafschafter vermutet die Kramperln, die die Aufgabe haben, Wintergeister zu vertreiben, als Begleiter der Frau Percht und als Symbole der Fruchtbarkeit.⁶

Der Volkskundler Adolf Mais spricht von Krampus, Bartl oder Klaubauf als eine versinnbildlichte Gestalt aus dem Totenheer, die gerade um die Zeit der Rauhächte ruhelos umherzieht.⁷ Als Begleiter der Frau Percht und ihrer „Wilden Jagd“ sind die Kramperln ursprünglich Figuren des nahenden Frühling, die den Winter vertreiben und die Fruchtbarkeit in der Natur zurückbringen sollen. Im Laufe der Zeit und der christlichen Lehre büßten sie fast alles ihnen positiv Anhaftende ein, wurden mit dem Teufel der Katholiken gleichgesetzt und als „Angstmache“ vor Hölle und Bestrafung benutzt.

König führt das Wort Krampus auf das griechische Wort „krampos“ zurück, das soviel wie „ausgetrocknet“ bedeutet. König glaubt, es wurde von den vielen griechischen Dienst- und Kindermädchen, die zur Zeit der Monarchie in Österreich Dienst geleistet haben und aus Dörrobst geformte Teufelsfiguren „Krampos“ nannten, nach Österreich gebracht. Daraus ist die Bezeich-

⁶ Vgl. Roland Girtler, *Gruss vom Krampus* (Wien: Christian Brandstätter, 2001), S.10.

Vgl. Kurt Grafschafter, *Wilde Jagd: Nikolaus, Kramperln, Perchten & andere winterliche Gesellschaft* (St. Veit/Glan: Context Verlag, 2005), S. 127.

⁷ Vgl. Adolf Mais, *Österreichische Volkskunde für Jedermann* (Wien: Prodomo Verlag, 1952), S. 10.

nung Zwetschkenkrampus⁸ entstanden.⁹ Planitzer bringt das Wort „Kramperl“ in Zusammenhang mit dem Mundartausdruck für lange Fingernägel, die ebenso als „Kramperln“ bezeichnet werden.¹⁰ Das ähnliche Wort „Krampen“ verwendet man in der steirischen Mundart unter anderem als Schimpfwort für Frauen. Der Krampus wird je nach Region in Österreich auch als Spitzbartl, Bartl, Klaubauf, Percht, Hidl (Horn, Gehörnter), Nigl (der Zornige), Pelzteufel, Gangerl („gankeln“ bezeichnet den wankenden Gang eines Kindes, das gehen lernt), oder als „der Rauhe“ bezeichnet. Diese Bezeichnung wird mit seinem rauhen Verhalten und den früher üblichen Fellmasken in Verbindung gebracht.¹¹ Ob sich die Bezeichnung „Rauhacht“ hiervon ableitet, ist nicht geklärt. Der Begriff Rauhacht wird im Unterkapitel 2.2 noch genauer beleuchtet.

Bewegen wir uns den Ursprüngen des Krampus entgegen, hin zu heidnischen Bräuchen und Überlieferungen, verschwimmen die Grenzen zwischen Gut und Böse, Tod und Leben, Licht und Schatten. In der Antike und zu Zeiten des Heidentums wurden diese Faktoren nicht getrennt, traten gemeinsam in Erscheinung, denn eines konnte ohne das andere nicht existieren. Mythische Gestalten vereinten meist beides in sich: Lebenspendendes und Vernichtendes, Gutes und Böses. Frau Percht selbst, Fruchtbarkeit bringend, weissagend und fürchterlich gleichzeitig, hat zwei Gesichter und ist Lichtgestalt und Dämon in einem. In der Luziferpredigt des Krampusspiels zeigt sich selbst der Teufel, vormals Engel, als zweigesichtig, indem er die Menschen davor warnt, die gleichen Fehler wie er oder vielleicht noch schlimmere zu begehen. Infolgedessen tragen auch die Kramperln Gutes in sich, gleich, ob sie mit Frau Percht oder Luzifer verwandt sind.

⁸ Umgangssprachlich auch als Bezeichnung für einen kleinen Krampus verwendet.

⁹ Vgl. Otto König, *Klaubauf – Krampus – Nikolaus: Maskenbrauch in Tirol und Salzburg* (Wien: Edition Tusch, 1983), S.11.

¹⁰ Vgl. Gert, Planitzer, *Himmel, Tod und Teufel. Geschichte und Gegenwart der Ennstaler Nikolospiele* (Manuskript eines Vortrags in Öblarn: 27.11.2009). S. 7.

¹¹ Vgl. Gert, Planitzer, *Himmel, Tod und Teufel. Geschichte und Gegenwart der Ennstaler Nikolospiele* (Manuskript eines Vortrags in Öblarn: 27.11.2009). S. 7.

George Ryley Scott beschreibt in *Phallic Worship* die Idee von Satan wie folgt:

„The origin of the idea of Satan would appear to have been inextricably mixed up with the origin of the idea of good and evil, of light and darkness, of creation and destruction.“¹²

Laut Sigmund Freud beinhaltet die Unlogik, die im Unbewussten vorherrschend ist, entgegengesetzte Elemente, die ohne Probleme nebeneinander bestehen können, sich gegenseitig beeinflussen und trotz Unvereinbarkeit von Einzelheiten Kompromisse finden. Das heißt, Gegensätze werden vom Unbewussten als identisch behandelt und sind daher eigentlich in Auflösung begriffen. In den ältesten Sprachen war das ebenso, und Bezeichnungen für stark – schwach, hell – dunkel, etc. entsprangen derselben Wurzel, bis zwei unterschiedliche Abwandlungen die Bedeutungen voneinander trennten.¹³ Auch hier sieht man einen Hinweis auf die ursprüngliche Einheit aller Dinge.

Nach Karl Rosenkranz *Ästhetik des Häßlichen* wird erst in der christlichen Religion das Böse als absolut Negatives abgekapselt.¹⁴ Noch im hebräischen Monotheismus ist Satan kein rein diabolisches Wesen, sondern ein Engel, der die Aufgabe hat, Hiob in Versuchung zu führen.¹⁵ Erst das Christentum begann im Mittelalter Gut und Böse zu trennen, der Tod wurde stärker vom Leben abgespalten und bei schlechtem Verhalten eine Bestrafung nach dem Tod angedroht. Im Öblarner Krampusspiel wird der personifizierte Tod als ständiger Begleiter und als Gegebenheit im Leben dargestellt.

Scott dokumentiert in *Phallic Worship* indische Tänze, die, von ihm als „versöhnende Riten“ bezeichnet, zum Erntefest im Oktober oder November

¹² George Ryley Scott, *Phallic Worship: A History of Sex and Sex Rites in Relation to the Religions of all Races from Antiquity to the Present Day* (London: Torchstream Books, 1949), S. 93.

¹³ Vgl. Sigmund Freud, *Abriß der Psychoanalyse: Einführende Darstellungen* (Frankfurt am Main: Fischer, 1994), S. 64.

¹⁴ Vgl. Karl Rosenkranz, *Ästhetik des Häßlichen* (Leipzig: Reclam, 1996), S. 300.

¹⁵ Vgl. Umberto Eco, *Die Geschichte der Hässlichkeit* (München: Carl Hanser Verlag, 2007), S. 73.

aufgeführt werden, wobei in Mangalore zwei Teufelstänzer mit Gesichtsmasken und den Oberkörper in Fell gehüllt tanzen.¹⁶ Laut Gert Planitzer war es mündlichen Überlieferungen nach bei Krampusspielen üblich, dass die Kramperln am Ende des Spiels einen rituellen Abschlusstanz aufführten.

1.1 DER TEUFEL

In fast allen Religionen findet man nach Scott die Idee von Dämonen oder bösen Geistern, denen meist eine Gottheit übergeordnet ist. Der Teufel wurde personifiziert als Mensch oder halb Mensch halb Tier dargestellt, vor allem mit einem Ziegenbein und einem Schwanz. Den Teufel der Christen bezeichnet Scott als „Scheinbild der bösen Götter des antiken Griechenland, Ägypten, Persien und Hebräischer Religionen.“¹⁷

Im Griechischen bedeutet das Wort „Diabolos“ „Verleumder“, und in *Die Geschichte der Hässlichkeit* sieht Umberto Eco das vorgestellte Bild dieses Verleumders als Folge eines „falschen Lebenskonzeptes“, eine „Verzerrung des Göttlichen“. Überwindet man die Täuschung und die damit oft verbundenen Ängste, löst „er“ sich auf. Eco zitiert die Ansicht des Mystikers Jakob Böhme, dessen Meinung nach das Auftreten des „Bösen“ ein Ungleichgewicht darstellt, das keine positive Wirkung mehr hat. Die Hölle ist bei den Katholiken die Heimat des Teufels, Satans oder Luzifers, in welcher er den Vorsitz einnimmt. Den Teufel oder das Böse findet man im Alten und im Neuen Testament, doch werden dort hauptsächlich seine durch Menschen ausgeführten Taten und deren Auswirkungen beschrieben, eine Ausnahme stellt die Schlange bei der Verführung Evas dar.

Erst im Mittelalter erhält der Teufel eine Körperlichkeit, und das Hässliche als Unterform des Teuflischen und Fürchterlichen hält seinen Einzug in die christliche Welt.

¹⁶ Vgl. George Ryley Scott, *Phallic Worship: A History of Sex and Sex Rites in Relation to the Religions of all Races from Antiquity to the Present Day* (London: Torchstream Books, 1949), S. 93, 95.

¹⁷ Vgl. George Ryley Scott. *Phallic Worship: A History of Sex and Sex Rites in Relation to the Religions of all Races from Antiquity to the Present Day* (London: Torchstream Books, 1949), S. 93, 95.

Im 20. Jahrhundert ändert sich die Gestalt des Teufels tendenziell weg von offensichtlicher Hässlichkeit hin zu kleinbürgerlicher Durchschnittlichkeit, die ihn aufgrund seiner optischen Unkenntlichkeit noch bedrohlicher wirken lässt.¹⁸

Schwarz und Rot als Zeichen von Dunkelheit, Sünde, Tod, Bösem und dem Teufel werden laut Daniela Gehrmann schon seit dem antiken Rom verwendet.¹⁹

Mit dem Teufel stehen meist auch Hexen in Verbindung, die einen weiteren Bestandteil vieler Krampusgruppen darstellen. Im Öblarner Spiel kommen sie jedoch nicht zum Einsatz.

Die Figur des Luzifers tritt in allen Ennstaler Krampusspielen auf, um eine Moralpredigt zu halten, die der Belehrung der Menschen dient und auf ihre Sünden verweist. Luzifer ist also auch im Krampusspiel nicht „das Böse“ schlechthin, denn er versucht, die Menschen zum Guten zu bekehren und droht ihnen mit der Hölle, wenn sie seinen Rat nicht befolgen. Die Predigt ist bei allen Spielen sehr ähnlich und ihrem Inhalt nach katholisch geprägt.

Der katholischen Moralvorstellung zum Trotz pflegen die Kramperln zu Frauen eine ganz besondere Beziehung. Umgekehrt finden aber auch die Frauen Gefallen am Krampus.

¹⁸ Vgl. Umberto Eco, *Die Geschichte der Hässlichkeit* (München: Carl Hanser Verlag, 2007), S 73.

¹⁹ Vgl. Daniela Gehrmann, *Von Katzenfrauen, Affenmännern und Werwölfen. Das Tier im Menschen* (Marburg: Textum Verlag, 2006).

1.2 KRAMPUS UND FRAUEN

Dass die Kramperln die Gelegenheit oft nutzen, um sich den Mädchen gegenüber weniger „rauh“ zu verhalten, stellt auch Hans Schuhladen fest.

Andererseits kritisiert er jedoch die Brutalität der Kramperln, die sie gegenüber manchen Burschen anwenden.²⁰

Peter Simhandl berichtet von einem „Galizischen Paradeisspiel“, bei dem der dortige Teufel seine Hörner mit Dornen und Stacheln versehen musste, damit die Frauen nicht immer versuchten, ihn daran zu ziehen.²¹ Also auch im Paradeisspiel, welches im Unterkapitel 3.1 noch näher erläutert wird, begegneten die Frauen dem Teufel durchaus neckisch und mit sexuellen Untertönen. Beim „Klaubauf Lauf“ in Matrei in Osttirol beobachtete Girtler, welche Freude die Mädchen daran hatten, sich in der Nähe der Kramperln aufzuhalten und diese auch solange zu provozieren, bis die Klaubaufs sie mit wildem Gebrüll verfolgten.

Der Nikolaus erscheint nach Girtler als „lendenarmes Pendant“ zum vor Bosheit und Vitalität sprühenden Krampus, der mit seinem Charme vor allem unter den Mädchen Angst verbreitet und fasziniert gleichzeitig.²² Die ihm anhaftende Wildheit, das Tierische und die damit verbundene Erotik erinnern an die im Gefolge Dionysos auftauchende Figur des Satyr, die für Orgien, Wein, sexuelle Gier und scherzhaftes Treiben bekannt ist. Dionysos versetzte die Menschen in ein Gefühl zwischen äußerster Spannung und Jubel und zog mit seinen Begleiterinnen den „Mänaden“ oder „Bakchen“ durch die Lande. Diese Frauen schlug er mit Wahnsinn, und sie verzehrten das rohe Fleisch jener Tiere, die sie vorher zerrissen hatten.

²⁰ Vgl. Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984), S. 45.

²¹ Vgl. Peter Simhandl, *Bühne, Kostüm und Requisit der Paradeisspiele* (Wien: Notring, 1970), S. 61.

²² Vgl. Roland Girtler, *Gruss vom Krampus* (Wien: Christian Brandstätter, 2001), S.53.

Der Dionysos Kult beinhaltet orgiastische Elemente, die als Abreaktion unbewusster Triebenergien gesehen werden können.²³ Dionysos gilt als Lebensbringer, dem Blut, Wein, Wasser und Sperma heilig sind, was ihn besonders bei den Bauern verehrungswürdig macht. In ihm spiegelt sich gleich den Vorgängen in der Natur der Kreislauf von Tod, Wiedergeburt und Fruchtbarkeit wider.²⁴ Laut Otto König zog Dionysos mit seinem Gefolge Anfang Dezember durch die Lande, um Liebesglück, Nahrung und Hilfe bei der Schifffahrt zu gewährleisten, weswegen König eine Verbindung zwischen den Figuren des Nikolaus und Dionysos sowie deren Gefolge sieht, da sie bei den Themen Fruchtbarkeit und Ausschweifungen orgiastischer Natur überschneidende Eigenschaften aufweisen.²⁵

Der Zweck des Krampusbrauchtums dient nach König allein der Kameradschaft und dem Imponieren der Mädchen. König stellt fest, dass sich nur die äußere Brauchtumsform geändert hat, die Triebe, Wünsche und Tendenzen der Menschen aber gleich bleiben.²⁶

Im Rahmen der menschlichen Stammesgeschichte gesehen, bezeichnet Girtler das Krampustreiben als „Ritualisierung von Aggression“, die von den oft jungen Krampuspielern einerseits ausgelebt und andererseits zur Kontaktaufnahme mit Mädchen genutzt wird.²⁷

²³ Anm. Auch Künstler Hermann Nitsch beschäftigt sich mit dieser Thematik, sieht im Gegensatz zur klassischen Psychoanalyse die Abreaktion der Triebe aber als positives, Energien reaktivierendes Ereignis. Nach Nitsch geht die Triebbefriedigung und -abfuhr mit Mythen, Riten und Religion einher.

Vgl. Ulrike Traub, *Theater der Nacktheit, Zum Bedeutungswandel entblößter Körper auf der Bühne seit 1900* (Bielefeld: Transcript, 2010), S. 273.

²⁴ Vgl. Peter Simhandl, *Theatergeschichte in einem Band* (Berlin: Henschel Verlag, 1996).

²⁵ Vgl. Otto König, *Klaubauf – Krampus – Nikolaus. Maskenbrauch in Tirol und Salzburg* (Wien: Edition Tusch, 1983), S. 10.

²⁶ Vgl. Otto König, *Klaubauf – Krampus – Nikolaus: Maskenbrauch in Tirol und Salzburg* (Wien: Edition Tusch, 1983), S. 10, 12.

²⁷ Vgl. Roland Girtler, *Gruss vom Krampus* (Wien: Christian Brandstätter, 2001), S. 16, 37, 39, 40.

1.3 KRAMPUSSPIELER

Die Gruppen setzen sich hauptsächlich aus Männern zwischen 18 und 38 Jahren zusammen, während der Spielleiter, von Leopold Kretzenbacher als Seele der Spielgemeinschaft bezeichnet, auch älter sein kann.²⁸ Es gibt ein ungeschriebenes Gesetz, dass jene, die alt genug sind, um den Grundwehrdienst absolviert zu haben, einer Krampusgruppe beitreten dürfen. Diese Regel muss nicht zwingend eingehalten werden, bringt aber eine gewisse gesellschaftliche Bestätigung mit sich.²⁹

In der Vergangenheit bildeten in ländlicher Umgebung meist Handwerker, Bauern oder Landarbeiter eine „Pass“.

Das „Krampus gehen“ zählte für manche Spieler auch als Nebeneinkommen in der Weihnachtszeit, da viele Familien die Krampus- und Nikolausgruppen aus den bereits erwähnten pädagogischen Gründen zu sich nach Hause einluden, und die Spieler dafür bezahlt wurden.

Maskenbünde spielten nach Mircea Eliade beim Kampf um die Vorherrschaft des Mannes eine Rolle.³⁰

Am Krampusbrauchtum teilnehmende Frauen bekleiden auch heute noch oft die Rollen der Hexen und Engel, die den Hl. Nikolaus und die Kramperln begleiten, mittlerweile findet man aber auch immer wieder Krampuspielerinnen.

Im Buch *Wilde Jagd* gibt es Aufzeichnungen über eine reine Frauengruppe mit dem Namen „Exulodiablo“ (verbannte Teufel), die sich 2004 in Graz gegründet hat.³¹ Auf der Website der Gruppe „Exulodiablo“ ist das Grün-

²⁸ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), 6. Band. S. 18, 19.

²⁹ Vgl. Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984), S. 45.

³⁰ Vgl. Mircea Eliade, *Das Mysterium der Wiedergeburt: Versuch über einige Initiationstypen* (Frankfurt am Main: Insel Verlag, 1988), S. 131.

³¹ Vgl. Kurt Grafschafter, *Wilde Jagd: Nikolaus, Kramperln, Perchten & andere winterliche Gesellschaft* (St. Veit/Glan: Context Verlag, 2005), S. 186.

dungsjahr aber mit 2005 vermerkt, und die Gruppe bestand zu diesem Zeitpunkt bereits aus Männern und Frauen.³²

Im Öblarner Spiel findet das „zum Krampus werden“ laut Gert Planitzer in Etappen statt. Dazu gehört, dass sich alle Mitspieler ca. eine Stunde vor Beginn des Spiels in der Werkstatt eines Gruppenmitglieds einfinden. Man beginnt sich umzuziehen und findet Zeit zu rauchen, das ein oder andere Bier zu trinken und zu plaudern. Die Spieler schminken sich um die Augen schwarz, damit man die Haut durch die Sichtlöcher der Maske nicht sieht. Je weiter das Verkleiden voranschreitet, desto mehr finden sich die Spieler in die Rolle ein, und die Spannung steigt. Gemeinsam gehen die Kramperln bis zum Aufführungsort, der in einigen Minuten Entfernung liegt. An diesem Punkt unterscheidet man sich schon definitiv von den Menschen, die man auf dem Weg dorthin trifft.

Als dritter Schritt kann die Aufführung selbst gesehen werden.

Planitzer bekräftigt, dass man das Krampusverhalten nicht lernen kann sondern eher in sich freilegen oder erwecken muss. Da „Krampus gehen“ mit viel Imponiergehabe verbunden ist, fällt es vielen schwer, am Ende der Krampuszeit wieder aus der Rolle herauszufinden.

Otto König, der in Matriei einen Klaubaufumzug besuchte und sich mit Unterlagen verschiedener Gerichtsherren aus früheren Zeiten befasste, bezeichnet den Umzug als die „Wilde Jagd“. Die Kramperln erinnern ihn an „Werwölfe“, die sich Aufzeichnungen nach, an heimlichen Orten trafen, mit Fellen verkleidet über Dörfer herfielen, um in unversperrte Häuser einzudringen, den Frauen aufzulauern und das Bier auszutrinken. Sich in Wolfspelz zu kleiden war, als es noch viele Wölfe gab, billig, heute verwendet man Lamm- oder Ziegenfelle.

³² www.exulodiablo.at.tf. Zugriff: 26.01.2012.

1.4 KRAMPUSKOSTÜM



Abbildung 7: Maske aus dem Öblarner Krampusspiel
Quelle: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.



Abbildung 8: Krampuskostüm aus dem Öblarner Krampusspiel
Quelle: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.

Dort, wo das Nikolausspiel „Schaubrauch“ ist, erfüllen die Masken nach Hans Schuhladen vor allem eine „Repräsentativ-Funktion“.³³

In Öblarn haben sich in den letzten 20 Jahren die Verkleidungen, vor allem die Larven, immer wieder verändert. Die kubischen Fellmasken, einfache Fellhauben mit Schlitz für Mund und Augen sowie einer aufgeklebten Zunge und Hörnern, wurden durch geschnitzte Holzmasken, die mittels eines Scharniers an einem Gestell oder direkt an einem Helm angeschraubt sind, ausgetauscht.

Kretzenbacher beschreibt die Spiele in Tauplitz und Liezen, bei denen Luzifer im Schafspelz auftritt und eine Kugelmaske, die mit Leinen bespannt ist und Schlitz für Mund und Augen offen lässt, trägt. Darauf sind „Gamskriekeln“³⁴ als Hörner befestigt. Die beiden Begleiter Luzifers tragen ähnliche Masken und Verkleidungen wie er, nur dunkler.³⁵

³³ Vgl. Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984), S. 45.

³⁴ Hörner der Gämsen.

³⁵ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), Band 6. S. 194.

Hans Schuhladen hält fest, dass auch im Nachbarort Öblarns, in Niederöblarn, die früher in der Steiermark allgemein genutzten kubischen Fellmasken mit Schlitz für Augen und Nase, aufgeklebter Stoffzunge sowie Kuh-, Ziegen- oder Steinbockhörnern verwendet wurden.³⁶ Gert Planitzer bestätigt diese Form der Masken auch in Öblarn. Er erklärt sich die einfache Verkleidung mit dem geringen Zeit- und Geldaufwand, der für die Erstellung der Larven notwendig war. Je mehr Freizeit die Menschen zur Verfügung hatten, desto mehr wurde für einige das Krampuspiel oder „Krampus gehen“ von der reinen Tradition zum Hobby, und man begann Masken in Schnitzkursen zu fertigen oder ließ sie nach Vorlagen herstellen. Die Larven bestehen meist aus Holz, es gibt aber auch Masken aus Gummi oder Plastik.

Der Lauf der Zeit und die damit einhergehende optische Veränderung der Masken und Verkleidungen stellt für Gert Planitzer im Öblarner Spiel kein Problem dar und ist für das Überleben dieses Brauchtums notwendig.

Hier spielen auch die regionale Herkunft und die Mode eine Rolle. Vorwiegend lehnt man sich an gängige Vorstellungen von „hässlich“ und „furchterregend“ aus Filmen oder aktuelle Trends an. Die Masken änderten sich von anfänglichen Fellhauben mit Schlitz für Augen und Mund bis hin zu Aliens, *Star Wars* Figuren und „Ork“³⁷ - ähnlichen Larven.

Neben dem furchterregenden Gesicht der Kramperln gelten Hörner als wichtiger Bestandteil einer Krampusmaske, und auch hier gilt, je auffälliger desto besser. Nach Mihály Hoppál trugen auch Schamanen Geweihe, die zugleich Kopfschmuck, Ausdruck von Kraft und Männlichkeit des Schamanen und symbolische Waffe bei der Auseinandersetzung mit konkurrierenden Schamanen waren.³⁸ Wie der Mensch hinter der Krampusmaske, sah auch der Schamane durch die kleinen freigelassenen Schlitz die Welt, wäh-

³⁶ Vgl. Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984).

³⁷ Bösertige Figuren aus *Herr der Ringe*.

³⁸ Vgl. Mihály Hoppál, *Schamanen und Schamanismus* (Augsburg: Pattloch, 1994). S. 115.

rend die Welt um ihn herum gezwungen war, ihn anders als sonst wahrzunehmen.³⁹

Die Kleidung besteht bei den Kramperln aus Bock- oder Schaffellen, wo an breiten Ledergürteln Glocken oder Schellen befestigt werden. Der Pelz soll primär Wildheit betonen, kann aber auch eine Tierform vorschützen. Für König ist er hauptsächlich „uraltetes Wintergewand“ aus einer Zeit, als den Burschen außer Zweckkleidung nichts zur Verfügung stand.⁴⁰ Im altnordischen Heidentum stellte man sich die Verwandlung als Hineinschlüpfen in eine andere Hülle vor. Jene Menschen, die nicht als eingestaltig (einhamir) galten, streiften sich ein Wolfs-, Bären- oder Hundefell über, um sich der wilden Eigenschaften dieser Tiere zu bemächtigen.⁴¹ Die Transformation vom Mensch zum Tier galt ursprünglich als Strafe der Götter, fand später jedoch ihren Kontrast in Totenkult sowie mittelalterlichen Kampfriten, in denen sich die Truppen in Tiermasken und Felle verkleideten, um die Kraft des jeweiligen Tieres zu erhalten. In Tiere Verwandelte wurden stets mit dunklen, sündigen Mächten in Verbindung gebracht.⁴² Die Idee, Wesen und Verhalten von Tieren durch Masken und Verkleidung zu übernehmen, um sich ihre Kraft anzueignen, findet sich bei Berserkern, Schamanen und schließlich auch bei den Kramperln wieder.

Auch bei der Verkleidung kann man Ähnlichkeiten zwischen Schamanen- und Krampuskostümen erkennen.

Im Besessenheitsschamanismus weisen die Schamanenkostüme häufig tierische Züge auf. Diese Trachten waren bei den Völkern Nord- und Innerasiens sowie bei den Inuit üblich. Zwei grundlegende Trachten Sibiriens waren

³⁹ Vgl. Andrew Thomas DuBois, *An Introduction to Shamanism* (Cambridge: Cambridge University Press, 2009), S. 182, 183, 184, 191.

⁴⁰ Vgl. Otto König, *Klaubauf – Krampus – Nikolaus: Maskenbrauch in Tirol und Salzburg* (Wien: Edition Tusch, 1983), S. 15.

⁴¹ Vgl. Karl Weinhold, *Zur Geschichte des heidnischen Ritus* (Leipzig: Superbia Verlag, 2004), S. 14.

⁴² Vgl. Daniela Gehrmann, *Von Katzenfrauen, Affenmännern und Werwölfen: Das Tier im Menschen* (Marburg: Textum Verlag, 2006), S. 10,11,12.

der Vogel- und der Cervidentypus.⁴³ Zum Kostüm zählten Gürtel, kleine Glocken, mehrere Metallscheiben an Brust und Rücken, sowie zahlreiche längliche Eisenplättchen zur Stählung und zum Schutz des Körpers. Zusätzlich befand sich am Kostüm eine durchlöchernte Metallscheibe, die den Übertritt in die „Geisterwelt“ erleichtern sollte. Es war, ähnlich wie bei den Kramperln und Berserkern, auch üblich, das Gesicht zu verkleiden oder zu schwärzen.⁴⁴ Eines haben alle Masken gemeinsam: sie sind furchterregend und hässlich.



Abbildung 9: Tungusischer Schamane aus Sibirien, 17 Jhd. Stich von Nicolaus Witsen
Quelle: Mihály Hoppál, Schamanen und Schamanismus (Augsburg: Pattloch, 1994), S. 115.



Abbildung 10: Chakassische Schamanentracht mit Eisenkrone, 20. Jhd.
Quelle: Mihály Hoppál, Schamanen und Schamanismus (Augsburg: Pattloch, 1994), S. 117.

⁴³ Hirsch oder Familie der Geweihträger.

⁴⁴ <http://de.wikipedia.org/wiki/Schamane>. Zugriff: 17.01.2012.

1.5 RUTE



Abbildung 11: Birkenrute aus dem Öblarner Krampuspiel
Quelle: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.



Abbildung 12: Rute aus Pferdeschweif aus dem Öblarner Krampuspiel
Quelle: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.

Die Rute wird großteils dafür benutzt, das Publikum des Krampusumzugs oder Krampusspiels zu schlagen.

Die Kramperln verwenden oft Birkenruten, blattlos und zu einem Bündel zusammengebunden, welche aufgrund ihrer Biegsamkeit von der Antike bis zum 19. Jahrhundert in Europa zur Züchtigung Erwachsener und Kinder verwendet wurden.⁴⁵ Heute werden auch Ruten aus Kuhschwänzen oder Pferdehaaren gefertigt.

Der ehemalige Vereinsobmann des Krampusvereins Landeck, Patric Niederbacher, betont im Buch *Wilde Jagd*, dass der Ursprung des Krampus in einer Gestalt liegt, die sich gegen den Winter stellt und den Menschen als

⁴⁵ <http://de.wikipedia.org/wiki/Birkenrute>. Zugriff: 16.01.2012.

Helfer dienlich ist. Die Birkenrute soll Glück und Fruchtbarkeit bringen, zur Züchtigung war sie laut Niederbacher nicht gedacht.⁴⁶

Auch Adolf Mais beschreibt den Gebrauch der Rute als kultischen Brauch, der ursprünglich mehr als Zeichen für Gesundheit und ein langes Leben als für Züchtigung stand.⁴⁷ Karl Weinhold nennt Bräuche der Antike, wie das „Fest der Faune“ oder die „Lupercalien“, wo zu Jahresbeginn oder Frühlingsanfang Menschen mit Ruten, Peitschen oder Riemen geschlagen wurden, um ihnen Gesundheit und Fruchtbarkeit zu wünschen, sowie hindernde Dämonen auszutreiben.⁴⁸ Die „Lupercalien“ wurden zu Ehren des italienischen Gottes Faunus, der den Beinamen „Wolfsabwehrer“⁴⁹ trägt, abgehalten.

Sie sind Reinigungs- und Fruchtbarkeitsfest und wurden im Februar zur Zeit des nahenden Frühlings gefeiert. Die Feier begann mit der Opferung von Ziegenböcken, die blutverschmierten Messer wurden jungen, vornehmen Männern an die Stirn gehalten. Die Männer mussten während des Rituals lachen. Die ausführenden Priester waren nackt und banden sich nach dem Mahl die Felle der Böcke um die Hüften, während sie andere Felle in Streifen schnitten. So liefen sie durch die Stadt, und verheiratete Frauen ließen sich von ihnen mit Riemen auf die Hand schlagen, um für ein segenreiches Eheleben zu bitten.⁵⁰

Das Öblarner Spiel ist als Familienaufführung deklariert, und die Teilnehmer verzichten deswegen auch auf den Gebrauch der Rute. Bei den meisten Krampusumzügen oder Krampusspielen ist das allerdings nicht der Fall. Die Ruten werden zum Teil mit Stacheldraht, Kabeln und Ähnlichem ausstaffiert, damit die Schläge auch sicher Schmerz verursachen. Im Zusammen-

⁴⁶ Vgl. Kurt Grafschafter, *Wilde Jagd: Nikolaus, Kramperln, Perchten & andere winterliche Gesellschaft* (St. Veit/Glan: Context Verlag, 2005), S. 139.

⁴⁷ Vgl. Adolf Mais, *Österreichische Volkskunde für Jedermann* (Wien: Prodomo Verlag, 1952), S. 10.

⁴⁸ Vgl. Karl Weinhold, *Zur Geschichte des heidnischen Ritus* (Leipzig: Superbia Verlag, 2004), S. 41.

⁴⁹ [lat.] Lupus = [dt.] Wolf.

⁵⁰ <http://de.wikipedia.org/wiki/Lupercalien>. Zugriff: 09.11.2011.

hang mit Alkohol oder eventuell angestauter Aggression sowie Imponiergehabe führt der Gebrauch der Ruten jedes Jahr wieder zu Verletzten. Verbote und Ausschreitungen im Zusammenhang mit den Krampusspielen werden in weiterer Folge noch genauer betrachtet.

1.6 GLOCKEN, LÄRM UND BUTTE/KRAXE



Abbildung 13: Butte/Kraxe aus dem Öblarner Krampuspiel
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>.



Abbildung 14: Schelle Luzifers aus dem Öblarner Krampuspiel
Quelle: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.



Abbildung 15: Glocke eines Krampus des Öblarner Krampusspiels
Quelle: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.

Lärm ist ein zwingender Bestandteil eines jeden Krampusspiels oder -umzugs. Die Kramperln selbst tragen Kuhglocken und Schellen in den unterschiedlichsten Größen, auch Böller, sonstige Kracher und Kettengerassel dürfen nicht fehlen. Je lauter die Geräuschkulisse, desto besser. Graftschafter zählt die Perchten und Krampusumzüge zu den sogenannten Lärmbräuchen. Der Lärm soll einerseits dazu dienen, die bösen Geister zu vertreiben⁵¹, andererseits leitet die fürchterliche Geräuschkulisse, die die „Wilde Jagd“ und ähnliche rituelle Verbände hervorbringen, die rasende Ekstase der Teilnehmer ein.⁵²

König zählt Lärmen zu einem beliebten Imponiergehabe, das nicht nur im Tierreich zum Einsatz kommt. Das Territorium wird akustisch markiert und zusätzlich wird signalisiert, dass man sich nicht versteckt.⁵³

Luzifer, der als Begleiter des Hl. Nikolaus die Stube oder Spielstätte betritt, trägt meist die Butte auf dem Rücken. In diesem Korb sollen die „unartigen“ Kinder in die Hölle gebracht werden.

Im Öblarner Spiel wird die Butte vom Krampus „Zerberus“ getragen.

Im byzantinischen Reich wird nach Kretzenbacher die Kraxe vom Tod, der den Nikolaus begleitet, getragen. Die Kraxe wäre dann jenes Behältnis, in dem ein Wirt drei aus Habgier ermordete Schüler eingepökelt und aufbewahrt haben soll. Der Legende nach wurde dem Hl. Nikolaus von dem Fleisch angeboten. Er bemerkte aber, dass etwas nicht stimmte, deckte den Mord auf und erweckte die Kinder zu neuem Leben.⁵⁴

Neben Krampus und Nikolaus gibt es rund um das Krampusbrauchtum auch noch andere Figuren.

⁵¹ Vgl. Kurt, Graftschafter, *Nikolaus, Kramperln, Perchten & andere winterliche Gesellschaft* (St. Veit/Glan: Context Verlag, 2005), S. 254.

⁵² Vgl. Mircea Eliade, *Das Mysterium der Wiedergeburt: Versuch über einige Initiationstypen* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1988), S. 158.

⁵³ Vgl. Otto König, *Klaubauf – Krampus – Nikolaus: Maskenbrauch in Tirol und Salzburg* (Wien: Edition Tusch, 1983), S. 15.

⁵⁴ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), S. 194.

2 ZUR VORGESCHICHTE DES KRAMPUSBRAUCHTUMS

2.1 PERCHTEN



Abbildung 16: Percht aus dem Ennstal
Quelle: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.



Abbildung 17: Zweigesichtige Frau Percht aus Bayern. Eine Seite stellt die Sonne, die andere den Teufel dar.
Quelle: Robert Müller,
<http://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/weitwinkel/perchtenlauf-kirchseeon-brauchtum100.html>.

Auch die Perchten, Perchtln oder Perchtn gehören in die nun im Mittwinter vorkommenden Bräuche und sind mit dem Krampus verwandt. Girtler schreibt, die Kramperl n und die Perchten entstammen wahrscheinlich der gleichen heidnischen Quelle. Diese Verwandtschaft wird Girtlers Meinung nach vor allem durch die Bezeichnung des Krampus in manchen Alpengegenden als Spitzbartl, Perchtl oder Percht aufgezeigt.

Im gesamten steirischen Ennstal wird hingegen zwischen Perchtl und Krampus unterschieden. Dort ziehen die Perchten erst am 05. Januar durch die Dörfer. In Öblarn ist der Brauch des „Perchtl n gehens“ immer noch lebendig. Erwachsene und Kinder, bis zur Unkenntlichkeit als alte Weiblein mit Röcken, Tüchern, Hüten und Ähnlichem verkleidet, ziehen durch die Ortschaft. Werden sie in ein Haus eingelassen, putzen sie dieses und die

anwesenden Personen sporadisch mit ihren mitgebrachten Besen als eine Art rituelle Säuberung, die Glück und Fruchtbarkeit verheißt. Als oberstes Gebot gilt es, nicht erkannt zu werden und aus diesem Grund auf keinen Fall zu sprechen. Meist erhalten die Perchten für ihre Dienste Alkohol oder Geld.

In Stainach und Gröbming, zwei weiteren Orten im Ennstal, findet jedes Jahr am 05. Januar der Glöcklerlauf statt, wo in einem Umzug durch die Ortschaft Schönperchten präsentiert werden.

Als „Überbleibsel heidnischer Kultur“ bezeichnet auch Graftschafter die Perchten und bedauert, dass sie in ihrer ursprünglichen Form kaum mehr zu finden sind.

Graftschafter glaubt, die katholische Kirche habe den unliebsamen heidnischen Perchten viele teuflische Eigenschaften angehängt, um sie zu verbannen. Ursprünglich galten sie als Symbol für die unkontrollierbare Kraft der Natur. Ihr Name steht in Verwandtschaft zu den Wörtern „Bär“, „bärtig“, „zottelig“, „schön“ oder „glänzend“. Aufgrund dieser Zweideutigkeit gibt es „Schiach-“ und „Schönperchten“.⁵⁵

Laut Girtler achtet Frau Percht, die Wächterin über Feiertags- und Arbeitsruhe ist, auch auf Ordnung in den Häusern.⁵⁶

Clarissa Pinkola Estés erklärt, dass die Leben-Tod-Leben-Natur in der archetypischen Psychologie als grundlegender Bestandteil der Instinktnatur aller Lebewesen gesehen wird. Das archetypische Urbild dazu benennt sie Baba Yaga; in den Mythen unterschiedlicher Völker verkörpern es mystische Frauenfiguren, wie zum Beispiel Coatlique, Hel, Kwan Yin, die griechischen Schicksalsgöttinnen oder eben Frau Percht. Alle diese Frauengestalten sind Kunderinnen des Todes und des Lebens.⁵⁷

⁵⁵ Vgl. Kurt Graftschafter, *Wilde Jagd. Nikolaus, Kramperln, Perchten & andere winterliche Gesellschaft* (St. Veit/Glan: Context Verlag, 2005), S. 128.

⁵⁶ Vgl. Roland Girtler, *Gruss vom Krampus* (Wien: Christian Brandstätter, 2001), S. 16.

⁵⁷ Vgl. Clarissa Pinkola Estés, *Die Wolfsfrau: Die Kraft der weiblichen Urinstinkte* (München: Wilhelm Heyne Verlag, 1996), S. 146.

Frau Percht wird auch als Anführerin der „Wilden Jagd“ beschrieben. Heftige Stürme des Winterhalbjahres, die durch ihren Lärm den Eindruck einer rasenden, wilden Schar entstehen lassen, sowie die von einer Gruppe tobender, verkleideter, junger Männer, der Perchten und Klöpfer, aufgeführten Kulttänze, sieht Lily Weiser als die beiden Erlebnistatsachen, die zu Erzählungen über die „Wilde Jagd“ geführt haben.

Laut Weiser stellen die Perchten sowie andere Lärmumzüge, die alle den Zweck verfolgen, die Fruchtbarkeit im neuen Jahr zu fördern, die „Wilde Jagd“ dar. Weiser sieht die Perchten als im Volksglauben berechtigt, die „Wilde Jagd“ nachzuahmen. Sie berichtet, dass nur die jungen Männer einer Gemeinde den Perchtenlauf in ihrer Ortschaft durchführten. Kamen „Auswärtige“ dazu, artete es meist in Streit und Prügelei bis hin zu ernsthaften Verletzungen und Tod als Folge aus. Hierbei ist, wie bei vielen Krampusgruppen, das Bilden einer Gruppe mit Zugehörigkeitsgefühl, „Revier abstecken“ und Imponiergehabe junger Männer zu erkennen. Lange Zeit galt es, die Perchten mit speziellen Speisen zu bewirten, was Weiser als Opferspeisen deutet.⁵⁸

Besonders in den Rauh Nächten wird vermehrt das Auftreten der „Wilden Jagd“ vermerkt, die sich alten Sagen nach als Geister- und Totenheer von Jagdrufen, Pferdegewieher, Hundegebell und Katzengeschrei begleitet durch die Luft bewegt, aber auch zu Lande unterwegs sein kann.

2.2 DIE RAUHNÄCHTE

Unter den vier Rauh Nächten sind der 21. Dezember (Thomasnacht), der 24. Dezember (Christi Geburt, „Percht- oder Perignacht“), der 31. Dezember (Silvester) und der 5. Januar (Rauh nacht vor Dreikönig) zu verstehen. Es gibt unterschiedliche Deutungen bezüglich des Namens. Eine davon ist das „Rauchen gehen“⁵⁹, wo mit erhitztem Weihrauch von Raum zu Raum und auch in den Stall gegangen wird, um die bösen Geister zu vertreiben. Rauh

⁵⁸ Vgl. Lily Weiser, *Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbünde: Ein Beitrag zur deutschen und nordischen Altertums- und Volkskunde* (Baden: Konkordia A.-G., 1927).

⁵⁹ „Räuchern“ oder „Ausräuchern“.

könnte aber auch vom „rauen“ Umgang der Perchten herrühren. Eine weitere Erklärung geht vom mittelhochdeutschen Wort rûch (haarig), das in dieser Bedeutung mit der Kürschnerei in Verbindung steht, aus. Auch das Wort rau oder rauh im Sinne von „uneben“ gehört zur selben Wortfamilie.⁶⁰ Die Rauh Nächte stehen in Verbindung mit Ritualen rund um Fruchtbarkeit und Viehzucht sowie mit dem Volksglauben rund um die Verwandlung von Menschen in Tiere oder Mischwesen. Die Häuser sollen dem Volksglauben nach zu dieser Zeit ordentlich sein. Auch vom Aufhängen weißer Wäsche wird abgeraten, da sie sonst die Reiter der „Wilden Jagd“ stehlen könnten, um daraus ein Leichentuch für den Besitzer herzustellen. Damit sich die „Wilde Jagd“ nicht in Wäscheleinen verheddert, rät der Volksmund dazu diese abzunehmen. Nach Einbruch der Dunkelheit sollten Frauen und Kinder nicht mehr auf die Straße gehen, und im Ostalpenraum hatten die Perchten teilweise die Aufgabe zu überwachen, ob diesem Aufruf Folge geleistet wurde.⁶¹

Durch die christliche Verbindung mit dem Nikolaus fällt der Krampustag weder in die Rauh Nächte, noch in die im Volksglauben besondere Bedeutung erhaltenden zwölf Nächte zwischen 25. Dezember und 06. Januar, obwohl er sehr gut in dieses Umfeld passen würde.

Im Volksglauben spielen vor allem die „Zwischenzeiten“ eine bedeutende Rolle. Weiser nennt die zwölf Nächte vor den großen Festen als besonders wichtig im Volksglauben, da die Welt in diesem Zeitraum dem Glauben nach dämonischen Kräften offen steht.⁶² Als „zwölf Nächte“ wird die Zeit zwischen 25. Dezember und 06. Januar bezeichnet.

Diese Nächte gelten als besonders mystisch, und man versucht durch verschiedene Rituale mit zum Beispiel Weihrauch und Weihwasser Schaden von Mensch, Tier und Besitz fernzuhalten sowie die Ordnung im Alltag

⁶⁰ Vgl. Kurt Graftschafter, *Wilde Jagd. Nikolaus, Kramperln, Perchten & andere winterliche Gesellschaft* (St. Veit/Glan: Context Verlag, 2005), S. 130.

⁶¹ http://de.wikipedia.org/wiki/Rauh_nacht. Zugriff: 03.11.2011.

⁶² Vgl. Lily Weiser, *Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbünde: Ein Beitrag zur deutschen und nordischen Altertums- und Volkskunde* (Baden: Konkordia A.-G, 1927), S. 15, 16.

aufrecht zu erhalten. Außerdem bietet sich die für Arbeit im Freien ungünstige Zeit des Winters an, um zu feiern.

Das Sternsingen um den „Heiligen Drei Könige Tag“ am 6. Januar bildet den Abschluss dieser mystischen Zeit um Weihnachten.

2.3 DIE „WILDE JAGD“

Der Mythos der „Wilden Jagd“, auch das „Wilde Gejaid“ oder Wildes Heer genannt, ist in Europa weit verbreitet. Die erste Beschreibung der „Wilden Jagd“ erfolgte im Jahr 1091 durch den normannischen Priester Gauchelin. Er beschreibt einen Lärm, als wäre ein gewaltiges Heer unterwegs, und er sah einen Riesen mit einer Keule, Krieger, Zwerge, Frauen und Priester, die ihm folgten. Gauchelin erkannte unter dem Gefolge auch verstorbene Bekannte. Er gab der Erscheinung den Namen „Harlechins Familie“ (familia Harlechini), was auf den späteren Possenreißer Harlekin verweist.⁶³ Während Jacob Grimm das Heer der „Wilden Jagd“ auch als Orakel, das ausbrechenden Krieg ankündigt, bezeichnet, wirft er gleichzeitig die Frage auf, ob Orion aus der griechischen Fabel, der als Jäger oder Riese beschrieben wird, einen Vorfahren der „Wilden Jagd“ darstellen könnte. Diese Frage bleibt aber offen.⁶⁴

In Sagen wird das Auftreten der „Wilden Jagd“ auch in den Quatembernächten vermerkt. Nach Leander Petzoldt finden die Quatembernächte viermal im Jahr jeweils zu Beginn der neuen Jahreszeit, sowie zur Jakobi⁶⁵- und Martininacht⁶⁶ statt. Der spätmittelhochdeutsche Begriff „Quatember“ heißt übersetzt „vier Zeiten“. Die katholische Kirche bezeichnet damit liturgische Bußtage welche am Mittwoch, Freitag und Sonntag nach Pfingsten, nach dem dritten September-, dritten Advent- und ersten Fastensonntag stattfinden.⁶⁷

⁶³ http://de.wikipedia.org/wiki/Wilde_Jagd. Zugriff: 06.02.2012.

⁶⁴ Vgl. Jacob Grimm, *Deutsche Mythologie* (Göttingen: Dietrichsche Buchhandlung, 1835), S. 524, 525.

⁶⁵ Die Nacht von 30. April auf 01. Mai, heute Walpurgisnacht genannt.

⁶⁶ Die Nacht von 10. auf 11. November.

⁶⁷ <http://www.duden.de/rechtschreibung/Quatember>. Zugriff: 02.04.2012.

Trifft man auf das „Wilde Heer“, so wird einem geraten, sich auf den Boden zu werfen und die Gruppe nicht anzublicken, da man sonst von ihr fortgerissen werden kann.⁶⁸ Man würde dann bis zu ihrem Verschwinden mit ihr umherziehen müssen.

Grimm sieht die Gestalten der „Wilden Jagd“ im Dunstkreis heidnischer Zusammentreffen von Göttern und Helden. Selbst mit der Christianisierung konnte der alte Glaube nicht vollständig ausgemerzt werden, aber die Charaktere der „Wilden Jagd“ wurden ausschließlich auf ihre finsternen und dämonenhaften Züge reduziert. In den Zug der ehemaligen Götter und Helden reihten sich auch ungetaufte Kinder, Selbstmörder, Trunkenbolde und Unholde, die körperlich verstümmelt und fürchterlich anzuschauen waren.⁶⁹

Im Gebiet von Grödig-Untersberg im Salzburger Land wird die „Wilde Jagd“ heute noch zwischen dem 2. und 3. Adventsonntag nachgestellt, 12 verkleidete Menschen ziehen, begleitet von Trommelschlägen und Flöten, von Haus zu Haus und rufen: „Glück herein, Unglück heraus, es zieht die ‚Wilde Gjoad‘ ums Haus“. Angeführt werden sie vom Tod.⁷⁰ Nach Gert Planitzer wird dieser Umzug im Gegensatz zu den meisten Krampus- und Nikolausspielen, die heute bevorzugt im Rahmen einer volksschauspielerischen Darbietung aufgeführt werden, nicht kommerziell vermarktet.

2.3.1 ANFÜHRER DER WILDEN JAGD

Grimm vergleicht Sagen und Mythen deutscher und skandinavischer Völker und sieht eindeutige Verbindungen zu Woutan, Odin, Hackelbernd, des „wilden Jägers“ oder Berchtold, die je nach Region alle als Anführer der „Wilden Jagd“ genannt werden.

⁶⁸ Vgl. Leander Petzoldt, *Sagen aus Österreich* (Wiesbaden: Marix Verlag, 2007), S. 73.

⁶⁹ Vgl. Jacob Grimm, *Deutsche Mythologie* (Göttingen: Dietrichsche Buchhandlung, 1835).

⁷⁰ Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Wilde_Jagd. Zugriff: 16.10.2011.

Als Anführerinnen gelten Bertha, Freya, Frau Holle, Diana oder Herodias⁷¹. In Bayern vermutet man den Teufel selbst als Anführer der Schar.

2.3.2 ECKHART

Grimm bezeichnet Eckhart als Vorhut der „Wilden Jagd“, der manche Menschen vor dieser warnt und wegschickt, da sie sonst Schaden nehmen würden. Er ist der Wegbereiter für die Anführerin, die an der Spitze des Geisterheers steht.⁷² Eckhart weist in Grimms Beschreibung Ähnlichkeiten mit dem Hl. Nikolaus auf. Äußerlich haben sie den langen, weißen Bart und den Stab gemein, in ihrer Funktion sind sie Wegbereiter, die den Menschen auf Erden hilfreich zur Seite stehen und sie gewissermaßen vor Unheil beschützen oder ihnen gute Ratschläge geben.

Eckhart der Getreue kommt aus der altdeutschen Heldensage, wird aber auch in Verbindung mit Göttersagen gebracht. Sein Platz ist vor dem Venusberg, der Residenz von Frau Holle oder Frau Venus, wo seine Aufgabe darin besteht, Menschen vor Unheil zu warnen. Eckhart könnte laut Grimm ein heidnischer Priester gewesen sein. Grimm sieht ihn auch als den Begleiter der wiederkehrenden Toten. In diesem Zusammenhang kann auch Knecht Ruprecht genannt werden, der Frau Bertha (Frau Percht) entweder begleitet oder anstatt ihr auftaucht. Beide waren auch dafür bekannt, „unartige“ Kinder zu bestrafen oder „gute“ mit Gaben zu belohnen und die Menschen vor Unheil zu beschützen.⁷³ In diesen Eigenschaften ähneln beide dem Hl. Nikolaus, der die „Guten“ belohnt und beschützt. Eckhart wie auch der Hl. Nikolaus gelten als Begleiter „überirdischer“, „furchterregender“ Gestalten.

⁷¹ Durch Herodias Tochtters Tanz soll die Enthauptung Johannes des Täufers herbeigeführt worden sein. Der christliche Mythos von Herodias wurde schon im Mittelalter mit heidnischen Fabeln vermischt. Herodias fiel dadurch die Rolle der „heidnischen Göttin“ zu und sie wurde an die Spitze des „wütenden heers“ [sic!] gestellt und findet neben Diana und Frau Percht ihren Platz in der Mythologie.

Vgl. Jacob Grimm, *Deutsche Mythologie* (Göttingen: Dietrichsche Buchhandlung, 1835). S. 174, 175, 176.

⁷² Vgl. Jacob Grimm, *Deutsche Mythologie* (Göttingen: Dietrichsche Buchhandlung, 1835).

⁷³ Vgl. Jacob Grimm, *Deutsche Mythologie* (Göttingen: Dietrichsche Buchhandlung, 1835).

2.4 GERMANISCHES TOTENHEER

Das Totenheer des germanischen Altertums besteht, genauso wie die „Wilde Jagd“, aus Toten, die Körper haben, und aus Lebenden, weswegen der Ausdruck Seelenheer oder Geisterschar nicht richtig wäre.⁷⁴ Odins Totenheer besteht aus in Schlachten gefallenen Kriegeren, welche von den Walküren nach Walhall, den Aufenthaltsort der in der Schlacht Gefallenen,⁷⁵ gebracht werden. Am Tag kämpfen sie in Schlachten, am Abend werden sie lebendig und trinken und essen gemeinsam.⁷⁶

So wie die Percht und der Krampus, steht auch das „Wilde Heer“ in enger Verbindung mit Fruchtbarkeit. Die Bauern Schwedens hielten für Odins Pferde Grasbüschel bereit, damit die Heuernte gut werden würde. Im schweizerischen Aargau hoffte man, dass das „Guenisheer“ schön sänge, damit die Ernte gut ausfallen würde, und im oberbayrischen Beilngries wurden zum Erntefest für Wodan (Woutan) und seine Begleiter Milch, Brot, Bier und Ährenbüschel bereitgestellt.

2.4.1 BERSERKER

Die Berserker, wie auch die Percht oder Kramperln, werden in Verbindung mit der „Wilden Jagd“ gebracht, und Eliade sowie Weiser erkennen Zusammenhänge zwischen der „Wilden Jagd“ der Germanen, den Berserken und Männerbünden, die auch bei den Krampusgruppen eine bedeutende Rolle spielen. Die Berserker, die Bärenhäuter, waren in Bären- und Wolfsfelle gekleidet, gerieten leicht in Rage und standen Odins Totenheer nah. Wie die Kramperln geraten auch die Berserker leicht außer sich. Sowohl Berserker als auch Kramperln sind in Felle gekleidet und nehmen teils ani-

⁷⁴ Vgl. Lily Weiser, *Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbünde: Ein Beitrag zur deutschen und nordischen Altertums- und Volkskunde* (Baden: Konkordia A.-G., 1927), S. 49.

⁷⁵ <http://www.duden.de/suchen/dudenonline/walhall>. Zugriff: 02.04.2012.

⁷⁶ http://de.wikipedia.org/wiki/Wilde_Jagd. Zugriff: 16.10.2011.

malische Züge an. Die Berserker wurden in Erzählungen als menschliche Kämpfer und mythische Wesen beschrieben.⁷⁷

Eine enge Verbindung zu Odin sieht Weiser sowohl in der Wolfsmaske, der Verwandlungsfähigkeit der Berserker, der Beziehung zum Totenheer, als auch ihrem Auftreten in der Julzeit.⁷⁸ Darüber hinaus traten sie in Gruppen auf, gaben sich Tiernamen und verkleideten sich mit Tierfellen. Es wurde ihnen nachgesagt, rohes Fleisch zu verzehren sowie Blut zu trinken, und sie standen eng in Verbindung mit dem Ahnenkult, was auf eine totemistische Grundlage schließen lässt.⁷⁹

Weiser hält fest, dass die räubernden Berserker einst kultische Verbände waren, die sich aufgrund ihrer Stärke und ihres religiösen Amtes wohl einiges erlauben konnten. Da sie selbst keinen Grund und Boden besaßen, waren sie mitunter auf die Freigiebigkeit ihrer Mitmenschen angewiesen.

Ihre Bewirtung hatte, wie bei den Perchten, religiöse Hintergründe. Für Berserker galt während der Initiation, dass sie ohne Konsequenzen rauben, plündern oder Ähnliches tun durften, da dies erstens als ein „sich Austoben“ gesehen wurde, und zweitens die verkleideten Männer als von Göttern besessen angesehen oder für Dämonen gehalten wurden.

Weiser sieht bis heute noch Ausläufer dieser Freiheit religiöser Bünde und Weihekandidaten und zitiert Rütimener, der im Lötschental in der Schweiz einen Perchtenlauf beschreibt, bei dem die unverheirateten jungen Männer in klassischer Krampusverkleidung mit Holzmasken, Fellen, Glocken und viel Lärm und Gebrüll durchs Dorf laufen. Er hält fest, dass hier jedoch nicht mehr geraubt wurde, wie das früher bei den „Teufeln der wilden Fast-

⁷⁷ Vgl. Lily Weiser, *Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbünde: Ein Beitrag zur deutschen und nordischen Altertums- und Volkskunde* (Baden: Konkordia A.-G., 1927), S. 51, 60.

⁷⁸ Die Etymologie des Wortes ist laut Wikipedia/Julfest Zugriff: 17.12. 2012. umstritten. Es könnte: Fest, November, Dezember oder Schneegestöber bedeuten. Als Julzeit wird je nach Quelle der Zeitraum November bis Dezember oder Dezember bis Januar bezeichnet. Das Julfest ist mit Weihnachten vergleichbar und wird auch Ende Dezember gefeiert.

⁷⁹ Vgl. Lily Weiser, *Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbünde: Ein Beitrag zur deutschen und nordischen Altertums- und Volkskunde* (Baden: Konkordia A.-G., 1927), S. 60.

nacht“ der Fall war. Die als „Masken“ bezeichneten Läufer wurden aber in einigen Fällen mit Nudeln und Fleisch bewirtet. Diese Speisen werden laut dem Buch *Sagen aus Österreich* auch für die Percht vorbereitet.⁸⁰ Bis ca. 1860 sperrten sich Frauen, Kinder sowie Burschen unter 20 Jahren am Tag der „Maskenläufer“ noch in die Häuser ein. Das sogenannte „Putzenrecht“, das Recht auf Raub und Plünderung von Bäcker- und Metzgerläden durch die Maskierten, war zu diesem Zeitpunkt bereits abgeschafft. Rütimener vermutet, dass die Maskierten wahrscheinlich von den „Schurtendieben“ abstammen. Diese Diebe waren mit schweren Keulen ausgestattet und kurzen Schaffellen bzw. furchterregenden Holzmasken bekleidet. Abends kamen sie in die Dörfer des Lötschentales, um dort von den Bewohnern zu stehlen.⁸¹

⁸⁰ Vgl. Leander Petzoldt, *Sagen aus Österreich* (Wiesbaden: Marix Verlag, 2007), S. 68.

⁸¹ Vgl. Lily Weiser, *Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbünde: Ein Beitrag zur deutschen und nordischen Altertums- und Volkskunde* (Baden: Konkordia A.-G, 1927), S. 56, 57.

3 VOLKSSCHAUSPIEL

Kretzenbacher unterteilt den Begriff Volksschauspiel in mehrere Gruppen. Aufführungen auf Dorfbühnen, von Laiendarstellern gespielt, mit heimatlichem Hintergrund, nennt er „volkstümliche Stücke“, welche sich seiner Auffassung nach vom Volksschauspiel unterscheiden. Das „klassische“ Volksschauspiel verbindet er mit großen Festspielen und dazugehörigem prunkvollen Aufzug, deren Aufgabe es ist, die Geschichte einer Stadt oder eines Dorfes aufzuzeigen.

In der Aufzählung finden auch die „Mysterienspiele“, die von diversen Jugendbewegungen mit Vorliebe für mittelalterliche Themen auf Kirchplätzen, Burghöfen etc. dargestellt wurden, Erwähnung.

Den „Brauch“ beschreibt Kretzenbacher als wiedergegebene Legenden aus Volksbüchern oder der Bibel. Es handelt sich hier um handschriftlich oder mündlich überlieferte Texte, in Prosa oder Reimpaarverse verfasst, die in Monologen, Wechselreden oder Liedberichten vorgetragen werden. Meist sind es ländliche Spielgruppen, die auf einfachen Bühnen ohne Illusionselemente ein Stück zur Aufführung bringen. Sie kommen als volksreligiöse Andacht zu bestimmten Zeiten zur Anwendung, wobei sich die Texte, ihrem Ursprung entsprechend, an „liturgische Formen der archaischen und gegenwärtigen Kulturverrichtung halten“.⁸²

Die Formelhaftigkeit der Einzelkomponenten, an die auch der Spielraum, Kostüm und Requisiten gebunden sind, prägt nach Simhandl den Stil des Volksschauspiels. Die Darstellungsform ist an die Funktion des Brauches und an überlieferungsgebundene Laien geknüpft.⁸³ Zumindest bei den Kostümen der Kramperln bricht das Krampusspiel mit den hier genannten Vorgaben eines Volksschauspiels, denen es sonst durchaus entspricht. Denn hier

⁸² Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), Band 6. S. 1, 2.

⁸³ Vgl. Peter Simhandl, *Bühne, Kostüm und Requisit der Paradeisspiele* (Wien: Notring, 1970), S. 7, 66.

ist vor allem die Möglichkeit zur Veränderung ein ausschlaggebender Bestandteil des Überlebens dieser Spiele.

Die von Simhandl genannten Prinzipien lassen sich mit Kretzenbachers Beschreibung des „Brauchs“ vereinbaren. Egal, welchen Ausgangspunkt man für die Betrachtungsweise wählt, im Volksschauspiel lässt sich laut Kretzenbacher keine einheitliche Herkunft erkennen.

Die Obrigkeit zeigte an den Volksschauspielen nur Interesse um Zucht und Ordnung zu gewährleisten oder wieder herzustellen. Die Überlieferung der Aufführungen erfolgte meist mündlich.

Die Steiermark ist laut Kretzenbacher eines der Bundesländer, aus denen die frühesten Aufzeichnungen und Untersuchungen über das „Volksschauspiel“ stammen.

Den Grund für das erst im 19. Jahrhundert entstandene Interesse von Literaten und Wissenschaftlern am Volksschauspiel sieht Kretzenbacher unter anderem darin, dass das Volksschauspiel schwer zu fassen ist. Er zählt diese Schauspiele zu einer „öffentlichen“ Dichtungsgattung, die durch ihre zeitliche und örtliche Begrenzung der Aufführungen gekennzeichnet ist. Richtig deuten und verstehen kann man laut Kretzenbacher das Volksschauspiel erst, wenn man es selbst miterlebt hat.⁸⁴

3.1 DAS PARADEISSPIEL

Das Paradeisspiel wird in diesem Rahmen erwähnt, da es mit den Krampusspielen und Umzügen Ähnlichkeiten aufweist, die auf eine Verwandtschaft schließen lassen. Direkte Beweise hierfür gibt es jedoch nicht.

Die Darstellung der Vertreibung aus dem Paradies, die auch den Inhalt des Paradeisspiels darstellt, hielt im kirchlichen Rahmen ab dem Mittelalter immer wieder in verschiedenen Prozessionen und Kirchenfeiern Einzug, wurde ab dem 14. Jahrhundert aber auch außerhalb des Kirchenraumes aufgeführt.

⁸⁴ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), Band 6. S. 4, 15.

Die Verbreitung der Spiele, vor allem durch Knappengemeinschaften der süddeutschen Bürger- und Handwerkerspielkultur führte nach Simhandl dazu, dass das Spiel im bäuerlich-ländlichen Raum der Ostalpenländer Einzug hielt. Die Spieler hielten sich während der Vorbereitungszeit auch in ihrem Privatleben an strenge Regeln. Frauenrollen wurden immer von Männern dargestellt. Traf man eine andere Spielergruppe, wurde ein Rätselwettbewerb ausgetragen, was Simhandl als eine typische Grundhaltung der bäuerlich-bürgerlichen Schicht des 15. bis 17. Jahrhunderts bezeichnet.

Krampusgruppen bildeten sich, den Schauspielgruppen des Paradeisspiels gleich, oft aus Gruppen junger Männer, die entweder aus dem gleichen Ort kamen oder den gleichen, meist handwerklichen Beruf ausübten.

Fast alle Paradeisspiele fußen auf dem Text von Hans Sachs „Tragedia von schepfung, fal und austreibung Ade auss dem Paradeiss“. Meist wurde das Paradeisspiel in Form eines Stubenspiels aufgeführt.⁸⁵

Auch das Paradeisspiel galt als Belehrung der Menschen, sich nach katholischem Glauben richtig zu verhalten, um der Hölle zu entgehen. Die Teufel liefen nach dem Spiel durch die Zuschauergruppen, um diese zu erschrecken. Der Jäger hatte wie im Krampuspiel die Rolle, das Geschehen im Auge zu behalten, eventuell einzugreifen und die Gruppe zum Aufbruch zu einer anderen Spielstätte zu bewegen.

Da die Spiele sprachlich und in ihrer Darstellungsform kaum verändert wurden, kamen sie aus der Mode. Simhandl geht davon aus, dass das strenge Festhalten an der Überlieferung an der burschenschaftlichen Organisation der Schauspielgruppen, ihrer evangelischen Überzeugung sowie der Weitergabe der Texte und Darstellungsformen durch bestimmte Lehrer liegt.⁸⁶

⁸⁵ Vgl. Peter Simhandl, *Bühne, Kostüm und Requisit der Paradeisspiele* (Wien: Notring, 1970), S. 12, 13, 24.

⁸⁶ Vgl. Peter Simhandl, *Bühne, Kostüm und Requisit der Paradeisspiele* (Wien: Notring, 1970), S. 24.

Unterlagen zu einem Paradeisspiel in Öblarn wurden im nahe gelegenen Schloss Trautenfels gefunden. In Steirisch Lassnitz wird auch heute noch ein Paradeisspiel zur Aufführung gebracht.

3.1.1 DER TEUFEL IM PARADEISSPIEL

Der Teufel im Paradeisspiel trat meist in Begleitung einer Schlange auf oder wurde überhaupt als Schlange dargestellt. Die Verkleidung der Teufel war der der Kramperln sehr ähnlich. Manche trugen Masken aus Filz oder Holz, während bei anderen das Gesicht geschwärzt wurde. Beide werden meist mit langer, roter Zunge als Zeichen sexueller Begierde dargestellt. Auch Tierfelle als Kostüm des Teufels kamen zum Einsatz, und traten mehrere Teufel gleichzeitig in Erscheinung, hatte jeder ein individuelles Kostüm inklusive individueller Requisiten, wie zum Beispiel Dreizack, Kette oder Eisenstange.⁸⁷ Max Mell beschreibt sie als in eng anliegendes, schwarzes Gewand gekleidet, mit hölzernen Teufelsmasken und lederner Zunge, zu dritt auftretend, wobei der erste am Boden liegt, der zweite auf ihm sitzt und der dritte Spieler auf den Schultern des mittleren Platz nimmt. So wurde die Schlange symbolisiert. Sie sprachen in Versen und lösten einander dabei ab, sodass ein eigentümliches „Gebrodel“ entstand, wie Max Mell es beschreibt.⁸⁸

3.2 DIE GESCHICHTE DER KRAMPUS- UND NIKOLAUSSPIELE

Die Anfänge der Spiele, wie und wann sie genau entstanden sind, liegen, wie Hans Schuhladen feststellt, im Dunkeln. In der Steiermark sind nach seinen Recherchen ab 1860 erstmals Texte eines Spiels belegt.⁸⁹ Grafshafter

⁸⁷ Vgl. Peter Simhandl, *Bühne, Kostüm und Requisit der Paradeisspiele* (Wien: Notring, 1970), S. 5.

⁸⁸ Vgl. Max Mell, *Paradeisspiel in der Steiermark* (Salzburg: Anton Pustet, 1936), S. 20.

⁸⁹ Vgl. Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984), S. 55, 56.

zitiert Karl Reiterers Angaben nach denen das Donnersbacher Spiel 1861 niedergeschrieben wurde.⁹⁰

Schuhladen glaubt an eine Initiation der Spiele von Seiten der Kirche, da sie eine katechisierende Absicht haben. Sie warnen den Menschen davor, sich für das Böse zu entscheiden und zeigen die Möglichkeit eines plötzlichen Todes auf, der je nach Lebensart in den Himmel oder in die Hölle führen kann.⁹¹ Zumindest in der Steiermark kann die Kirche als Initiatorin, wie Schuhladen das beschreibt, jedoch nicht belegt werden. Weder im Benediktinerstift Admont, noch im Nachlass des Augustiner-Chorherren-Stiftes Rottenmann wurden bisher Texte oder Belege über alte Nikolausspiele gefunden. Planitzer erwähnt in seinem Vortrag über das Nikolauspiel am 27. November 2009 in Öblarn, dass die meisten Orte, aus denen Spieltex-te überliefert wurden, keine inkorporierten Admonter Stiftspfarr-en sind oder waren. Auch von den bis 1599 in der Ortschaft Pürgg ansässigen Jesuiten wurden bis dato keine Belege über Nikolausspiele gefunden.⁹² Für einige Zeit begleitete ein Kaplan die Spiele und wachte darüber, ob die richtige Christenlehre weitergegeben wurde.

Als eindeutig von Mittwinterbräuchen und dem Fasching abstammend, beschreibt Kretzenbacher die Figuren des Ennstaler Nikolausspiels, einem Brauchtum der Vorweihnacht, in dem sich Christliches und Heidnisches verbinden. Er deklariert es als „geistliche Komödie spätmittelalterlicher Tradition“.⁹³ Kretzenbacher beschreibt die Umzüge wie folgt:

„Es ist der lärmende Umzug einer mittwinterlichen Dämonenschar, wahrhaftig einer „daemonum turba“, wie sie

⁹⁰ Vgl. Kurt Graftschafter, *Wilde Jagd: Nikolaus, Kramperln, Perchten & andere winterliche Gesellschaft* (St. Veit/Glan: Context Verlag, 2005), S. 191.

⁹¹ Vgl. Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984), S. 55, 56.

⁹² Vgl. Gert, Planitzer, *Himmel, Tod und Teufel. Geschichte und Gegenwart der Ennstaler Nikolospiele* (Manuskript eines Vortrags in Öblarn: 27.11.2009). S. 2.

⁹³ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), Band 6. S. 207, 209.

Burchhard von Worms zu Anfang des 11. Jahrhunderts als vorweihnachtliche Geisterumzüge zu Ross beschreibt. Schon das allein lässt einen Unterschied zu den anderen, viel mehr auf Textgrundlage und überlieferte Gebärden aufgebauten steirischen Volksschauspielen erkennen.⁹⁴

Kretzenbacher sieht das Nikolausspiel einerseits als eines der ganz wenigen, in der Steiermark erhaltenen Volksschauspiele, bezeichnet es aber gleichzeitig als Brauchtum, das von Jahr zu Jahr an Zuwachs gewinnt, was an den furchterregenden Figuren des Spiels, wie Krampus, Schab, „Hobergoß“ etc., und dem Spektakel mit Feuer, Musik, Alkohol und der Freude an Angst sowie Schaulust liegt.

Schuhladen erkennt ein wellenförmiges Auf und Ab der Beliebtheit der Spiele wobei 1890, 1930 und 1950 als besonders erfolgreiche Jahre verzeichnet wurden.⁹⁵ In den letzten 15 Jahren ist die Beliebtheit der Umzüge und Aufführungen ständig gestiegen.

Während Gert Planitzer die Spiele in von Autoren verfasste Werke, Aufführungen moderner Eventkultur sowie Stücke mit alt überlieferten Texten aufteilt,⁹⁶ unterscheidet Schuhladen, je nach Funktionsdominanz der Spielstätte, zwischen „Brauch-“, „folkloristischen“ und neu geschaffenen Spielen.

Das Brauchspiel hat nach Schuhladen für die Spieler eine integrative Kraft, die sich im Einweisen der jüngeren Spieler durch die älteren zeigt. Neben der Stärkung des Zusammenhalts der Gruppe, wird es jungen Teilnehmern dadurch möglich, eine gewisse Brauchkompetenz zu erwerben.⁹⁷ Diese Beschreibung trifft durchaus auf das Öblarner Spiel zu.

⁹⁴ Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), Band 6. S. 208.

⁹⁵ Vgl. Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984), S. 55.

⁹⁶ Vgl. Gert Planitzer, *Himmel, Tod und Teufel. Geschichte und Gegenwart der Ennstaler Nikolospiele* (Manuskript eines Vortrags in Öblarn: 27.11.2009). S. 3

⁹⁷ Vgl. Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984), S. 205.

Wird ein Brauch, der bewusst als alt wahrgenommen wird, hauptsächlich dazu verwendet, Touristen anzulocken, spricht Schuhladen von „folkloristischen Spielen“. Besonders folklorisiert nennt Schuhladen das Spiel in Bad Mitterndorf. Für Museen und Auftritte im In- und Ausland werden meist Leihgaben aus Bad Mitterndorf angefordert. Obwohl folkloristisch das Darstellen und nicht das Ausüben des Brauchs bedeutet, und das Spiel eine neue Funktion erhält, muss es die alte deswegen nicht zwingend aufgeben. Trotz Kommerzialisierung kann laut Schuhladen die „primäre Bedeutung der Tradition“ erhalten bleiben.⁹⁸

3.3 TEXT DER KRAMPUS- UND NIKOLAUSSPIELE

Die Texte der Nikolausspiele sind in Volkssprache und Dialekt verfasst, was bei ihrem Publikum zu größerer Beliebtheit führt. Aufgrund der strukturellen Ungezwungenheit sowie dem revueartigen Aufbau der Spiele können Charaktere und Text leicht eingefügt oder gestrichen werden.

Obwohl die Texte, aufgrund ihrer Aufführungen im ländlich-bäuerlichen Raum, mündliche Überlieferungen sind, geht Schuhladen davon aus, dass zumindest eine Gruppe von Texten, die große Ähnlichkeiten aufweisen und seiner Vermutung nach aus dem klösterlich-geistlichen Umfeld stammen, ein und derselben Quelle entspringen. „Urtext“ wurde bis zum heutigen Zeitpunkt aber keiner gefunden. Auch Graftschafter äußert die Vermutung, dass es Textvorschriften aus dem Stift Admont gegeben haben könnte, bekräftigt aber, dass dies nicht bewiesen sei.⁹⁹

Eine Grundlage für einen ursprünglichen Text wäre nach Schuhladen wohl in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts anzusiedeln. Mitterndorf an der Salza, Tauplitz und Lassing bei Liezen nennt Kretzenbacher als jene Dörfer mit den ältesten Nikolausspieltexten in der Steiermark. Die Burschen aus

⁹⁸ Vgl. Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984), S. 207, 212, 213.

⁹⁹ Vgl. Kurt Graftschafter, *Wilde Jagd: Nikolaus, Kramperln, Perchten & andere winterliche Gesellschaft* (St. Veit/Glan: Context Verlag, 2005), S.191.

den Nachbardörfern wie Krungl und Zauchen bei Mitterndorf, Lessern und Klachau am Grimming sowie aus den Orten zwischen Selzthal, Irdning und Gröbming spielten entweder in festen Spielgruppen, wie denen der Mitterndorfer mit, oder versuchten selbst ein Nikolausspiel nach alten Überlieferungen aus Dörfern, die selbst kein Spiel mehr hatten, auf die Beine zu stellen.¹⁰⁰

Die Texte aller Spiele im Ennstal sind sehr ähnlich, vor allem die Luziferpredigt. Beim Vortrag über das Nikolausspiel in Öblarn 2009 wurde darauf Bezug genommen, und es wurden Vergleiche mit anderen Ortschaften gezogen.

In Öblarn heißt es: „Nun bin ich gerufen, nun bin ich da; nicht als Teufel, nein als Luzifer“.

Lassing um 1930: „Jetzt bin ich berufen, jetzt bin ich da, als Teufl und als Luzifer. Haha!“

Donnersbachwald: „Heut bin ich gerufen und nun bin ich da, / als oberster Teufel und Lucifer.“¹⁰¹

Das Öblarner Spiel setzt sich aus Fragmenten mündlicher Überlieferungen des alten Niederöblarner Spiels zusammen. Aufgrund der hauptsächlich mündlichen Überlieferung der Texte, fehlten an einigen Stellen wichtige Bausteine, die hauptsächlich durch Texte anderer Dörfer ersetzt wurden. Der Text der Krampus- und Nikolausspiele ist jedoch nach Kretzenbacher ohnehin nicht von großer Bedeutung.

„Wenn die Spieler auch an ihrer textlichen Überlieferung sehr hängen und mit Eifersucht und sehr materiell begründetem Geiz darauf sehen, daß nicht die Burschen einer anderen „aufträten“, so ist der Text dem ganzen Spielbrauch gegenüber doch nur minder bedeutsam. Er tritt als kaum

¹⁰⁰ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), Band 6. S. 187.

¹⁰¹ Vgl. Gert, Planitzer, *Himmel, Tod und Teufel. Geschichte und Gegenwart der Ennstaler Nikolospiele* (Manuskript eines Vortrags in Öblarn: 27.11.2009). S. 3.

sehr altes literarisches Beiwerk für einzelne Teile des Spielbrauches stützend hinzu. Das Wesen des Spieles ist er nicht. Noch weniger als bei allen anderen steirischen Volksschauspielen vermöchte sich jemand aus dem Texte allein eine gute Vorstellung vom Spielablaufe zu machen.“¹⁰²

Da Volksschauspiele allgemein meist nicht besonders textlastig, sondern mehr Schauspiel als Sprechtheater sind, hat ein großer Anteil der Figuren im Krampusspiel keine Sprechrollen. Die ältesten Figuren des Spiels, wie die Schab, die „Hobergoß“, der Schmied, der Flechtenteufel und das Grassmandl, der Hirsch und nicht zuletzt die Kramperln selbst sind textlose Figuren. Da die Maskierten nicht sprechen, werden sie von der Dorfgemeinschaft nicht so leicht erkannt.

3.4 AUFFÜHRUNGSARTEN: STUBEN- ODER UMZUGSSPIEL

Das Nikolausspiel, mit dem Krampusspiel gleichzusetzen, ist nach Kretzenbacher eine Mischform aus Umzugsspiel und Stubenspiel. Beim Umzugsspiel ziehen die Teilnehmer von Haus zu Haus und tragen ihre Verse oder Reime vor, während das Stubenspiel einen fixen Standort hat. Beide Aufführungsarten kommen ohne Guckkastenbühne, Vorhang oder viele Requisiten aus. Das Stubenspiel erhebt Kretzenbacher zu einem besonderen Erbe, da es das „geistig-seelische Leben der Bevölkerung“ in überlieferten Formen des Brauchtums wiedergibt.¹⁰³

Ein Umzug findet laut Schuhladen nur noch dort statt, wo der gesamte Zug von Spielstätte zu Spielstätte zieht.

Jedes Spiel weist grundlegend den gleichen Charakter auf, und doch ist jedes Spiel ortsspezifisch unterschiedlich, folgt unterschiedlichen Regeln.

¹⁰² Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), Band 6. S. 191.

¹⁰³ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), Band 6. S. 15.

Dazu gehört zum Beispiel die Hierarchie der Kramperln beim Umzug, Eigenarten des Spiels an sich oder welche Figuren am Spiel teilnehmen.¹⁰⁴ Vielen Spielen folgt nach der Aufführung auch ein Umzug durch die Stadt oder Ortschaft. Das ist auch in Öblarn der Fall.

Das Öblarner Krampusspiel ist Stuben- und Umzugsspiel gleichzeitig, da die Gruppe einerseits in den Öblarner Bergen von Hof zu Hof zieht und andererseits das „Spiel am Platz“, wie Gert Planitzer es nennt, aufführt. Das Öblarner Spiel kann aufgrund der Anzahl von ungefähr 800 Zuschauern¹⁰⁵ und des Standortes (Hauptplatz von Öblarn) als „Großspiel“ bezeichnet werden.

Heute spielt auch die Technik eine entscheidende Rolle, und mittlerweile sind die Texte von Sommer und Winter, Sturm, Luziferpredigt, sowie der Monolog des Todes auf Tonband gesprochen und werden via Lautsprecher übertragen, da die Funkmikrofone unter den Masken oftmals nicht einwandfrei funktionierten. Der Hl. Nikolaus, die Familie und die Nachbarn sprechen ihre Texte live, wobei auch hier ein bis zwei Mikrofone zur Unterstützung eingesetzt werden.

¹⁰⁴ Vgl. Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984), S. 29.

¹⁰⁵ ÖVP Öblarn (Hg.). *Öblarn aktiv*. 34. Jahrgang, Ausgabe 127. Dezember 2011.

4 DAS ÖBLARNER KRAMPUSSPIEL

Das Öblarner Krampuspiel ist ein Beispiel für das Weiterleben archaischer und archetypischer Elemente. Aus dem von Heiden- und Christentum entlehnten Gedankengut im Zusammenspiel mit Archetypen der menschlichen Psyche wurde eine theatrale Inszenierung geformt, die heute auch Touristenattraktion ist, deren Anziehungskraft aber aus menschlichen Bedürfnissen sinnlicher (physischer) und spiritueller (metaphysischer) Art entsteht.

Das Spiel wird um den 05. Dezember in verkürzter Version auf unterschiedlichen Bauernhöfen und seit 1989 aus Platzgründen auch einmal am Öblarner Marktplatz aufgeführt. Ungefähr 70 Personen sind laut Veranstalter des Öblarner Krampusspiels vor und hinter den Kulissen an der Aufführung beteiligt.

Ein ehemaliger Mitspieler des Krampusspiels erzählte mir, dass das „Krampus gehen“, bevor das Krampuspiel entstand, jedes Jahr am 05. Dezember stattfand. Dabei verkleideten sich jene, die wollten, als Kramperln, und rund um den Hauptplatz in Öblarn versammelte sich das Publikum zum „Krampus schauen“. Es gab weder eine Aufführung noch einen Umzug. Diese Form des Krampusumzugs wurde im Laufe der Jahre vom Krampuspiel abgelöst, da das Publikum theatrale Aufführungen in „geregeltem“ Rahmen bevorzugte.

4.1 FIGUREN IM ÖBLARNER SPIEL

4.1.1 NIKOLAUS



Abbildung 18: Nikolaus des Öblarner Krampusspiels
Quelle: Harald Zamberger, Jahr 2011.

Der Bischof von Myra aus Kleinasien war ein sehr volksnaher Heiliger. Er wird mit weißem Haar, weißem langen Vollbart, Bischofsmütze und dem Bischofsstab dargestellt. Der Legende nach vollbrachte er viele gute Taten. Dazu gehört wie bereits erwähnt, den Mord an drei kleinen Buben aufzudecken und die Kinder darüber hinaus wieder zum Leben zu erwecken sowie drei mittellosen Mädchen jeweils eine goldene Kugel zu schenken, damit sie die Männer ihrer Wahl heiraten konnten. Er wird daher auch als Ehestifter bezeichnet.

Sieht man den Hl. Nikolaus als Zuständigen für Heiratsangelegenheiten, ist das ein Hinweis auf das Krampus- und Nikolausfest als Fruchtbarkeitsbrauchtum. Im Volksglauben, so behauptet zumindest Mais, wird er als Personifikation des Winters und interessanterweise Führer des Totenheeres gesehen.¹⁰⁶

¹⁰⁶ Vgl. Adolf Mais, *Österreichische Volkskunde für Jedermann*. (Wien: Prodomo Verlag, 1952), S. 10.

Kretzenbacher sieht die Wichtigkeit und lange Lebensdauer des Nikolauskultes in Verbindung mit der Größe der Dämonen, Wintergeister oder Seelenräuber, denen er sich gegenüberstellen muss.¹⁰⁷ „Das Gute“ braucht ebenbürtig mächtige Gegner, da sonst der Kampf unausgeglichen und damit uninteressant wäre.

Beim Krampusspiel selbst ist nach Auskunft von Gert Planitzer der Nikolaus nicht die beliebteste Rolle, da er sich gesittet verhalten und am meisten Text merken muss. Der ehemals langjährige Krampusspieler Rudolf Lasser sen. aus Öblarn weiß aus der Spieltradition vor Gert Planitzer, dass jene, die einmal einen Krampus spielen wollten, vorerst die Rolle des Hl. Nikolaus übernehmen mussten, um in der Hierarchie nach oben zu gelangen. An der Spitze stand Luzifer, den zu spielen eine besondere Ehre war.

Der Hl. Nikolaus ist fester Bestandteil der katholischen Lehre, und der Krampus als sein Pendant wäre aus dieser Sicht mit dem Teufel zu vergleichen.

Meist wird der Bischof von Engeln begleitet. Schon 1949 beschreibt Kretzenbacher den Auftritt eines Engels, eines kleinen Mädchens, verkleidet mit einem weißen Kleid, Pappflügeln und einem Pappdiadem. Dieser Engel hat die Aufgabe, den Stab des Hl. Herrn Bischofs zu halten. Die Begleiter des Hl. Nikolaus sind aufgrund ihrer Unschuld und Reinheit in weiß gekleidet und als durchwegs positive Lichtgestalten zu sehen. Im Öblarner Spiel wurde, zeitgleich mit dem Ausbleiben des Kaplans als Prüfer der Christenlehre, der Engel gestrichen.

¹⁰⁷ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), S. 194.

4.1.2 DIE SCHAB



Abbildung 19: Schab in Strohverkleidung aus dem Öblarner Krampusspiel
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>.

Laut Kretzenbacher waren die Schab „lichtscheue Mittwinterunholde“ einer früheren Gläubigkeit. Sie betreten kein Haus, trieben sich aber noch am Abend vor dem Nikolausfest in kleinen Gruppen in den Dörfern herum. Sie sprachen nicht, knallten aber mit ihren Peitschen.¹⁰⁸

Das Schabkostüm wird aus ausgedroschenen Strohhalmen gefertigt, und ihr einziges Requisit ist die Peitsche. Im Öblarner Spiel tragen die Schab zusätzlich meterlange aus Stroh gebundene Hörner auf dem Kopf. Ihren Ursprung thematisiert Kretzenbacher zwar, kommt jedoch einzig zu dem Schluss, dass dieser sicher nicht im christlichen Glauben zu finden ist.

Im Öblarner Spiel sind sie nach der Begrüßung des Publikums und einer kurzen musikalischen Einlage die Ersten, die den Hauptplatz betreten und, gänzlich in Stroh gehüllt, mit ihren Peitschen einen Sechsertakt schnalzen. Sie gehören zu den ältesten Figuren des Spiels. Nach dem zweiten Weltkrieg verbrannte eine Schab in Niederöblarn, und aufgrund dieses Umstandes wurde der Brauch fünf Jahre lang still gelegt.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), S. 189, 190.

¹⁰⁹ Laut Gespräch mit Gert Planitzer im Oktober 2011.

4.1.3 SOMMER UND WINTER



Abbildung 20: Sommer und Winter des Öblarner Krampusspiels
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>, Jahr 2004.

Ursprünglich wohnten dem Niederöblarner und Öblarner Krampustreiben auch der Sommer und der Winter bei. Da jedoch kein Originaltext auffindbar war, besteht das heutige Spiel über Sommer und Winter aus Texten der Umgebung und Fragmenten aus der Nationalbibliothek.

Sommer und Winter führen ein Streitgespräch darüber, welche Jahreszeit wohl mehr Vorteile habe. Diese Form des Spiels zählte schon zu den weltlichen Spielen des Mittelalters, die jedoch nie große Bedeutung erlangten.

Fahrende Spielleute gaben unter anderem auch vorchristliches Brauchtum zum Besten. Manche dieser Bräuche haben sich laut Simhandl bis heute in Rudimenten erhalten. Darunter befinden sich viele Fruchtbarkeitsriten, aus denen sich Streitspiele zwischen den Jahreszeiten entwickelten, eines davon ist das niederländische „Speel van den Winter ende van den Sommer“ aus der Mitte des 14. Jahrhunderts. Simhandl nennt in diesem Zusammenhang auch die sich entwickelnden, zur Belustigung dienenden Fastnachtspiele.¹¹⁰ Diese Spiele über Winter und Sommer waren in ganz Mitteleuropa bekannt, wo sie häufig zu Winterbeginn und am Ende des Faschings aufgeführt wurden. Der Sommer ist durch einen Stroh-, Ährenkranz oder eine stilisierte Sonne auf dem Kopf gekennzeichnet. Meist trägt er Blumen oder grüne Äs-

¹¹⁰ Vgl. Peter Simhandl, *Theatergeschichte in einem Band* (Berlin: Henschel Verlag, 1996).

te in der Hand. Der Winter, mit seinem geschwärzten Gesicht, auf alten Darstellungen mit immergrünem Laub umwunden, hält meist einen Stock oder eine Gabel in der Hand. Im Öblarner Krampusspiel tragen beide Figuren Gesichtsmasken und Handschuhe. Der Sommer hält einen Korb mit Blumen in Händen, der Winter einen Stock.¹¹¹

4.1.4 DIE BAUERNFAMILIE



Abbildung 21: Darsteller der Bauernfamilie mit Nachbarn, Kramperln, Schab und Nikolaus am Stubentisch aus dem Öblarner Krampusspiel.

Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>, Jahr 2004.



Abbildung 22: Knecht und Großvater des Öblarner Krampusspiels vor dem Kamin

Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>, Jahr 2004.

¹¹¹ www.krampus.st/downloads/Zeitung%202003.pdf. Zugriff: 19.01.2012.

Die Familie im Öblarner Krampusspiel wird stellvertretend für die Familien zu Hause oder auf den Bauernhöfen dargestellt. Das Spiel entwickelte sich aus Platzgründen vom Stubenspiel zu einem Spiel am offenen Platz. Früher wurden die Spiele auch in Gaststätten aufgeführt, doch aufgrund des dabei oft entstandenen Schadens, wie zerbrochene Stühle, Gläser, Fenster etc., waren immer weniger Gastwirte bereit, ihre Räumlichkeiten zur Verfügung zu stellen.

Beim Umzugsspiel, wenn die Krampusgruppe von Bauernhof zu Bauernhof zieht, gibt es eine reale Familie, das heißt, sie muss nicht durch Schauspieler dargestellt werden. Sobald das Spiel auf die Bühne gehoben wird, braucht es eine stellvertretende Familie.

Für sie gibt es eine Textvorlage und Regieanweisungen. Die Familienszenen werden im Gegensatz zum Auftritt der Kramperln geprobt. Die dargestellte Bauernfamilie besteht aus zwei Mädchen und einem Burschen, Vater, Mutter und dem Großvater. Weiters gibt es den Knecht des Bauernhofes sowie die Nachbarn, die zu Besuch kommen und das Spiel musikalisch untermauern.

Bei den Krampus- oder Nikolausspielen soll auch gelacht werden. Die meisten Spiele beinhalten lustige Zwischenszenen wie die des Rossbeschlagens, die Kaufmannszene zwischen Bauern und Juden oder die des Rosshandels. Schuhladen erkennt hier eine Verwandtschaft mit den Faschings- bzw. Fastnachtsbräuchen und glaubt an ein Übernehmen der Handelsszene zwischen Bauern und Juden aus dem Faschingsbrauch.¹¹²

Im Öblarner Spiel stellt der Großvater der Bauernfamilie aufgrund seines Verhaltens und Textes die komische Figur dar. Er hört und sieht schlecht, bewegt sich behäbig und macht sich diese Leiden zunutze, um sich über die anderen Familienmitglieder lustig zu machen und gleichermaßen das Publikum zu belustigen.

¹¹² Vgl. Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984), S. 42.

4.1.5 DIE JÄGER



Abbildung 23: Hinten links und rechts neben der „Hobergoaß“ und Schab stehen die beiden Jäger des Öblarner Krampusspiels
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>, Jahr 2004.

Die Jäger sind Begleiter und Vorhut der „Wilden Schar“, die die Kramperln ankündigt. Sie fragen die Hausherren, ob sie damit einverstanden sind, dass ihre Kameraden, wie sie die Kramperln bezeichnen, ins Haus kommen, bemerken aber gleichzeitig, dass Böses auf sie zukommen könnte, wenn der Hausherr die Schar unverrichteter Dinge wegschickt.

Da sie sich oft nachts im Wald aufhalten, werden die Jäger in Sagen oft als Zeugen der „Wilden Jagd“ genannt.

Nach Auskunft von Gert Planitzer, waren die Jäger in Begleitung der Krampusgruppen wirklich Jäger, von Gutsherren damit beauftragt, die Gruppe zu begleiten und darauf zu achten, dass nicht zu viel Schaden an Personen und Gütern angerichtet wurde, den unter Anderem die Gutsherren vor Gericht vertreten hätten müssen.

Die Jäger gelten in den meisten Krampus- und Nikolausspielen als Ankündiger der Kramperln und werden in dieser Rolle auch von Kretzenbacher in seinen Aufzeichnungen erwähnt.¹¹³

¹¹³ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951).

Die Begrüßung durch die Jäger erfolgt laut Leopold Schmidt nach einer traditionellen Formel, die für den Eintritt der Sprecher charakteristisch ist. Besonders bei Umzugsspielen wird eine ältere Formel häufig verwendet, die lautet:

„Ich tritt herein ganz edel und fest,
Ich grüß den Wirt und auch die Gäst“

Später wurde die Formel scherzhaft zu:

„Ich tritt herein ganz knödelfest“,
umgewandelt, vor allem wenn der Sprecher der Umzugsspiele eine Art Hanswurst war. Für Leopold Schmidt zeigt sich hier in abgeschwächter Form das Eindringen verschiedener Gestalten aus dem Brauchtum in das Volksschauspiel.

Schmidt stellt fest, dass man die Verbindungen von diesen Bräuchen zum Totenkult und anderen Riten am ehesten an der Gestalt des Anführers als „lustige Person“ erforschen kann.¹¹⁴

Im Öblarner Spiel lautet die etwas sinnvollere Umdeutung:

„Ich tritt herein ganz knittelfest,
begrüß den Hausherren und seine Gäst.“¹¹⁵

Nun treten die Kramperln, Luzifer, der Tod, der Hl. Nikolaus, die „Hobergoaß“, der Schmied, Grassteufel¹¹⁶, Hirsch und Flechnmandl auf.

¹¹⁴ Vgl. Leopold Schmidt, „*Ich tritt herein ganz knödelfest*“ in *Österreichische Zeitschrift für Volkskunde*. 36. Jahrgang, V-VI Heft (Wien: Selbstverlag des Vereines für Volkskunde, 1931).

¹¹⁵ Als „Knittel“ bezeichnet man im Dialekt einen dicken Ast.

¹¹⁶ Als „Grass“ bezeichnet man im steirischen Ennstal Reisig.

4.1.6 LUZIFER



Abbildung 24: Luzifer mit Dreizack und Darstellern der Bauernfamilie des Öblarner Krampusspiels
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>, Jahr 2006.

Luzifer stellt den Anführer der Krampusschar dar und wird aufgrund seiner „Wildheit“ von zwei Kramperln an einer Kette um seinen Bauch gehalten. Mit Luzifer bringt die katholische Kirche „ihre“ Teufelsgestalt ins Spiel ein. Er hat im Gegensatz zu den Kramperln nicht nur eine Sprechrolle, er tritt sogar als Erster vor, um seine Moralpredigt zu halten.

Auffallend ist, dass Luzifer im Gegensatz zu den anderen Sprechrollen mehr Hochdeutsch als Dialekt spricht. Seine Predigt, in der er die Menschen davor warnt, Böses zu tun, kann ein Hinweis auf Luzifer, der hier doch eher Engel als Teufel ist, sein, oder als klassische ErwachsenenKatechese¹¹⁷ gesehen werden.

¹¹⁷ Vermittlung der christlichen Lehre.

4.1.7 DER TOD IM KRAMPUSSPIEL UND IM LEBEN DER MENSCHEN



Abbildung 25: Tod mit Sense im Öblarner Krampuspiel
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>, Jahr 2003.

Da es keine befriedigende logische Erklärung für den „Sinn des Lebens“ und die Sterblichkeit des Menschen gibt, sind die meisten Mythen, die sich mit diesem Thema beschäftigen, absurd. Im Christentum müssen die Menschen sterben, weil Eva den Apfel vom Baum der Erkenntnis nahm und sie sowie Adam davon aßen.¹¹⁸ Damit Menschen mit dem Tod umgehen können, er für sie fassbar wird, müssen sie ihn in ihr Leben einordnen.

Der Tod stellt in der Natur oft die Grundlage für neues Leben dar, Tiere ernähren sich vom Kadaver anderer Tiere, Pflanzen verrotten und werden zu fruchtbarer Erde etc.

Solange Macht und Wissen der Menschen über die Natur noch nicht besonders groß war, initiierten sie Wesen und Rituale, die um Fruchtbarkeit gebeten werden konnten oder als Symbol für Fruchtbarkeit standen. Dazu gehören auch Frau Percht aus dem Heidentum und der Hl. Nikolaus aus dem Christentum.

Lange Zeit reichten Dämonen, Geister und Gottheiten als Erklärung der Gegebenheiten auf der Erde aus. Im Zuge der Aufklärung wandte sich der westliche Kulturkreis mehr und mehr der Wissenschaft zu und damit verän-

¹¹⁸ www.bibel-online.net, Genesis 1., Mose 3. 1. Zugriff: 04.04.2012.

derte sich die Sicht auf Sachverhalte. Die Menschen im Westen bedienen sich mittlerweile fast ausschließlich rationaler Modelle der Naturwissenschaft, Statistik, Klassifikationslehre, Wahrscheinlichkeitstheorie etc., um sich die Welt, in der sie leben, zu erklären. In alten Bräuchen, Ritualen und Traditionen, zu denen auch das Krampusspiel zählt, sind aber auch in unseren Breiten noch sehr stark magische, irrationale Erklärungsversuche eines vorwissenschaftlichen Zeitalters erkennbar.

Der personifizierte Tod tritt erst ab dem Spätmittelalter in Erscheinung.

In Öblarn, wo er in einen engen, schwarzen Anzug mit weiß aufgemaltem Skelett, sowie eine Totenkopfmaske aus Holz gekleidet ist, stellt sein Requisit die Sense dar.

Je älter die Aufzeichnungen eines Spiels sind, desto eher tritt der Tod mit „giftigen“ Pfeilen statt der Sense auf. Die „Bettelmannsbeichte“ oder die „Senninbeichte“, bei der entweder einem Bettler oder einer Sennin die Beichte abgenommen wird, bevor sie sterben, gibt es im Öblarner Spiel nicht. Kretzenbacher betont, dass die Textteile der Beichte aufgrund vieler Anzüglichkeiten von der Obrigkeit oftmals verboten wurden.¹¹⁹ Die von der katholischen Kirche als Sünden bezeichneten sexuellen Ausschweifungen der Sennin wurden an dieser Stelle zu genau beschrieben.

Der Tod hält, wie Luzifer, einen Monolog über sein Handeln.

Nach dem Tod tritt der bereits beschriebene Hl. Nikolaus nach vorne, um aus seinem Buch über die Familienmitglieder zu lesen und sie zur Besserung zu ermahnen.

Alle nicht sprechenden Figuren bleiben während des Spiels auf der Bühne.

¹¹⁹ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur. Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951).

4.1.8 DIE „HOBERGOAß“



Abbildung 26: Krampus und „Hobergoaß“ aus dem Öblarner Krampusspiel
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>, Jahr 2003.



Abbildung 27: „Hobergoaß“ aus dem Öblarner Krampusspiel
Quelle: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.

Kretzenbacher bezeichnet die „Hobergoaß“ als Kinderschreck und Nachtgespenst aus den Mittwinterbräuchen Österreichs und Bayerns, das es auf die Mädchen abgesehen hat und auch im Fasching nicht fehlt.¹²⁰

In Form eines Ziegenkopfes mit Glasaugen, auf dem Kopf des Trägers befestigt, der gänzlich in weiße Kleidung und weißes Fell gehüllt ist, geht die „Hobergoaß“, die mit großer Sicherheit heidnischen Ursprungs ist, unter den Zuschauern des Krampusspiels oder -umzugs umher und nimmt ihnen mit ihrem klappernden Unterkiefer die Kopfbedeckung weg oder zwickt. Sie ist in den meisten steirischen Spielen und Umzügen vertreten und hat keinen Text.

In Sagen werden Ziegengeister als feurige, potente und unersättliche Wesen, die Frauen auflauern, beschrieben, was ihre einstige Bedeutung als Vegetationsdämonen hervorhebt. Die Ziege steht für die weibliche Fortpflanzungskraft, während der Bock die schöpferische Energie und den männlichen Zeugungsdrang verkörpert.

¹²⁰ Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur. Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951). S. 201.

Im Dionysus Kult tanzten die Anhängerinnen, die Mänaden, meist um einen lebenden Bock, den sie in Stücke rissen um ihn roh zu essen und damit die Gottheit selbst zu verzehren. Im katholischen Glauben steht die Ziege für das Unreine, Sündhafte sowie sexuelle Begierde und wird damit dem Teufel selbst gleichgesetzt. Die analytische Psychologie erkennt das Ziegensymbol als die Libido selbst und somit sexuelle Antriebskraft seelischer Vorgänge.¹²¹

Im Bayerischen Bad Griesbach ist auf einem Felsen, der als Habererkirche oder Teufelsfelsen bekannt ist, eine mittelsteinzeitliche Felszeichnung mit einer tanzenden „Hobergoß“ zu finden.¹²² Im Bayerischen Oberland gab es eine Art Rügegericht, die sogenannten Haberfeldtreiber.¹²³ Diese waren vor ihrer amtsgerichtlichen Verfolgung im 18. und 19. Jahrhundert als eine Art Volksgericht dafür zuständig, Vergehen anzuprangern, die vor einem ordentlichen Gericht nicht verhandelt wurden, wie zum Beispiel Heuchelei, Brotfrevel, Schlamperei, Ehebruch, etc. Die Haberer waren mit einem Haberfell, mittelhochdeutsch Harperfell (= Bockfell) bekleidet.¹²⁴ Nachdem das Haberfeldtreiben verboten wurde, schlossen sich die Haberfeldtreiber den Perchtenläufen an.¹²⁵

Eine weitere Figur, die genauso alt ist wie die „Hobergoß“, stellt der Schmied dar.

¹²¹ Vgl. Clemens Zerling, Wolfgang Bauer (Hg.), *Lexikon der Tiersymbolik: Mythologie Religion Psychologie* (München: Kösel-Verlag, 2003), S. 329, 330.

¹²² <http://www.brauchtumsverein-bad-griesbach.de/haberer.htm>.
Zugriff: 23.01.2012.

¹²³ Jemanden durch das Haferfeld treiben.

¹²⁴ <http://de.wikipedia.org/wiki/Haberfeldtreiben>. Zugriff: 23.01.2012.

¹²⁵ <http://www.brauchtumsverein-bad-griesbach.de/haberer.htm>.
Zugriff: 23.01.2012.

4.1.9 DER SCHMIED



Abbildung 28: Schmied mit „Hobergoaß“ aus dem Öblarner Krampusspiel
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>.



Abbildung 29: Schmied aus dem Öblarner Krampusspiel
Quelle: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.

Der Schmied hatte nach den Erzählungen von Rudolf Lasser sen. aus Öblarn, einem ehemals langjährigen Krampusspieler, unter anderem die Aufgabe, die Leute unbemerkt mit ihrer Kleidung oder ihren Schuhen am Stuhl oder Boden festzunageln, damit sie der Predigt des Bischofs nicht entkommen konnten.

Der Schmied geht mit rußgeschwärztem Gesicht herum und versucht den Zuschauern mit seinem Hammer auf die Zehen zu klopfen.

Aufgrund der Arbeit mit offenem Feuer, das nicht nur als gefährlich galt, sondern auch mit der Hölle in Verbindung gebracht wurde, waren Schmiedewerkstätten oft außerhalb von Orten und Städten angesiedelt.

Für die Menschen in den Ortschaften war es nicht mehr einsehbar, was der Schmied genau machte, und daher wurde er gewissermaßen mystifiziert.

Vor allem bei schamanischen Völkern kommt dem Schmied, als demjenigen, der den Schamanen bei seiner Initiation zu einem neuen Menschen schmiedet, besondere Bedeutung zu. Schmiede können laut schamanischen Kulturen nicht nur die Zukunft weissagen, sondern aufgrund ihrer „im Feuer wohnenden Seele“ auch von Schamanen nicht bezwungen werden. Umge-

kehrt kann sich der Schmied jedoch der Seele des Schamanen bemächtigen, um diese im Feuer brennen zu lassen.

Trotz Schutzgeistern sind die Schmiede ständig auch von bösen Geistern bedroht, was sie dazu zwingt, unablässig das Feuer zu schüren und Lärm zu machen, um diese zu vertreiben. Schamanen und Schmiede wahren ihre Berufsgeheimnisse, und um diese weiterzugeben, ist ein Initiationsritual notwendig. Eliade bezeichnet die Arbeiten beider als magische Technik mit esoterischem Charakter und bemerkt, dass vieles aus der Mythologie der Schmiede von jener der Schamanen und Zauberer entlehnt ist. Die europäische Volksüberlieferung beschreibt nach Eliade den Schmied oftmals als dämonisches Wesen, das, dem Teufel ähnlich, einen Zusammenhang mit dem Feuer aufweist.¹²⁶

Eliade nimmt an, dass als „brennend heiß“ beschriebene Energie, ausgelöst durch „magisch-religiöse“ Mittel, eine stark archaische Erfahrung bildet. Diese „heißen“ Menschen zeigen große Widerstandskraft gegen Kälte und Hitze, wie auch bei Berserkern und Schamanen beschrieben.

Die Hitze kann in weiterer Folge umgewandelt werden und den Träger mit „religiöser Kraft“ aufladen, was für Eliade den Beweis dafür darstellt, dass Krieger, Schamanen oder Schmiede, sofern diese Hitze in ihnen erwacht, einen höheren Bewusstseinszustand erreichen, womit ein Zugang zum Heiligen möglich wird. Nach Eliade ist die damit in Verbindung stehende magisch-religiöse Erfahrung auf allen archaischen Kulturstufen beschrieben.¹²⁷

Im deutschen Sprachgebrauch wird das Wort „heiß“ auch in Verbindung mit Menschen gebracht, die ihre innere Hitze aktivieren. Jemand, der jähzornig oder cholerisch ist, wird oft als „Heißläufer“ bezeichnet, und neben anderen Auswirkungen sieht man die Hitze der jeweiligen Person an einem meist hochroten Kopf. Diese beschriebene Form der Hitze geht meist mit einer

¹²⁶ Vgl. Mircea Eliade, *Schamanismus und archaische Ekstasetechnik* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1975).

¹²⁷ Vgl. Mircea Eliade, *Das Mysterium der Wiedergeburt. Versuch über einige Initiations-typen* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1988), S. 163, 164.

geistigen und körperlichen kurzfristigen Veränderung der erhitzten Person einher.

4.1.10 DER HIRSCH



Abbildung 30: Hirschfigur aus dem Öblarner Krampusspiel

Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>.

Heidnischen Ursprungs ist auch der Hirsch, der seit 2009 beim Öblarner Spiel dabei ist.

Gert Planitzer entschied sich 2009 dafür, eine alte Figur aus dem Brauchtum der Tiermasken, in Form des Hirschs, wieder ins Öblarner Krampuspiel aufzunehmen. Die Hirschmaske ist eine Mischung aus Hirsch und Wildschwein, und die Verkleidung wird aus Gämsenfell hergestellt. Wie die Kramperln, Schab, „Hobergoaß“ und Schmied hat auch der Hirsch keinen Text.

Lange vor den Krampusmasken wurden bei Maskenumzügen oder zur Wintersonnenwende Tiermasken als ursprünglichste Form der Verkleidung eingesetzt. Sie verloren aber im Laufe der Zeit an Bedeutung und sind außer in Öblarn in keinem bekannten Krampus- oder Nikolausspiel in Verwendung.¹²⁸

¹²⁸ Vgl. Gert Planitzer, *Wir haben Nachwuchs* (Öblarner Krampuszeitung, 2009), www.krampus.st/index2.htm, S. 3. Zugriff: 04.04.2012.

Da Tiermasken nach Weiser auch auf germanischem Gebiet schon sehr lange vorkommen, vermutet sie, dass die ursprünglich getragenen Tiermasken bei Perchtenumzügen ebenfalls traditionell einheimisch sind und nicht wie lange vermutet rein aus römischen Bräuchen und Sitten stammen, dennoch unterstreicht Weiser die Möglichkeit uralter Gemeinsamkeiten zwischen Germanen und Römern.¹²⁹

Aufzeichnungen kirchlicher Verbote belegen, dass die Kulttänze insbesondere mit Hirschverwandlungen und Hirschmaskierungen bis ins Spätmittelalter aufgeführt wurden. Die Aufführung zeigte vorerst nur die Jagd auf den Hirsch, wurde aber mit Beginn des Ackerbaus und der steigenden Bedeutung von Fruchtbarkeit um die erotische Komponente in Form eines Spiels zwischen Hirsch und Hindin erweitert.¹³⁰

Der Eber, der teilweise auch in der Hirschfigur steckt, stellt nach Scott in vielen Mythologien das destruktive Element des Winters dar. Er soll auch für den Tod des Sonnengottes Adonis verantwortlich sein.¹³¹

¹²⁹ Vgl. Lily Weiser, *Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbünde: Ein Beitrag zur deutschen und nordischen Alterums- und Volkskunde* (Baden: Konkordia A.-G., 1927), S. 55.

¹³⁰ <http://www.eichfelder.de/nibelung/parallel/mythen/cernunno.html>. Zugriff: 23.01.2011.

¹³¹ Vgl. George Ryley Scott, *Phallic Worship: A history of sex and sex rites in relation to the religions of all races from antiquity to the present day* (London: Torchstream Books, 1949), S. 31.

4.1.11 DIE WALDGEISTER



Abbildung 31: Grassteufel aus dem Öblarner Krampusspiel
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>.



Abbildung 32: Flechtenmandl aus dem Öblarner Krampusspiel
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>.

Gleichzeitig mit den Kramperln kommen auch Grassteufel und Flechtenmandl auf die Bühne. Sie bewegen sich behäbig, und alles, was man von ihnen hört, ist ein tiefes Grollen. Sie stammen aus einer Zeit, als man davon ausging, dass auch Pflanzen eine Seele haben und zu bestimmten Zeiten „lebendig“ werden können.

Die genaue Herkunft und Bedeutung dieser Figuren ist nicht mehr nachvollziehbar. Im Pinzgau gilt das Flechtenmandl als Beschützer des Waldes und der Waldarbeiter.¹³² Der Grassteufel mit seiner grünen Verkleidung steht für den wiederkehrenden Frühling.

¹³² http://www.steyler.at/svd/medien/zeitschriften/stadt_gottes_AT/2011/2011_01/reportagen/fried-gsund-und-reim-php. Zugriff: 24.01.2012.

4.1.12 DER STURM



Abbildung 33: Sturm aus dem Öblarner Krampuspiel
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>.

Der Sturm tritt auf und trägt seinen Vers vor, nachdem der Nikolaus alle anderen Gesellen aus dem Haus gewiesen hat und sie abgegangen sind. Er bildet den Abschluss der Aufführung und wurde ins Spiel aufgenommen, da es vorher keine eigentliche Schlusszene gab. Der Text der Figur des Sturms ist im Unterkapitel 4.3 angeführt.

4.2 DIE BÜHNE

Im klassischen Theater ist die Bühne, also der Raum für die Spieler, kleiner als der Raum für die Zuschauer, und beide Räume sind klar voneinander getrennt. Es kann vorkommen, dass der eine oder andere Spieler in den Zuschauerraum kommt, umgekehrt ist dies jedoch selten der Fall. Im umgebungsgebundenen Theater, wozu Krampuspiele und -läufe gehören, teilen sich Zuschauer und Spieler oft einen Raum und wechseln diesen sogar. Beim Krampuspiel oder -lauf ist während des Spiels der Raum für Spieler und Zuschauer klar voneinander getrennt, am Ende des Spiels aber vermischen sich der Spielort und der Zuschauerraum, automatisch verändert sich auch die Atmosphäre und wird in dem Fall bedrohlicher. Plötzlich wird man

als Zuschauer ganz ins Spiel einbezogen. Das Spiel wird aufgrund der Auflösung der räumlichen Begrenzung ein Stück mehr zum Ritual.¹³³

Am Öblarner Hauptplatz, einem großflächigen Platz vor der Kirche, wird durch einen Kachelofen aus Karton, einen Holztisch mit Holzbank und Stühlen sowie eine kleine Kommode eine Bauernstube dargestellt. Begrenzungen der Bühne stellen das sogenannte „Amtshaus“¹³⁴ und die Kirche dar. Im Garten des „Amtshauses“ warten bis auf die Schab alle auf ihren Auftritt. Die Darsteller treten durch ein Holztor auf und ab. Die Schab gehen seitlich neben der Kirche durch die Zuschauermenge auf die Bühne. Eine Absperrung durch ein Seil trennt den Zuschauerbereich von der Bühne.

4.3 ABLAUF DES ÖBLARNER SPIELS

Die Krampus- und Nikolausspiele in der Steiermark haben alle einen ähnlichen Ablauf, den Schuhladen folgendermaßen beschreibt:

- „ 1. Der *Zug der Nikolausgruppe* von Spielstätte zu Spielstätte. (...)
2. *Brauchtümlich überlieferte*, jedoch nicht textlich fixierte Handlungen, wie das Teufelstreiben, das Annageln des Schmiedes und das Zuschnappen der „Hobergoaß“,
3. *Auftritte von Einzelfiguren*, z. B. der Jäger oder der Teufel,
4. *Stegreifszenen*, die von Mimik und Dialog gleichermaßen leben, wie der Roßhandel,
5. *textlich fixierte Szenen*, die Nikolausszene mit den Sprechrollen (...)“¹³⁵

Auch in Öblarn ist der Ablauf ähnlich. Unterschiede liegen im Zug der Gruppe von Spielstätte zu Spielstätte, da bei der Aufführung in Öblarn nur

¹³³ Vgl. Richard Schechner, *Theateranthropologie: Spiel und Ritual im Kulturvergleich* (Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1990), S. 197.

¹³⁴ Gebäude am Dorfplatz.

¹³⁵ Hans Schuhladen, *Die Nikolausspiele des Alpenraumes* (Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984), S. 45.

einmal gespielt wird. Die Interaktion zwischen Zuschauern und Spielern wie in Punkt zwei beschrieben, erfolgt erst am Schluss des Spiels, und die in Punkt vier beschriebenen Stegreifszenen finden während des Auftritts der Bauernfamilie durch den Großvater statt, können also zu Punkt drei gezählt werden.

Das Spiel läuft wie folgt ab:



Abbildung 34: Bühne der Öblarner Krampusspielaufführung
Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>.

1. Musikalische Eröffnung durch eine Bläsergruppe

2. Begrüßung der anwesenden Gäste durch einen der Spieler

Der Darsteller des Bauern bedankt sich beim Publikum für das Erscheinen, erwähnt die langjährige Tradition des Öblarner Krampusspiels und wünscht gute Unterhaltung.

3. Auftritt der Schab

Sie gehen seitlich neben der Kirche entlang und durch die Zuschauermenge hindurch, hintereinander auf die Bühne. In der Mitte der Bühne bilden sie einen Kreis und schnalzen im Takt. Nach ihrem Auftritt stellen sie sich an

die Mauer des „Amtshauses“ (das weiße, lange Gebäude links im Bild) und bleiben dort während des gesamten Spiels stehen.

4. Sommer und Winter treten auf.

Sie gehen bereits durch das Tor am „Amtshaus“ auf die Bühne.

Sommer: Das Jahr is a Radl, des si draht auf an Karnn
Mit dem ma im Leben bis in D`Ewigkeit fahrn
So wie sie D`Rodspoachn drahn auf und nida
Keman die Bräuch und verschwindn wieder

Winter: Heint is fürwahr a ganz bsundera Tog
Sonne und Mond stehn`unter der Waag
Seltsame Gsölln streichn uma ums Haus
Und drei in da Stubn geht is Feia nit aus

Sommer: O herje und mein, da Summa is fein
Winter wo bist den nur so lang gwesn
Das da die Mäus hobn in Pölz so zerfressn?

Winter: O herje und mein, da Winter is fein
Summa weit z`lang bist dahin schon gfahrn`
Das da dein Hemat is brantig [= verbrannt, versengt]¹³⁶ worn
Die Hitz is vorbei und deine Zeit is um
Die Leut warnt`schon hart, dass i wiederkum

Sommer: Geh Winter, bei mir heart ma d`Vögerl schen singa
Was du verdirbst dua i wiederbringa
Die Schneelahn [= Lawine], da Reif und dein kalter Frost
Schmälern den Leutn die wenige Kost

¹³⁶ Zum besseren Verständnis des Textes wurden gewisse Mundartausdrücke ins Hochdeutsche übersetzt.

Winter: Über dich tan si d`Leut do eh nur beschwern
Tuast Muckn, Fliagn und Ratzn gebährn
Nattern und Schlangen kriachn uma am Bodn
Und i muaß des alls mit meiner Költn verjogn

Sommer: Kurz is dein Tag und lang is die Nacht
Des Hittndach unter der Schneelast schön kracht
Im Stall blerrt [= schreit] is Viech vor Költn und Hunger
I glab die Menschn wolln s`ganze Jahr Summa

Winter: Dein Blitz zünnt uns an die grössten Wölder
Vermuhrst uns mitn`Wetter die schönsten Föda
Armseeliger Summa, was du die alls traust
Aber geh nur glei gschwind, denn deine Zeit is aus
Du kannst die Kraft hiaz [= jetzt] wo anders probiern
Auf da Wölt tuat da Winter hiaz als Herrscher regiern

5. Die Stubenszene mit der Familie beginnt

Der Text für diesen Teil des Spiels stammt von Hannes Walcher aus Öblarn, der ihn für die Aufführungen ab 1989 schrieb. Die Bäuerin mit den Kindern, zwei Mädchen und einem Jungen im Alter zwischen sechs und zwölf Jahren betreten gemeinsam mit dem Großvater die Bühne.

Während der Großvater beschwerlich zur Bank vor dem Kachelofen geht, beginnt die Bäuerin das Abendessen vorzubereiten und den Tisch zu decken. Die Kinder laufen aufgeregt durch die Stube.

Seppl: Kramperl, Kramperl, Besenstü, beten kaun i eh nit vü...

Maria: Hiaz traust di no, oba wann´s die oft [= dann, nachher]
mitnehman, donn wirst ganz wos onders sogn!

Seppl: Dö kennan mi scho mitnehma, oft brauch i wenigst´ns neama
in´d Schul gehn!

Bäuerin: Kinda, hiatz is oba a Ruah. Setzt's enk her zum Tisch, is Nochtmoi is glei fertig.

Kinder: Mia hobn eh koan Hunga nit!

Während sich die Kinder widerwillig zum Tisch setzen, tritt der Bauer händereibend in die Stube. Er hängt Hut und Mantel auf und geht zum Ofen.

Bauer: (zum Großvater) – Pua, a Költn is des heier. Wonn des so weitageht, dafriert uns no des Viech im Stoi. Mei liaba, für heier siach i schwarz. Da Heiboam is scho halbert owi la und ban Brennholz schaut's a schlecht aus, weilst ollweil so vui einipulverst, du Gfrierlingfonga [= Person, die oft friert], du!

Großvater: Hiaz hör oba auf, du ewiger Jammerer. Wüllst leicht, dass in da Stub'n herin a so saukoit is, wia drausst auf der Weid. I brauch eh scho drei Röck und vier Hosn! Wos gibt's Nei's im Stoi drausst?

Bauer: Jo van Mülkn san ma fertig. Da Hias, insa Knecht tuat no is Viech wassern. Oba di Glockkuah kimmt ma nit richtig voa!

Großvater: Wos! Die Bäurin nimmt scho wieder zua?!

Bauer: Oba! Die Glockin hot ganz kolte Härna! Gfollet ma goar nit. Schaust ma amoi außi, gö Vota!

Die Bäuerin ist mit dem Aufdecken fertig und ruft die Männer zu Tisch.

Bäuerin: So Manner, kemmts uma! Is Nochtmoi is fertig.

Bauer: Bua na, derrisch wird a, da Vota! (Die Bäuerin nickt zustimmend)

Großvater: Geh Bäurin, i kann mi nit dawarma. Bring ma mein Häfn bittschön uma zan Ofn!

Während die Bäuerin dem Großvater den Tee bringt, betritt der Knecht die Stube, zieht Jacke und Hut aus und blickt in die Runde.

Knecht: Du Bauer, da Wind waht draussn gonz schiach. Bis morg'n wird's hoit wieder gonz eing'waht sei ban Stadei draußt! Wird's woi zan schaufün wird'n, wai d'Bäurin hot gsogt i soll morg'n ins Dörfi obi, fossn [= einkaufen] fohn.

Bauer: Vos! Scho wieder fossn. Muass des denn wirklich sein?

Bäuerin: Jo i sollt schon längst zan Bochn onfonga, und hab scho gar nix mehr dahoam!

Bauer: Jo mei, waun's denn sein muass, oba kaf nit z'vui. Komm her zan Tisch Hias, host eh an storken Tog hinter deiner! Hot da is wassern eh grodn, aloan?

Knecht: Oba jo.

Bauer: Nimm da an hoassn Tee.

Knecht: Bitt'schön! (und langt zu)

Alle wollen gerade zu essen beginnen, als es an der Tür klopft. Die Kinder schrecken auf.

Der Bauer steht auf und geht Richtung Tür. Die Nachbarn kommen herein.

Bauer: Ah, d'Nochbarsleit sans (Erleichtertes Aufatmen bei den Kindern). Grüß enk Gott. Hobt's enk woi aussitrait, ba der Költn?

Nachbar: Woi, woi. Grüß enk. San ma eh no friah gnua, oder wor da Niklo scho do?

Bauer: Na, na. Wor eh no nit do. Gla die Kinder san scho recht unruhig. Schauts umi a wenk zan Großvota!

Die Nachbarn legen ab, gehen zum Großvater und begrüßen ihn.

Nachbarin: Wia geht's da Vota?

Großvater: Nit guat, nit guat. Woast eh, die Gicht.

Nachbar: Tuast hoit schean woarm hoitn!

Bauer: Kemmt's her do zan Tisch. Mia san eh grod ban Nochtmoin. (zur Bäuerin) Geh gib erna a Häferl Tee.

Nachbar: Jo bitt'schön, wonns genehm is.

Alle setzen sich an den Tisch. Der Bauer erhebt sich.

Bauer: So, oba zerscht tuan ma no betn: „Komm Herr Jesu, sei unser Gast und segne, was Du uns bescheret hast“

Alle: Amen!

Nachbar: An guaten Tee hobts do. Is a Oschbeeraner [= Vogelbeerschnaps] drin, gö?

Bäuerin: Jo, Is a guats Joar gwes'n heier.

Bauer: Hob a waöü Passbrentln [= Holzbottiche] gmocht. Oba is meiste braucht eh da Vota, als Medizin sog a.

Die Nachbarn nicken zustimmend und lachen.

Nachbar: Wia geht's enk ban Furchwerch'n a so?

Bauer: Ah, geht jo nix weita! Is Hoiz is so klinglfrorn, hoit a koa Klaumpfern [= Bauklammer] nit!

Die Kinder sind wieder unartiger und unruhiger geworden. Seppl zieht Lisl an den Zöpfen.

Lisl: (Jammert) Au! Vota, der Seppl gibt koa ruah, hiaz hot er mi scho wieda bei di Zöpf grißn!

Seppl: Geh, geh, hiaz liag nit so, du dumme Dudl du.

Der Bauer schlägt mit der Faust auf den Tisch.

Bauer: Jo is hiaz amoi a Ruah do! Oda muaß i in Teufi mit seiner langen Ruatn einahoin?

Lisl: Na, na, Vota! Bitt'schön nit in Teufl einahoin, es tuat eh neama weh.

Sepp: Mir is des wurscht! Von mir aus kennt's n scho einaholn. I fürcht mi nit vor eam!

Großvater: (fröstelnd) Baua da Ofn wird koit, und Hoiz is a koans neama do. Geh Hias, hoi eina an Korb voll.

Hias: Nit amoi ban Ess'n host a Ruah! Soll amoi da Sepp gehn.

Sepp steht widerwillig auf.

Sepp: Oft geh i hoit.

Maria springt auf und hält ihn am Ärmel zurück.

Maria: Sepp, jo nit außi gehn!

Lisl: Bleib herin, i hers scho schepern drausst!

Großvater: Oft muass i hoit wieder sölba gehn. Is eh ollwei des gleiche mit de Frotzn [= unartige Kinder], und i mog eh fost nit kraöün mit meiner Gicht. Geh, i brauch a Feier für d'Lampn!

Bauer: Do schau Vota, oba pass auf, is heil [= eisglatt] drausst.

Bäuerin: Hias, tuast morgn a wenk Oschn stran auf'n hof. Aus was, wonn da Vota herfolat.

Bauer: (zum Großvater) Kimmst nit z'hoazn?

Großvater: Brinnt jo nit, des Glump!

Bauer: Woart, nimm insani [= unsere]. (Bringt ihm die Lampe)

Der Großvater geht zur Tür, die Kinder gehen ängstlich hinterher. Er öffnet die Tür, und Glockengeschepper ist zu hören. Die Kinder laufen schreiend zum Tisch zurück. Sepp kriecht unter den Tisch.

Bäuerin: Brauchts ekn nit fürchtn Kinder. De san jo eh no weit weg und wonn's des Joahr über brav g'wesn seid's, oft wird enk da Heilige Nikolaus wohl in Schutz nehma vor die Krampala.

- Bauer: Jo, wo is denn eigentlich der Sepp! Untern Tisch drein, der Scheissa! Kimm aussa. Do san jo die Dirndla weit die irgern [= mutigeren].
- Nacharin: Tuan mas hoit a wenk olenkn die Kinder. Sing ma eana a Liadl vor.
- Kinder: Jo bitte, bitte!
- Hias: Hiaz fongans zan singa a no on. Do muaß i oba o´gehn. (Geht zum Ofen)

Ein Volkslied über den Winter wird gesungen. Während des Liedes kommt der Großvater zurück und legt im Kamin Scheite nach, die Bäuerin gießt Tee nach.

- Bauer: Schean hobt´s gsunga. Und weil´s so brav zuaglost [= zugehört] hobt´s Kinda, erzöhl i enk hiaz a Gschicht. Ruckt´s her za mir: Vor longa, longa Zeit hot sie bei uns do, des totsächli zuatrogn. Genau in so oana heiligen Nocht wie heit, hobn sie zwoa Wülderer zsammgred. Sogt da oan zan ondarn: „Heit auf d`nocht gemma aufi, i wissat a Böcki do obn. Na, sogt der ondere, bei so ana heilign Nocht wie heit, do trau i mi nit aufi. Do traut si neamt aufi!
- Jo grad drum, do g´hört is gaunze Revier uns aloan, sogt drauf wieder da erschte. Da Bock g´hört g´wiss scho ins [= uns].
- Jo und so kimmt´s hoit wias kemma hot miaßn. Auf d`Nocht wias finsta worn iss ans losgonga in d`Richtung Montüin! Üba da Stachzn is da Mond aufgonga und aWei hobn´s geh mian aufi. Wias scho gonz weit ob´n g´wesen san hobn´s afamoi drunt´n im Dörfi die Glockn schlogn g´hört. Dong, Dong, Dong ... Mitternocht is g´wesn. Und afamoi is vorbei g´wesen mit da Ruah! Da Wind is in die Bam einig´fohrn, da Schnee is obag´foln, und g´stunkn hot´s noch Schwefi! Hiaz is eana gonz schiach worn. Jo gibt´s denn des, do vorn do rührt si jo wos, is eana fürkemma. Hiaz hobn´s zan renna aug´fongt, und afamoi....

Plötzlich klopft es heftig an der Türe. Die Kinder schrecken auf. Der Bauer dreht sich zur Tür.

Bauer: Jo, herein!

6. Auftritt der Jäger

Die Jäger, zwei furchteinflößende Gesellen mit Gewehr und Stock, betreten die Stube. Sie fragen den Hausherrn, ob die Kramperln eintreten dürfen

Bauer: Wer seid´s denn es? Wo kemmt´s denn her?

1. Jäger: Mia? Mia san die Jaga von Niklo, und zwengs da Anfrog war ma do. Leit, teat´s enk nit long besinna. I mecht nur meine Kamerodn untabrina!

2. Jäger: I tritt herin scheh knittlfest, begriass in Hausherrn und seine Gäst. Leitln stölts enk vüa – Znacht san ma auf die Olma ganga, hom an Gamsbock gschossn, und hom dabei in Teufi troffn. Und hiaz is drausst die gonze Schor, loßt´s is eina, sinst is goa [= aus]. Zweng´s oana Frog warn ma hiaz no do – Losst da Hausherr spuinn?

Bauer: Jo kemmt´s herein und fongts glei on!

1. Jäger: Kamerodn, tritt´s herein in Lust und Fröhlichkeit und losst´s enk onschau von die Leit!

7. Auftritt Kramperln / Luzifer Predigt / Einkehrszene Nikolaus

Die Tür wird aufgestoßen, und die Kramperln stürzen mit Getöse in die Stube, mit ihnen noch weitere finstere Gesellen wie Tod, Schmied, „Hobergoaß“, Flechtenmandl, Grassteufel, Sturm, Hirsch. Auch der Hl. Nikolaus tritt hier bereits ein. Die Leute in der Stube zucken zusammen, da es jetzt laut und wild zugeht. Luzifer wird an einer langen Kette von zwei Kramperln gebändigt, er hält einen Dreizack in der Hand. Mit einer Handbewegung gebietet er dem Teufelstreiben Einhalt und beginnt mit seiner Predigt.

Luzifer: Nun bin ich gerufen, nun bin ich da; nicht als Teufel, nein als Luzifa. Ihr, habt mich bestimmt noch nie g'sehn, weil ich so tief in der Hölle bin g'wen. Hausväter und Hausmütter, über euch hörte ich gar viele und große Klagen, weil eure Kinder so ein schlechtes Zucht tun haben.

Ihr lasst sie laufen auf Straßen und Gassen und zum Essen wie das Vieh zum Troge geh'n. Ist das die Pflicht für ein Christenkind?

Ich armer Teufel hab begangen nur eine einz'ge Sünd, die mich so tief in die Hölle bringt. Und ihr Menschen begeht tausende und abertausende von Sünden und wollt so noch den rechten Weg zum Himmel finden?!

Oh weh, oh Blut, oh Eitelkeit, wie schlecht san doch die Leit.

Doch nun muss ich schließen, nun muss ich's lassen,

weil der heilige Mann Bischof nicht mehr Zeit hat zugelassen.

Würde ich euch wirklich die ganze Wahrheit sagen,

so würde meine Predigt für euch wohl kein Ende haben.

Am Ende seiner Ansprache veranstalten die Kramperln ein Höllenspektakel, sie springen, laufen herum und brüllen.

Nach Luzifer tritt der Tod in den Vordergrund und beginnt mit seiner Rede.

Tod: I bin der grimmige Tod genannt von Gott bin ich gesandt.

Mir is olles gleich, ob orm oder reich, ob jung, ob olt; i moch olles kolt.

Wos i mit meiner Sensn erreich, is ois des Todes gleich.

Ihr miasst's mit mir in die Ewigkeit, da Teufi hot eich scho am Bandl;

Ihr miasst's mit mir in a fremdes Land, miasst's reisin in die Höll hinein, und durt wird's hobn große Pein.

I bin da Tod, mei Sensn is a Gift!

I geh hinaus in olle Welt, und moch nur des was mir gefällt.

Hoch und nieda, groß und klein, ois muass g'storbn sein.

Wieder brüllen und toben die Kramperln. Schlussendlich kommt der Hl. Nikolaus zu Wort, der am Ende spricht, um dem Spiel einen positiven Abschluss zu geben.

Nikolaus: (Zu Luzifer gewandt) Luzifer! Zügle deinen Zorn, denn du bist nicht befugt, über Gut und Böse zu entscheiden. Ich, der Heilige Nikolaus, trage das Amt die Menschen dieser Welt auf den richtigen Weg zu führen. Ich bin in diese Stube gekommen um die Bewohner dieses Hauses zu fragen, ob sie nach den Geboten Gottes leben.

Darum verschließt eure Herzen nicht vor dem Licht, sondern öffnet sie. Weichet nicht ab von diesem Weg, denn nur der führt zum Glück. Doch manche glauben einen anderen Weg gehen zu müssen und greifen nach goldenen Äpfeln, die in Wirklichkeit nur aus Lügen und Sünden bestehen. In diesem Buch stehen all eure guten, als auch eure schlechten Taten, die am Ende eures irdischen Lebens in Gottes Händen gewogen werden. Und es wird sich dann erweisen, ob euch der Zutritt ins Himmelreich gewähret sei. Nun öffne ich dieses Buch und werde mit Gottes Hilfe erkunden, wie es um euer Seelenleben steht.

Zerberus!

Zerberus: (widersetzt sich und brüllt)

Nikolaus: Komm zu mir.

Zerberus: (sträubt sich weiter)

Nikolaus: Auf die Knie mit dir! Übernimm den heiligen Stab!

(zum Bauern) Franz Xaver, Bauer und Oberhaupt der Familie. Von dir gibt es zu beklagen, dass du geizig bist und deine Knechte um ihren hart erarbeiteten Lohn bringst.

Und du erntest Gottes Früchte, die nicht mehr auf deinem Grund und Boden gedeihen. Aber es gibt auch einige Sonnenstrahlen in deinem Leben, die mich sehr erfreuen. Du arbeitest fleißig und es ist dir keine Arbeit zu schwer. Du besuchst jeden Sonntag die heilige Messe. Du pflegst und hegst dein Hausgetier. Nun aber rechtfertige dich für deine Schandtaten und überlege dir deine Antwort gut!

Bauer: Jo mei, liaba Herr Nikolaus. Es is hoit nit leicht, wann ma so a kloans Sachi [= kleiner Bauernhof] hot, do in da Oansicht herobn. Und da Schock is jo a so groß, do muass ma schoh schaun wia ma zsaumkimmt. Oba weng an Knecht sein Lohn, seis drum, der kriagt hoit heia z`Weihnocht a rupfani Pfoat [= Hemd aus grobem Leinestoff] a so dazua.

Nikolaus: Nun, da will ich Gnade vor Recht ergehen lassen und dich dieses Jahr noch verschonen. Aber ich bitte mir aus, dass du den Schaden der deinen Mitbürgern dadurch entstanden ist, wieder gut machst und es beim nächsten Kirchgang zur Beichte bringst.

Nun zu dir Bäuerin. Von dir lese ich ja nur Gutes. Du bist ein Mensch wie sich's unser Herr wünscht. Dich wird das Himmelreich mit Freuden aufnehmen. So lasse dich nicht beirren und gehe stets deinen bisher gegangenen Weg weiter.

Jetzt zu euch, ihr Kinderschar. So sage mir du deinen kirchlich getauften Namen

Seppl: Josef, oba olle sogn Seppl zu mir.

Nikolaus: Josef, du bist mir ja ein richtiger Spitzbub. In der Schule, so scheint es mir, steht das Lernen für dich im Hintergrund. Du schwätzt mit deinen Kameraden und störst somit den Unterricht. Du hilfst nicht den Schwächeren, sondern verhaust sie auch noch! Lobenswert ist, dass du dei-

nem Vater bei der Arbeit am Hofe hilfst und so manche gute Tat verrichtest. Was hast du dazu zu sagen?

Seppl: I wia mi hoit bessern mian [= müssen].

Nikolaus: Das will ich meinen.

Wie ist dein Name?

Maria: Maria.

Nikolaus: Maria? Ich kann deinen Namen nicht in meinem Buch finden. Bist du nicht getauft, oder was ist hier passiert?

Großvater: Des is die Ledige.

Nikolaus: Nun gut, so sage du mir, wie es um dich steht.

Maria: Liaba Herr Nikolaus, i bin ollweil a bravs und folgsams Kind. I hilf meiner Mutta wo sie mi braucht und a Gedicht hob i für di a g´lernt.

Nikolaus: So lass es mich hören.

Maria: Herr Nikolaus ist ein weiser Mann, der zu uns aus Myra kam. Zu uns Kindern, die wir wohnen hier in den Bergen, wo die Wälder sind tief verschneit, kommt er in seiner Geistlichkeit, um uns zu belehren und uns für unsere guten Taten zu beschenken. Drum hab Dank lieber Herr Nikolaus, dass du nicht gingst vorbei an unserem Haus.

Nikolaus: Das hast du brav gesagt, mein liebes Kind. Aber ich will deine Eltern fragen ob das auch alles stimmt, was du mir erzählt hast. Nun liebe Eltern, stimmt das alles was mir Maria erzählt hat oder muss man hier noch etwas hinzufügen?

Bäuerin: Des is scho woahr Herr Bischof, se is a recht a bravs Dirndl. Nur hie und do hot sie´s hoit a wenk ban folgen [= sie gehorcht nicht].

Nikolaus: Maria, das hast du mir aber nicht berichtet!

Maria: I bitt recht um Entschuldigung.

Nikolaus: Es soll dir vergeben sein. Setze dich. Wie ist dein Name?

Lisl: Elisabeth.

Nikolaus: Elisabeth, du gleichst deiner Schwester ja gar nicht.

Du benimmst dich in der Kirche fleghaft und horchst dem Herrn Pfarrer bei der Predigt nicht zu. Und so weit ich lese in meinem Buch, nimmt das gar kein Ende mehr mit dir! Du musst dich bessern im kommenden Jahr!

Lisl: (Beginnt zu weinen) – Buuuuhh!

Nikolaus: So will ich mein Buch für heuer schließen und das Gute in euch belohnen. (Überreicht die Gaben; Kinder bedanken sich) Wir falten die Hände. Herr, der du bist über uns, segne all die Menschenkinder, die in diesem Haus wohnen. Gesellen der Hölle! Euch weise ich hinaus aus diesem Haus. Ziehet hinab ins Tal und gebt eurem Höllentreiben seinen Lauf.

Alle bis auf die Familie verlassen die Bühne. Der Sturm kommt und spricht seinen Text.

Sturm: I bin da Sturm. Fahr übers Land, und pfeif mein wildn Gsang, und Lab und Zweig und Schnee und Sand, muaß tanzn nach mein Gang.

Was fest is, bleibt, was wackelt fliagt, des is mein Zweck und Sinn, und brechn muaß, was si nit biagt, i fahr durch dick und dünn.

Und find i wo an Funkn Gluat, so wird's a heller Brand. Is iawad schlecht, is iawad [= manchmal] guat, für Volk und Wald und Land.

Des is mein Werkn Jahr und Tag, mir fallt nix anders ein, was i mit meine Wolkn trag, kann Segn und Unglück sein.

Quellen:

Stubenszene – Hannes Walcher (1990)

Luzifer und Tod – alte mündliche Überlieferung (überarbeitet von Gert Planitzer 1989)

Nikolaus – Gerhard Lederhaas (1989)

Zusammenfassung gesamter Text – Reinhard Resch

Sommer / Winterspiel – alte Überlieferung (überarbeitet von Gert Planitzer, 2004)

Sturm – Gedicht von Hans W. Moser (überarbeitet von Gert Planitzer, 2005)

Während das Volksschauspiel hier endet, ist das Brauchtum noch nicht vorbei. Die Absperrung wird beiseite geräumt, die Zuschauer werden zu Mitspielern. Die Kramperln, von den jungen Burschen geärgert, rächen sich mit Schlägen, die Mädchen erhalten eine Abreibung, der Hl. Nikolaus teilt Süßes, Nüsse und Mandarinen an die Kinder aus, die „Hobergoß“ zwickt die Leute oder stiehlt die Kopfbedeckungen, der Schmied klopft ihnen auf die Füße. Die Bühne wird auf den gesamten Hauptplatz ausgeweitet.



Abbildung 35: Öblamer Hauptplatz am Ende der Aufführung. Publikum und Spieler vermischen sich.

Quelle: <http://www.krampus.st/index2.htm>.

5 SCHAULUST

Die Menschen haben das Bedürfnis, Körper als Objekte betrachtet zu zerlegen und zu observieren. Der Körper ist das materialisierte Selbst, weswegen er in unserem Leben vorrangig ist.

Erkenntniswunsch und Schaulust gehen laut Thomas Ballhausen fließend ineinander über und machen den Körper zur Schnittstelle politischer und ästhetischer Fragestellungen. Die Schaulust des Publikums ist hauptsächlich auf Körper ausgerichtet.

Darstellende Kunst kann hier Abhilfe leisten und den Zuschauer eine Erkenntnis erlangen lassen, obwohl er selbst mehr oder weniger passiv und unbeschadet bleibt. Die Lust am Sehen von Neuem, Befremdlichem oder Schrecklichem ist zum Beispiel auch ein überlebenswichtiger Faktor für das Genre des Horrorfilms. Körper werden dort zum Austragungsort unterschiedlicher Konflikte. 1931 brachten die Universal Studios *Dracula* in die Kinos, erzielten damit einen großen Erfolg, und der Terminus „Horrorfilm“ wurde zum ersten Mal verwendet. Bis heute sind die Protagonisten, die zwar individuell sind aber miteinander kombiniert werden können, erkennbar. Ballhausen beschreibt sie als Archetypen im Horrorkabinett.¹³⁷

Sie weisen alle sehr menschliche Züge auf, was auch bei den Kramperln der Fall ist. Sie besitzen Augen, Ohren, Nase, Mund, sind dem menschlichen Körper nachempfunden. Rosenkranz erachtet es als sinnvoll, wenn die Kunst das Diabolische in einfacher, menschlicher Gestalt darstellt, da für uns keine andere Form als die menschliche existiert, die Persönlichkeit des Geistes anzuschauen.¹³⁸ Krampuspiel und -umzug bieten im Vergleich zum Film eine noch unmittelbarere körperliche Erfahrung, die über Angst hinausgeht, von anderen zugefügt wird und durchaus schmerzhaft sein kann.

¹³⁷ Vgl. Thomas Ballhausen, Günther Krenn, Agnes Scheinert, „Schönheit & Schaudern“. (Universität Wien: Skript zur Vorlesung im SoSe 2006) S. 9.

¹³⁸ Karl Rosenkranz, *Ästhetik des Häßlichen* (Leipzig: Reclam Verlag, 1996) S. 304.

Der Körper ist Objekt, wenn man dabei zusieht, wie andere geschlagen werden oder sich fürchten und Subjekt, wenn es einen selbst erwischt. Darüber hinaus wird die Schaulust auch an den fürchterlichen Kostümierungen befriedigt. Auch hier trägt das Fremde, Diabolische sowie Angst und die damit verbundene Lust einen beträchtlichen Teil zum Überleben der Krampus-tradition bei.

5.1 LEIB UND GROTESKE

Der Körper und dessen Verletzlichkeit spielen beim Krampusbrauchtum eine vorrangige Rolle. Hier gibt es Überschneidungen zum Karneval und Faschingsbrauchtum, wo vor allem der groteske Leib zur Schau gestellt wird. Michail Bachtin schreibt über den grotesken Leib des Karnevals Folgendes:

„Die wesentlichen Ereignisse im Leben des grotesken Leibes, sozusagen die Akte des Körper-Dramas, Essen, Trinken, Ausscheidungen (Kot, Urin, Schweiß, Nasenschleim, Mundschleim), Begattung, Schwangerschaft, Niederkunft, Körperwuchs, Altern, Krankheiten, Tod, Zerfetzung, Zerteilung, Verschlingung durch einen andern Leib – alles das vollzieht sich an den Grenzen von Leib und Welt, an der Grenze des alten und des neuen Leibes. In allen diesen Vorgängen des Körper-Dramas sind Lebensanfang und Lebensende untrennbar ineinander verflochten.“¹³⁹

Bachtin bezeichnet den grotesken Körper mit seinen Ein- und Ausbuchtungen als Zwischenstation des sich immer wieder erneuernden Lebens. Er sieht ihn nicht als Individuum, sondern als Teil des „großen Ganzen“ „kosmisch“ und „universal“. Der Umgang mit sowie die Sprache über Körper ist in der Gesellschaft ständigen Änderungen unterworfen. Bachtin erklärt, dass

¹³⁹ Michail M. Bachtin, *Literatur und Karneval: Zur Romantheorie und Lachkultur* (Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1996), S. 17.

sich die Bedeutung von Geschlechtsleben, Essen, Trinken sowie Ausscheidungen in der Neuzeit völlig veränderte und in den privaten Bereich zurückgedrängt wurde. Damit geht ihre Beziehung zum Leben der Gesellschaft und zum kosmischen Ganzen verloren. Als älteste Form der Groteske sieht Bachtin die Vermischung von menschlichen und tierischen Zügen, wobei Kopfform, Ohren oder Nase grotesk erscheinen, sobald sie tierisch oder dinglich werden, die Augen, wenn sie die Grenzen des Körpers überschreiten. Vorrangig am grotesken Leib sind jene Stellen, welche die Grenzen des Leibes überschreiten, zum Beispiel der Phallus.¹⁴⁰ Beim Krampus wäre das die oftmals überdimensional dargestellte Zunge. Diese Darstellung des grotesken Körpers findet besonders im Karneval Anwendung, wo vor allem im Mittelalter die Parodie des Heiligen sowie die schrankenlose Verwendung der Sprache zählten. Man rächte sich an der Kirche und versuchte durch die Parodie von Teufel, Hölle und Tod die Angst vor diesen zumindest teilweise zu überwinden.¹⁴¹

Die Darstellung grotesker Figuren und Körper sowie zügelloses und teilweise grenzüberschreitendes Handeln finden sich auch im Krampusbrauchtum wieder und Kretzenbacher bemerkt daher, dass die Krampuszüge ohne den Hl. Nikolaus eher an Fasching und nicht an die vorweihnachtliche besinnliche Zeit erinnern. Vor allem die „Hobergoß“ nennt er als Figur des Faschings und des Krampusbrauchtums.¹⁴²

Bachtin erwähnt im Zusammenhang mit Karneval im Mittelalter auch den Begriff „Diablerie“, der ein Schauspiel beschreibt, bei dem Teufel auftraten, denen es hin und wieder auch gewährt wurde, schon ein paar Tage vor der Aufführung in ihrer Verkleidung herumzulaufen, um eine teuflische Atmosphäre und ein Gefühl der Ungebundenheit zu verbreiten. Diese Teufelsläu-

¹⁴⁰ Vgl. Michail M. Bachtin, *Literatur und Karneval: Zur Romantheorie und Lachkultur* (Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1996), S. 15, 16, 22, 23.

¹⁴¹ Vgl. Umberto Eco, *Die Geschichte der Hässlichkeit* (München: Carl Hanser Verlag, 2007), S. 140.

¹⁴² Vgl. Leopold Kretzenbacher, *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark* (Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951), S. 201.

fe wurden von der Obrigkeit nicht immer legalisiert, fanden aber trotzdem statt.¹⁴³

5.2 SCHMERZEN

Die Neigung zum Quälen beschreibt Eco als sehr menschlich, wobei er auf die beschriebene Praxis der Gewalt von de Sade, Fleming, Conrad, Orwell oder Kafka verweist. Lust und Grausamkeit zeigen hier nur noch rein menschliche Züge, der Teufel wird nur mehr zur Rechtfertigung herangezogen.¹⁴⁴ In diesem Zusammenhang stehen auch die Begriffe Sadismus, den Freud als Liebesstreben verbunden mit einem stark ausgeprägten Destruktionstrieb beschreibt und Masochismus als spürbare Verbindung von Sexualität und nach innen gerichteter Destruktion.¹⁴⁵

Eco nennt eine der ersten Beschreibungen von Folter bei Ovid, wo dem Satyr Marsyas bei lebendigem Leib die Haut abgezogen wird, da er einen musikalischen Wettstreit gegen Apoll verloren hat.

Neben grausamen öffentlichen Spielen wie etwa Gladiatorenkämpfen und Bärenhatzen, erfreuten und erfreuen sich auch öffentliche Hinrichtungen großer Beliebtheit.¹⁴⁶ Heute dient auch das Internet als Plattform für Grausamkeiten jeder Art.

Auch das „Krampus gehen“ hat immer etwas mit Aggression, Sexualität und mitunter auch Gewalt zu tun. Wie oben bereits erwähnt nutzen Männer in den „besten Jahren“ die Gelegenheit, sich selbst wie auch anderen Männern und Frauen ihre Stärke und Potenz zu beweisen. Eine Rangerhöhung der Persönlichkeit zu erreichen, geht nach Jung am leichtesten in einer Gruppe, da dort kollektive Wandlungserlebnisse, auch in Form rauschartiger Zustän-

¹⁴³ Vgl. Michail M. Bachtin, *Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur* (Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1996), S. 35.

¹⁴⁴ Vgl. Umberto Eco, *Die Geschichte der Hässlichkeit* (München: Carl Hanser Verlag, 2007), S. 227.

¹⁴⁵ Vgl. Sigmund Freud, *Das Unbehagen in der Kultur* (Wien: Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1930), S. 93.

¹⁴⁶ Vgl. Umberto Eco, *Die Geschichte der Hässlichkeit* (München: Carl Hanser Verlag, 2007), S. 220.

de möglich werden. Carl Gustav Jung verbindet überdies eine Erhöhung des Lebensgefühls mit dem Eingehen in primitivere Bewusstseinszustände.¹⁴⁷

5.3 „SCHÖNES“ UND „HÄSSLICHES“

Eco stellt grundlegend fest, dass alle Menschen verschieden auf Schönheit oder Hässlichkeit reagieren. Aufgrund der unterschiedlichen Aspekte, Abstufungen und Reaktionen im Zusammenhang mit Hässlichem, empfiehlt Eco mit einer gewissen Vorsicht an die Hässlichkeit und ihre Geschichte heranzugehen.¹⁴⁸

Auch Harald und Regina Gasper beschäftigen sich mit dem Begriff „hässlich“ und stellen fest, dass er erst seit dem 16. Jahrhundert das Gegenteil von äußerer Schönheit beschreibt, vorher wurde damit eher innere Hässlichkeit in Form von Feindseligkeit oder Gehässigkeit beschrieben.

Die sogenannte Schönheit hängt zum Teil von Symmetrie ab. Ebenmäßigkeit wird vom Menschen als schön interpretiert, wobei der eine oder andere Makel dem keinen Abbruch tut, sondern eher noch förderlich wirkt.¹⁴⁹

Überdies sind „Hässlichkeit“ sowie „Schönheit“ Begriffe, die einer permanenten Wandlung unterliegen. Vor allem die Aussagen von Philosophen und Künstlern, die schon seit jeher eine Definition des Schönen suchen, lassen eine Rekonstruktion der Vorstellungen über die Jahrhunderte zu.

Wie bereits erwähnt, wurde das „Hässliche“ meist als Gegensatz zum „Schönen“ verstanden, eine weitere Ausführung blieb nach Eco jedoch meist aus. Er verweist darauf, dass wir nur durch die Darstellung von Hässlichkeit in der Kunst eine Vorstellung dessen erhalten, was in den unterschiedlichen Kulturen als hässlich galt. Er fragt sich, ob Hässliches wie zum Beispiel der Teufel durch eine gute Darstellung schön werden kann, oder ob er aufgrund seiner „Seinsweise“ an sich hässlich bleiben muss.

¹⁴⁷ Vgl. Carl Gustav Jung, *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste* (Olten: Walter, 1967), 9. Band. S. 140.

¹⁴⁸ Vgl. Umberto Eco, *Die Geschichte der Hässlichkeit* (München: Carl Hanser Verlag, 2007), S. 22.

¹⁴⁹ Vgl. Harald und Regina Gasper, *Herrlich Hässlich!. Warum die Welt nicht den Schönen gehört* (Frankfurt am Main: Eichhorn AG, 2005), S. 22, 36.

Eco zitiert Aristoteles' *Poetik*, in der steht, dass Hässliches schön nachgeahmt werden kann und gibt Marc Aurel wieder, der schreibt, dass Unvollkommenheit und Hässlichkeit, als Teil des Ganzen betrachtet, zu Annehmlichkeiten führen.

In der christlichen Welt des Mittelalters ist das ganze Universum als Schöpfung Gottes schön, und darin gehen auch „das Hässliche“ und „das Böse“ auf. Eco verweist in diesem Zusammenhang auf Augustinus, der bekräftigt, dass im göttlichen Wirken weder das Böse noch das Hässliche vorhanden sind. Die Ordnung störende Sünde wird in dem Fall durch die Bestrafung mit der Hölle bereinigt, und Monster werden als Teil der Harmonie des Ganzen als schön empfunden.¹⁵⁰ Aus dieser Sicht braucht der Hl. Nikolaus den Krampus, denn ohne Krampus wäre der Nikolaus ein Bild ohne Schatten, und das würde die Harmonie stören.

5.4 „FÜRCHTERLICHES“ UND „HÄSSLICHES“

Teufel, Dämonen und das Böse allgemein werden aufgrund unterschiedlicher Faktoren hässlich dargestellt. Einerseits wird dadurch ihre innere Bosheit nach außen hin sichtbar, andererseits kann man, vereinfacht gesagt, den Menschen aufzeigen, welche Konsequenzen „böse Sein“ nach sich ziehen kann. Zusätzlich machen den Menschen hässliche Fratzen Angst und können als Druckmittel verwendet werden.

Eco beschreibt die Gesetze der natürlichen Form verletzend und aufgrund dessen widerliche Wesen, als furchteinflößend.¹⁵¹

Laut Gasper und Gasper zählt „hässlich Sein“ oder „hässlich Werden“ zu den Ängsten der Menschen. Sie beschreiben Hässlichkeit als eine Strafe, die erhält, wer sich böse benimmt, zumindest lernen wir das schon von Kindesbeinen an, wenn wir sehen, wie sich zum Beispiel Pinocchios Nase verlängert, wenn er lügt, oder alle bösen Stiefschwestern, Hexen etc. hässlich sind, während „die Guten“ sowohl innerlich als auch äußerlich allen kulturellen

¹⁵⁰ Vgl. Umberto Eco, *Die Geschichte der Hässlichkeit* (München: Carl Hanser Verlag, 2007).

¹⁵¹ Vgl. Umberto Eco, *Die Geschichte der Hässlichkeit* (München: Carl Hanser Verlag, 2007), S. 34.

Idealen vollends entsprechen, was wiederum die Eifersucht „der Bösen“ schürt.¹⁵²

Nach Eco war die Bestrafung „hässlicher Frauen“ in Form von Hexenverbrennungen ganz real. Ihnen wurde ihre optische Erscheinung zum Verhängnis, gleichzeitig herrschte aber die Meinung vor, dass sie beim Hexensabbat dazu in der Lage waren, sich in verführerische Wesen zu verwandeln, zwiespältige Merkmale aber ihre innere Hässlichkeit dennoch verrieten.¹⁵³

Nach Aristoteles sind die Fähigkeit und Vorliebe des Menschen zur Nachahmung Auslöser der Dichtkunst, dabei fällt auch unser Hang zu möglichst realitätsnahen Abbildungen von Unansehnlichem oder Fürchterlichem, wie Leichen oder ungewöhnlichen Tieren, auf.¹⁵⁴

Nach Rosenkranz zeigt das Schöne zwar gleichzeitig auch das Positive, aber um etwas in seiner gesamten dramatischen Tiefe darzustellen, wie er das nennt, muss auch das Teuflische, Böse dargestellt werden.¹⁵⁵

Fest steht, dass die beiden Pole „Schön“ und „Hässlich“ oft gleichgesetzt mit „Gut“ und „Böse“ einander brauchen, um existieren zu können. Das ist auch im Krampusspiel erkennbar. Um die „Schönheit“ und „Reinheit“ des Hl. Nikolaus zeigen zu können, braucht es auch ein mindestens ebenso, innerlich wie äußerlich, hässliches Gegenstück, dargestellt durch den Krampus.

5.5 FREUDE AN HORROR UND ANGST

Da der Wunsch nach Furcht und Schrecken so alt ist wie der Wunsch nach Unterhaltung, ist Angst ein Teil der Populärkultur. Eleos – Furcht und Phobos – Schrecken beschreibt Aristoteles in der *Poetik* als Affekte, die durch die Tragödie, in einem gesicherten Umfeld durchlebt, zur Katharsis,

¹⁵² Vgl. Harald und Regina Gasper, *Herrlich Hässlich!. Warum die Welt nicht den Schönen gehört* (Frankfurt am Main: Eichhorn AG, 2005), S. 27.

¹⁵³ Vgl. Umberto Eco, *Die Geschichte der Hässlichkeit* (München: Carl Hanser Verlag, 2007), S. 212.

¹⁵⁴ Vgl. Manfred Fuhmann (Hg.), *Aristoteles: Poetik* (Stuttgart: Reclam, 2002), S. 11.

¹⁵⁵ Vgl. Karl Rosenkranz, *Ästhetik des Häßlichen* (Leipzig: Reclam Verlag, 1996), S. 40.

also zur Reinigung von diesen Affekten führen. Nach Ballhausen spielt der Begriff Katharsis in der Auseinandersetzung mit Horror eine wichtige Rolle und beschreibt, wie Kunst auf den Menschen wirkt, wobei kathartisches Erleben zu einem elementaren menschlichen Vorgang wird.

Mit ihren Dramentheorien, die die lustvolle Auseinandersetzung mit dem Selbst und Schrecken betreffen, führten Artaud mit seinem *Theater des Schreckens* sowie Grand Guignol mit dem *Horrortheater* diesen aristotelischen Gedanken weiter. Sie bemühten sich, die Katharsis wiederzubeleben und nahmen mit ihren Inhalten Programme der Horrorfilme teilweise schon vorweg. Grand Guignol war ursprünglich ein spezifisches Theater unter der Leitung von Max Maurey, das Themen wie Inzest, Blutlust, Vatemord, Selbstmord, Tod und Verstümmelung, Angst vor dem Verrückt Werden, sexuelle Ängste und Konflikte behandelte. Artauds *Theater der Grausamkeit*, gegründet 1935, das teilweise parallel zu Grand Guignol entstand, zielt darauf ab, durch Musik, Farben, Licht, Masken und Aktionen dem Publikum einen ästhetischen Schock zu versetzen sowie Schmerzen zu verursachen und es damit zur Kritik am zeitgenössischen Theater anzuregen. Hier lassen sich Ähnlichkeiten zum zeitgenössischen Horrorfilm erkennen, und der Begriff „Cinema of cruelty“ wurde geprägt. In diesen Filmen werden die Zuschauer an ihre emotionalen und mentalen Grenzen geführt. Das „Cinema of cruelty“ zielt darauf ab, die Rezipienten auf ihr primitivstes Niveau zu bringen. Auch hier wird durch eine Kollision der Bilder und Geräusche versucht, einen Schock beim Zuschauer auszulösen. Mit diesem Gefühl wird das Publikum entlassen.¹⁵⁶ Die Grenzen zwischen Ritual und Theater sind hier, wie im Krampusspiel, fließend.

¹⁵⁶ Vgl. Thomas Ballhausen, Günther Krenn, Agnes Scheinert, *Schönheit & Schaudern*. (Universität Wien: Skript zur Vorlesung im SoSe 2006), S. 1, 7, 8.

5.6 VERBOTE UND AUSSCHREITUNGEN

Das Krampusspiel ist ein Brauchtum, das in Verbindung mit Angst und der Freude am Schauerlichen steht. Um Schrecken so authentisch wie möglich zu verbreiten, wird die Rute eingesetzt, und das Brauchtum wird oft als Legitimation zum Schlagen und Raufen benutzt.

Grafschafter berichtet, dass es zu wilden Raufereien und Ausschreitungen gekommen ist, vor allem, wenn Gruppen verschiedener Orte aufeinander trafen, oder wenn sich ein Bursche unerlaubt in den Zug eines anderen Dorfes einschmuggelte. Kam man im Perchtengewand zu Tode, wurde einem unter Umständen ein christliches Begräbnis verwehrt. Aufgrund immer wieder auftretender Probleme im Zusammenhang mit dem Brauch, wurde von Seiten der Obrigkeit, oft erfolglos, versucht, ihn zu verbieten. Grafschafter zitiert die Ortschronik von Lassing am 09. Dezember 1878. Zwanzig Bauernburschen aus Lassing, als Kramperln verkleidet, waren auf dem Weg nach Weissenbach bei Liezen und trafen dabei auf Knechte aus Liezen und Wörschach. Bei der Prügelei starb ein Bursche aus Lassing. Weiters gab es 1860 einen Vorfall in Wörschach, bei dem zwei kaiserliche Zugführer verstarben.¹⁵⁷ Jedes Jahr gibt es vor allem bei den größeren Umzügen und Spielen Verletzte, sowohl auf Seiten der Zuschauer als auch der Maskierten. Diesbezügliche Zeitungsberichte sind im Anhang nachzulesen. Beim Schladminger Krampusumzug gibt es, um eine strafrechtliche Verfolgung der Spieler möglich zu machen, mittlerweile ein Nummernsystem, bei dem jeder Krampus eine Nummer auf seiner Verkleidung anbringen muss.

Dennoch erscheint es als schwierig, bei einem großen Umzug mit vielen unterschiedlichen Pässen den Überblick zu behalten. Die im Anhang angeführten Teilnahmebestimmungen des Krampusumzugs in Schladming geben Aufschluss über den Ideenreichtum teilnehmender Pässen vorheriger Umzüge und zeugen auch von einer gewissen Rohheit der Veranstaltung.

¹⁵⁷ Kurt Grafschafter, *Wilde Jagd. Nikolaus, Kramperln, Perchten & andere winterliche Gesellschaft* (St. Veit/Glan: Context Verlag, 2005), S. 191.

6 DAS KRAMPUSSPIEL ZWISCHEN SCHAUSPIEL UND RITUAL

Das Theater findet seinen Ursprung in magischen Ritualen. Höhlenzeichnungen zeigen tanzende, in Tierfelle gekleidete Menschen, denen ihre Umwelt wahrscheinlich als undurchschaubar vorkam. Man sah die Natur als eigenständiges Wesen an, das es zu bezwingen galt.

Das Auslöschen seines Ichs durch Verkleidung und Transformation durch Ekstase war für die Tänzer, deren Körper von jenem Geist besessen waren, den sie verkörperten, notwendig. Die Unterwerfung der Natur sowie deren symbolische Beschwörung wurde den Männern überlassen, da sie meist über mehr körperliche Kraft verfügen.¹⁵⁸

In ihrem Buch *Ritual Perspectives and Dimensions* stellt Catherine Bell fest, dass es Rituale schon seit den frühesten Gruppierungen von Menschen gab. Bell beschreibt die Ansätze unterschiedlicher Forscher zur Herkunft und Sinnhaftigkeit von Ritualen. Bell erwähnt Samuel Henry Hooke, der die These bekräftigt, dass „Mythos als die „gesprochene“ und Ritual als die „ausführende Instanz“ in frühen Zivilisationen untrennbar verbunden waren. Im Laufe der Zeit wurden Handlung und Geschichte separiert, und religiöse, dramatische und literarische Genres entstanden. Bell beschreibt weiters die Ansätze von René Girard, welcher die Gründe für das Entstehen von Ritualen, Religion, Gesellschaft und Kultur in einer „Urgewalttätigkeit“ sieht, die alle Menschen in sich tragen. Girard sieht im Gegensatz zu Freud diese Gewalt aber entsexualisiert und bringt sie auch nicht mit ödipalem Verhalten in Zusammenhang. Er glaubt, die Gruppe kreiert im Ritual ein „Gegenüber“, das als „Opfertier“ ausgestoßen wird und somit die anderen Gruppenmitglieder als homogene Gruppe stärkt. Anthropologen wie Rappaport oder Harris waren nach Bell der Meinung, dass Rituale dazu da seien, sich über

¹⁵⁸ Vgl. Peter Simhandl, *Theatergeschichte in einem Band* (Berlin: Henschel Verlag, 1996), S. 12.

Ressourcen bewusst zu werden sowie die Gesellschaft am Leben zu halten, indem man diese Ressourcen erkennt und in bestimmter Weise behandelt. Wissenschaftler wie Julian Huxley oder Konrad Lorenz legen das Verhalten sowie Rituale von Tieren auf menschliches Verhalten um, weisen aber auf Unterschiede in Komplexität, Ichbewusstsein und Ästhetik hin.¹⁵⁹

Nigel Barley definiert Rituale als Vorgänge, bei denen alles, was mit ihnen zusammenhängt, bedeutungsträchtig wird, und die über sich hinaus weisen und dabei Unsichtbares sichtbar werden lassen.¹⁶⁰

Simhandl, der sich mit dem Unterschied zwischen Brauchtum und Religion beschäftigt, stellt fest, dass die Teilnehmer an einem magischen Brauchtum sich direkt mit Gott identifizieren, während im religiösen Ritual der Priester stellvertretend für eine höhere Macht arbeitet und auf diese verweist, da sie ihm diese Macht offenbart.¹⁶¹

Jung und Eliade sind der Überzeugung, dass Riten und Mythos von einem Schöpfer kommen und die Menschen darum wissen, sich der Inhalte aber nicht willkürlich bedienen können. Bruchstücke und Informationen darüber tauchen zum Beispiel in Träumen auf, und der Mensch muss sie zu deuten wissen. Als Teil eines großen Ganzen strebt der Mensch dahin zurück, und durch Mythen und Rituale wird dieses Wissen vermittelt.

Freud entwickelte die Theorie des Vaternormes. Die aufgrund ihrer fortgeschrittenen sexuellen Reife aus einer Herde ausgeschlossenen Söhne rotten sich zu einer Gruppe zusammen, töten und essen den Vater und beenden somit die „Vater-Herde“.

Eines der ersten Feste der Menschheit würde damit die Wiederholung dieses Tötungsaktes darstellen, und aufgrund genau dieses Tötungsdelikts entwickelten sich nach Freud Umstände wie soziale Organisation, moralisches Handeln und Religion. Die Söhne wurden von schlechtem Gewissen ge-

¹⁵⁹ Vgl. Catherine Bell, *Ritual. Perspectives and Dimensions* (New York: Oxford University Press, 1997), S.1, 5, 6, 16.

¹⁶⁰ Vgl. Nigel Barley, *Tanz ums Grab* (Stuttgart: Klett-Cotta, 1998), S. 142.

¹⁶¹ Vgl. Peter Simhandl, *Theatergeschichte in einem Band* (Berlin: Henschel Verlag, 1996), S. 12.

plagt, und durch die rituelle Wiederholung der Ermordung wird der Mord „verarbeitet“.

Freuds Theorie geht davon aus, dass das Ritual und der Mythos zur Unterdrückung von bestimmten Wünschen und Verhaltensweisen in einer Gesellschaft, die sich des Vatemordes zu verantworten hat, dienen soll. Die gegenteilige Meinung lautet, dass gerade Mythos und Ritual ein „gesundes“ Leben in einer Gesellschaft ermöglichen und durch Rituale eine befreiende „Entstörung“ von Emotionen oder Wünschen stattfindet. Der Sprachwissenschaftler William Robertson Smith geht davon aus, dass sich während der Durchführung eines Rituals eine Reihe unbewusster psychologischer Abläufe abspielen, ohne dass sich die ausführenden Menschen über deren Zweck bewusst sind. Smith ist der Meinung, dass spezifische Rituale ein gewisses Gedankengut prägen und ein Richtig und Falsch in den Köpfen der Menschen manifestieren. Der Soziologe Èmile Durkheim unterteilt grundsätzlich in positive und negative Rituale. Negative Rituale zeigen Grenzen auf, führen Tabus ein und trennen das Reich der Menschen und das Reich des Heiligen strikt voneinander. Positive Riten versuchen den Menschen mit dem Heiligen zu verbinden. Frazer und Tylor entwickelten eine Theorie, die darauf beruht, dass Menschen Religion und damit Riten erfunden haben, um sich bestimmte Erlebnisse wie Träume, die Natur und Ähnliches erklären zu können. Freud nennt das Ritual als eine Möglichkeit sonstige bestehende Tabus in einem rituellen Rahmen zu brechen und auszuleben.¹⁶² Das könnte auch auf das Krampusspiel zutreffen, denn gleich wie zum Beispiel beim Karneval sind auch hier Ausschweifungen weit über ein sonstiges Ausmaß hinaus legitimiert.

Bell versucht, Rituale in verschiedene Gruppen einzuteilen. Sie unterscheidet zwischen:

¹⁶² Vgl. Catherine Bell, *Ritual. Perspectives and Dimensions* (New York: Oxford University Press, 1997).

(...) “rites of passage, which are also called “life-cycle” rites; calendrical and commemorative rites; rites of exchange and communion; rites of affliction; rites of feasting, fasting, and festivals; and, finally, political rituals.”

Allerdings ist diese Klassifikation für meine Untersuchung nicht besonders brauchbar, denn das Krampuspiel, als Ritual betrachtet, fällt mindestens in drei dieser Kategorien:

1. rites of passage / life-cycle rites: Leben – Tod
2. calendrical and commemorative rites: Winter / Sommer, fixer Termin
3. rites of feasting, fasting: Feiern von Festen

Diese Rituale zeigen das Phänomen von Zeit, den Jahreszyklus bei uns in Verbindung mit den Jahreszeiten die damit verbundene Veränderung der Umwelt des Menschen und geben diesem Zyklus eine Bedeutung, bei der die sich ständig erneuernde Umwelt im Vordergrund steht. Kalendarische Rituale sind periodisch und absehbar, finden also jedes Jahr zur gleichen Zeit statt und stehen im Zusammenhang mit landwirtschaftlicher Arbeit, das Land bestellen, Ernte einbringen, Viehherden von den Bergen wieder ins Tal bringen, Wetterveränderungen und damit verbundenen Lichtbedingungen sowie daraus resultierenden sozialen Aktivitäten. Kulturelle Schemata werden an die Zeitläufe der Natur angepasst. Sie sollen dabei den Kosmos und die daraus entspringende Natur in Einklang mit dem menschlichen Leben und den überlebensnotwendigen menschlichen Bedürfnissen bringen, indem um Fruchtbarkeit, Regen oder Ähnliches gebeten wird.

6.1 MYTHOS

Alle Mythen stehen nach Eliade in Beziehung mit übernatürlichen Kräften und werden dadurch zum exemplarischen Modell aller bedeutenden menschlichen Aktivitäten. Sie ermöglichen es den Menschen, das Bedeutende und Echte des Lebens zu erfahren, sich damit zu identifizieren und dadurch Erfolg und Fruchtbarkeit einer Gemeinschaft zu gewährleisten. Die „alten Verträge“, der menschlichen Überzeugung nach, von Göttern hergestellt, in Mythen wiedergegeben, werden in Ritualen erneuert und in die

jeweilige Gegenwart verfrachtet. In traditionellen Kulturen können Mythen nicht von Riten getrennt werden, die „heilige Geschichte“ zu erzählen, erfordert auto-matisch ein Ritual, um dies zu tun.¹⁶³

Jung vertritt die Auffassung, dass der Mythos neben erklärenden Bedeutungen astronomischer, meteorologischer oder vegetativer Vorgänge auch psychologische Tatsachen darstellt. Er schreibt über Erzählungen von Patienten, bei denen mythische Phantasien entstehen, die aber von den Patienten nicht „erfunden“ werden, sondern im Unbewussten vorhanden sind. Diese Erzählungen haben laut Jung nicht selten den Charakter zusammenhängender Episoden vom Werte mythischer Darstellungen. Nach Jung entstehen auf diese Weise Mythen, weshalb die Phantasien aus dem Unbewussten, so viel Verwandtes mit den primitiven Mythen haben. Der Mythos ist keine bewusste Erfindung, sondern beschreibt psychische Phänomene, daher findet man unter allen Menschen dieselben Mythenmotive.¹⁶⁴ Diesen Mythen wird durch künstlerische Darstellung Ausdruck verliehen. Karl Kerényi schreibt dazu:

„Schon das Ursprungsstadium des mythologischen „Werkes“ – wie jedes Kunstwerkes – enthielt Elemente, die in der Macht des Künstlers stehen und solche, in deren Macht er steht.“¹⁶⁵

Mythische Themen betreffen aufgrund ihres überindividuellen Charakters alle Menschen zu allen Zeiten gleichermaßen, werden in ihrer Ausdrucksform aber den vorherrschenden kulturellen Gegebenheiten gemäß adaptiert und interpretiert. Ihr Inhalt mag objektiv erscheinen, ist aber immer auch Teil des kollektiven Unbewussten, weswegen er von Interesse bleibt. Kerényi nennt all jenes Mythologie, das die Art Personen in Erscheinung

¹⁶³ Vgl. Mircea Eliade, *Das Mysterium der Wiedergeburt: Versuch über einige Initiations-typen* (Frankfurt am Main: Insel Verlag, 1988).

¹⁶⁴ Vgl. Carl Gustav Jung, *Die Dynamik des Unbewussten* (Zürich: Rascher Verlag, 1967), S. 46, 42, 41.

¹⁶⁵ Karl Kerényi, *Die Mythologie der Griechen. Die Götter- und Menschheitsgeschichten* (München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2003), S. 13.

treten lässt, die aus der Religionsgeschichte als Götter oder Dämonen bekannt sind.¹⁶⁶ Nach dieser Definition reiht sich auch der Krampus, egal ob heidnischer oder katholischer Herkunft in die Liste der mythischen Figuren ein.

6.2 DER ARCHETYPUS NACH JUNG

„Das Leben ist närrisch und bedeutend. (...) Der Mensch ist erwacht in einer Welt, die er nicht verstand, und darum versucht er, sie zu deuten. So sind die Anima und damit das Leben insofern bedeutungslos, als sie keine Deutung anbieten. Sie haben aber ein deutbares Wesen, denn in allem Chaos ist Kosmos und in aller Unordnung geheime Ordnung, in aller Willkür stetiges Gesetz, denn alles Wirkende beruht auf dem Gegensatz.“¹⁶⁷

C. G. Jung beschreibt Archetypen als in unserem Innersten, Persönlichsten wirkende „Erlebniskomplexe“, die jederzeit eintreten können. Der schon in der Antike vorkommende Ausdruck des „Archetypus“ ist nach Jung mit „Idee“ im platonischen Sinn¹⁶⁸ gleichzusetzen. So wie alles Psychische sind auch dessen Funktionen, besonders jene der „unbewussten Bereitschaften“ wie Jung sie nennt, präformiert. Dazu zählt in erster Linie die schöpferische Phantasie, deren Produkte die „Urbilder“ sichtbar werden lässt. Insbesondere hier findet der Ausdruck Archetypus seine spezifische Anwendung.¹⁶⁹ Neue, noch nicht ans Bewusstsein angepasste Inhalte, die sich im Unbewussten angesiedelt haben, zum Beispiel unterschwellige Wahrnehmungen,

¹⁶⁶ Vgl. Karl Kerényi, *Die Mythologie der Griechen. Die Götter- und Menschheitsgeschichten* (München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2003), S. 14.

¹⁶⁷ Carl Gustav Jung, *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste* (Olten: Walter, 1967), S. 41.

¹⁶⁸ Urbild des kollektiven Geistes.

¹⁶⁹ Vgl. Carl Gustav Jung, *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste* (Olten: Walter, 1967), S.39.

führen ein Eigenleben. Im Rahmen religiöser oder künstlerischer Phänomene können sie in personifizierter Gestalt als „archetypische Figuren“ auftreten. Sie werden als bereits vorhanden, vererbt und universal gesehen. Durch Identifikation mit den unterschiedlichen Figuren, die einander auch ablösen können, beeinflussen sie menschliches Verhalten.¹⁷⁰

Archetypen werden nicht ausschließlich durch Tradition oder Sprache weitergegeben, sondern können laut Jung spontan ohne Einfluss von Außen wiederentstehen; sie sind als Reaktion des kollektiven Unbewussten zu verstehen. Die Archetypen können heilend oder zerstörend wirken und sich in Träumen als Geister oder Spuk bemerkbar machen. Ähnlichkeiten lassen sich hier zwischen dem von Jung beschriebenen „archetypischen Spuk“ und dem Auftreten sowie der Beschreibung der „Wilden Jagd“ erkennen.

Jung stellt fest, dass der Inhalt aller Mythologien sowie Religionen grundlegend archetypischer Natur ist. Wie sich dieser archetypische Geist oder Ungeist darstellt, hängt vom jeweiligen menschlichen Bewusstsein ab.¹⁷¹

Jung hätte auch den Archetypus des „weisen Alten“ bzw. „des Sinnes“ Luzifer benannt, wäre sein Name nicht bereits so negativ besetzt gewesen. Betrachtet man den Krampus nun als Personifizierung von Luzifer, dann wäre auch er ein Archetypus, was mitunter erklären würde, warum er immer noch existiert.

Wie alle Archetypen weist auch der Archetypus des „weisen Alten“ positive und negative Aspekte auf, bleibt seiner Wertigkeit nach aber neutral. Nach Jung treten die Archetypen des Schattens, der Anima und des „alten Weisen“ als Personen auf.¹⁷²

¹⁷⁰ Vgl. Carl Gustav Jung, *Die Dynamik des Unbewussten* (Zürich: Rascher Verlag, 1967), S. 141.

¹⁷¹ Vgl. Carl Gustav Jung, *Die Dynamik des Unbewussten* (Zürich: Rascher Verlag, 1967), S. 235, 236.

¹⁷² Vgl. Carl Gustav Jung, *Die Dynamik des Unbewussten* (Zürich: Rascher Verlag, 1967).

Für Jung steht Durch-, Erleben und Wahrnehmen als sinnstiftende Erfahrungsgrundlage des menschlichen Lebens im Vordergrund. Wissen oder Erklärungen allein erzielen hier nicht denselben Effekt.

Laut Jung bedient sich die „Sinnggebung“ bestimmter sprachlicher Vorlagen, die wiederum von „urtümlichen Bildern“ abstammen, deren „Sprach- und Motivgeschichte“ unwillkürlich in die „primitive Wunderwelt“ zurückführen. All diesen „urtümlichen Bildern“ liegen archetypische Formen zugrunde, die aus einer Zeit stammen, in der „Bewußtsein noch nicht „dachte“, sondern „wahrnahm“.¹⁷³

Das Krampusbrauchtum bietet die Möglichkeit, archetypische Inhalte real werden zu lassen, ins Außen zu tragen und dadurch für das Kollektiv erfahrbar zu machen. Dies gilt für Publikum und Spielende gleichermaßen. Das Krampusspiel berührt uns allen innewohnende archetypische Muster.

6.3 DAS KOLLEKTIVE UNBEWUSSTE

In der Freud'schen Psychoanalyse bezeichnete der Begriff „unbewusst“ zunächst vor allem verdrängte oder vergessene individuelle Inhalte.

Jung legte hingegen den Schwerpunkt auf das kollektive Unbewusste, welches angeboren, in allen Menschen vorhanden ist und in dem die Archetypen wirken. Nach Jung handeln nicht nur primitive Stammeslehren von Archetypen, sondern auch Märchen und Mythen.

Das kollektive Unbewusste ist ein „weltoffenes System“, das unbewussten Kräften ausgeliefert ist und in dem man vom Subjekt zum Objekt werden kann.

Riten wurden als Begrenzung, als Mauer gegen diese Gefahren des ungezügelt Unbewussten geschaffen. Fragmente dieser alten Riten sind auch bei uns heute noch erkennbar, denn der Krampus ist ein nur im Spiel losgelassener und dadurch zugleich gezämter Archetypus. Das Krampusspiel ist ein Ritus, in dem durch magische Handlungen wie „Dämonen Heraufbe-

¹⁷³ Vgl. Carl Gustav Jung, *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste* (Olten: Walter, 1967), S. 42. Hervorhebung im Original.

schwören“ etc. um Fruchtbarkeit, Versöhnung, um Hilfe und auch Erlösung gebeten wird.

„Die Menschheit steht immer an den Grenzen jener Dinge, die sie selber tut und doch nicht beherrscht. (...) „Es ist im Großen wie im Kleinen. (...) Die Beschäftigung mit dem Unbewussten ist uns eine Lebensfrage. Es handelt sich um geistiges Sein oder Nichtsein.“¹⁷⁴

Es geht also um das, was wir nicht wissen, was wir nicht greifen und fassen können, das aber in uns vorhanden ist. Wir suchen Symbole, um das Unfassbare zu beschreiben und drücken sie in Ritus und Religion aus.

6.4 „KRAMPUS GEHEN“ ALS INITIATIONSRITUS

Auch wenn die Initiationsriten in der modernen Welt als religiöse Erlebnisse an Bedeutung verloren haben, so sind sie nach Eliade doch immer in Fragmenten noch vorhanden, beschränken sich jedoch mehr auf den psychoanalytischen Bereich.

Eliade teilt Initiationsriten ein in Pubertätsriten, in denen junge Menschen Zugang zu Heiligem und Erkenntnisse über Fruchtbarkeit und Sexualität erlangen, sowie spezialisierte Initiationen, die nur Ausgewählte vollziehen, um übernatürliche Kräfte zu erlangen oder es übernatürlichen Wesen ermöglichen, durch sie zu wirken.

Es ist möglich, dass mehrere dieser Einweihungsszenarien in einer Kultur nebeneinander bestehen und große Ähnlichkeiten aufweisen.

Weiters erkennt Eliade einen metakulturellen Charakter bei Initiationen und erklärt, dass man dieselben Motive einer Initiation im Traum sowie im imaginären Leben aller Menschen jeder Kultur oder Epoche findet. Es handelt sich um existentielle Erfahrungen, und deshalb können laut Eliade archaische Initiationsschemata auch in modernen Gesellschaften jederzeit wieder-

¹⁷⁴ Carl Gustav Jung, *Die Archetypen und das kollektive Unbewußte* (Olten: Walter, 1967), S. 32, 33.

belebt werden. Dieser Erklärung nach, entspricht der Begriff des „metakulturellen“ bei Eliade dem Begriff des „kollektiven Unbewussten“ bei Jung.

Auch die Menschen der modernen Welt sind gezwungen, sich Initiationen zu unterziehen, da sie sonst nicht fähig wären, geistig und psychisch zu wachsen und ein authentisches Leben zu führen. Diese Initiationen werden jedoch meist nicht als solche verstanden und funktionieren daher „nur“ auf der vitalen und psychologischen Ebene.

Die Initiationen in der modernen Welt sieht Eliade nicht als eigentlich religiöse Erfahrung, er bekräftigt jedoch, dass eine genaue Analyse der Verhaltensweisen des „modernen“ Menschen Fragmente von Mythologie einer vergessenen Religion aufdeckt. Seiner Ansicht nach zeigen sich in öffentlichen Zeremonien, sportlichen Wettkämpfen etc. Symbole für Riten und Mythen, die aber keinen explizit religiösen Inhalt mehr haben, nichts desto trotz bleiben Träume sowie Phantasie des Menschen immer durchdrungen von religiösen Symbolen, Themen und Gestalten. Das Unbewusste bleibt, wie einige Psychologen behaupten, religiös.¹⁷⁵

Macht man das Krampusbrauchtum an Eliades Theorien über Mythen und Initiation fest, haftet dem „Krampus Sein“ auch eine religiös-magische Kraft an, die nicht nur die Spieler, sondern auch die Zuschauer in ihren Bann zieht.

¹⁷⁵ Vgl. Mircea Eliade, *Das Mysterium der Wiedergeburt. Versuch über einige Initiations-typen* (Frankfurt am Main: Insel Verlag, 1988).

Zusammenfassung

Menschen aller Epochen und Kulturen stellten sich Fragen rund um Leben und Tod, damit im Zusammenhang stehende „höhere Mächte“ sowie über Bestrafung von Fehlverhalten durch Götter oder Dämonen.

In diesem Verhalten kann mitunter der Versuch des Menschen gesehen werden, Wissen über den Ursprung seiner „geistigen Quelle“ zu erhalten. Der Meinung Eliades nach tragen alle Menschen den Wunsch in sich, dorthin zurückzufinden.

„Überall begegnet der Wille zur Überschreitung der profanen individuellen Verfassung und zur Gewinnung einer überzeitlichen Perspektive. Mag es ein Wiedereintauchen in das ursprüngliche Leben zur geistigen Erneuerung des ganzen Wesens sein oder (wie in der buddhistischen Mystik und im Eskimoschamanismus) eine Befreiung von der Illusion des Fleisches, das Ergebnis ist immer dasselbe, ein Zurückfinden zur Quelle der geistigen Lebens, das die „Wahrheit“ und das „Leben“ zugleich ist.“¹⁷⁶

Zur Veranschaulichung und Erklärung der sich ändernden Natur, Fruchtbarkeit, Tod und Leben entwickelten Menschen Rituale. Zusätzlich dienten sie dazu, Ordnung in eine vermeintlich willkürliche Umwelt und soziale Gefüge zu bringen und aufrecht zu erhalten. Weinhold schreibt über die Erforschung heidnischer Riten, dass man selbst bei den kultiviertesten Völkern auf Bräuche und Riten, die das Erbe einer wilden, prähistorischen Zeit darstellen, stößt.¹⁷⁷ Eines dieser heidnischen Rituale hat sich in der Steiermark fragmentarisch, in Form des Krampusbrauchtums bis heute erhalten.

¹⁷⁶ Mircea Eliade, *Das Mysterium der Wiedergeburt: Versuch über einige Initiationstypen* (Frankfurt am Main: Insel Verlag 1988), S. 73.

¹⁷⁷ Vgl. Karl Weinhold, *Zur Geschichte des heidnischen Ritus* (Leipzig: Superbia Verlag, 2004), S. 5.

Das Krampusspiel ist eine Darstellung des Leben-Tod-Leben-Zyklus und damit in Verbindung stehenden Themen wie Fruchtbarkeit, Angst, Reproduktion, Verhalten in sozialen Gefügen etc.

Brauchtum und Ritual können als eine Art Herangehensweise an Fragen rund um diese Themen gesehen werden. Auch heute haben diese Fragen noch nicht an Brisanz verloren, was wiederum das Überleben des Krampusbrauchtums und damit der Krampusspiele ermöglicht.

Das Spiel ist textlich und inhaltlich sehr einfach gehalten und damit für eine breite Masse gut verständlich.

Vor allem der menschliche Körper wird im Krampusspiel und Krampusbrauchtum in den Vordergrund gestellt.

Der Körper ist das materialisierte Selbst, unsere Existenz auf Erden ist an diesen Körper gebunden. Das macht ihn besonders interessant. Dies beinhaltet auch, denselben zu zerlegen, aufzustückeln, zu spüren. An dieses Körperbewusstsein sind Erkenntniswunsch und Schaulust gekoppelt. Die rege Teilnahme an Hinrichtungen, sogenannten „Freakshows“ oder die beinahe unendliche Flut an abstrusen Bildern und Videos aus dem Internet liefern eine Bestätigung dieser Schaulust durch alle Epochen bis heute.

Zwischen Erkenntniswunsch und Schaulust besteht nach Ballhausen ein fließender Übergang, der den Körper zum Schnittpunkt, zum Schlachtfeld politischer und ästhetischer Fragestellungen macht. Der Körper wird zum Objekt, da man in aus dieser Position leichter zerlegen und observieren kann.¹⁷⁸

Rituale und darstellende Künste ermöglichen es einem Publikum, Erkenntnisse über den Körper zu erlangen, wobei der eigene Leib aber meist unbeschadet bleibt.

Hier bildet das Krampusspiel und -brauchtum eine Ausnahme, da es Teil der Aufführung ist, die „vierte Wand“ aufzulösen und die Zuschauer aktiv ins Spiel einzubeziehen. Die Kramperln verfolgen und schlagen das Publikum

¹⁷⁸ Vgl. Thomas Ballhausen, Günther Krenn, Agnes Scheinert, *Schönheit & Schaudern*. (Universität Wien: Skript zur Vorlesung im SoSe 2006), S. 9.

mit Ruten, wobei es hier mitunter sehr ungestüm zugehen kann. Vor allem junge Mädchen und Burschen gelten als Zielgruppe. Gerade dieser dem Brauchtum anhaftende Nervenkitzel, die Mischung aus Angst, Spaß, Unberechenbarkeit bilden die Grundlage für den Erfolg des Spiels und Brauchtums, das in bestimmten Teilen Österreichs tief in der Volkskultur verwurzelt ist. Das Spiel ist wandelbar und kann leicht adaptiert werden, was ein „Veralten“ erschwert.

Der Wunsch den Alltag aufzulockern bestand in der Vergangenheit genauso wie heute und ist ein Garant für den anhaltenden Erfolg der Spiele.

Darüberhinaus erkannten viele Regionen den Wert des Spiels als Touristenattraktion.

Das Krampusspiel diente als Ritual zur Erkenntnisgewinnung über die Natur, Tod und Leben, zur Befriedigung der Schaulust aufgrund der furchterregenden Masken und Verkleidungen, sowie zur Belehrung über Gut und Böse durch das Auftreten „überirdischer Kräfte“. Die Freude am „Nervenkitzel“, mit anderen zu feiern, die Möglichkeit, sich näher zu kommen, der Versuch alte Traditionen zu leben sowie das Anrühren von in uns vorhandenen archetypischen Mustern lassen Spiel und Brauchtum bis heute bestehen.

Anhang

- **Bestimmungen für die Teilnahme am Krampusumzug
Schladming 2010¹⁷⁹:**

1. ALKOHOLVERBOT vor und während der Veranstaltung.

Bier zum Essen ist erlaubt, aber mäßig.

2. Nur Birkenruten, Pferdeschwänze oder Kuhschwänze ohne Knochen verwenden! Bitte nichts in die Ruten einbinden wie Stacheldraht, Stromkabeln oder diverse Gegenstände die Verletzungen hervorrufen können. Sollte jemand mit solchen Schlagwerkzeugen erwischt werden, wird er vom Umzug ausgeschlossen! Feuerspucker werden nur mit Behördlichen Attest genehmigt!

3. Jeder Krampus erhält bei der Anmeldung im Zelt vor der Brauerei seine Nummer mit der er am Krampusumzug teilnehmen kann! Sollte jemand keine Nummer haben, wird er von den Ordnern nicht für den Umzug berücksichtigt!

4. Die Nummer bitte sichtbar am Glockengurt befestigen. Gilt zur Registrierung jedes Kramperl!

5. Der Umzug beginnt pünktlich um 19.30 mit der Nummer eins. Bitte pünktlich bei der Brauerei aufstellen! Die Pass'n werden mit dem Lautsprecher aufgerufen und in 3 Minuten Abstand weggelassen, um jeder Pass genügend Abstand zu verschaffen um ihr Programm vorführen zu können!

¹⁷⁹ Rechtschreibung und Zeichensetzung wurden nicht korrigiert, da die Verständlichkeit nicht beeinträchtigt ist.

6. Das Herausholen von Zuschauern bitte gesittet durchführen!
7. Anweisungen d. Ordnerdienstes (an Security - Uniformen erkennbar) ist Folge zu leisten!
8. Jeder Wagen muss mindestens einen Feuerlöscher, eine Löschdecke und eine kompetente Person, der diesen auch fachgerecht bedienen kann mitführen. Dies wird auch vorm Start strengstens kontrolliert!
9. Auf den mitgeführten Wagen darf auf keinen Fall eine Gasanlage benützt, oder Stroh mitgeführt werden!
10. Die Feuerkessel dürfen nicht in der Nähe brennbarer Materialien aufgestellt werden. (Feuer darf nur im Kessel gemacht werden)!
11. Es dürfen auch keine Kadaver oder Tierschädel bei dieser Veranstaltung benützt werden!
12. Weiters sind Sensen oder Heugabeln beim Umzug nicht erlaubt!
13. Kameralleute, Leute des ORF, Kinder oder gebrechliche alte Leute dürfen auf keinen Fall geschlagen werden!
14. Beim Start wird nochmals kontrolliert, Ruten, Alkohol usw.
15. Die einzelnen Gruppen sind bei dieser Veranstaltung nicht Versichert. Haften daher mit ihrer eigenen Versicherung!
16. Ich als Passenchef werde meine Leute von den Bestimmungen für den Krampuslauf informieren und bestätige dies mit meiner Unterschrift.
17. Weiters werde ich dieses Schreiben kopieren und zur Anmeldung dem Veranstalter senden.

18. Nummernausgabe bis spätestens 17.00 Uhr

Nach 23.00 Uhr darf kein Krampus eine Maske tragen, aus Sicherheitsgründen!

Sollte einigen Kramperln etwas abgenommen werden, bekommen sie dieses nach dem Umzug bei der Security oder Polizei zurück.¹⁸⁰

- **Berichte aus der Onlinezeitung *ORF.at* sowie aus der Tageszeitung *Kurier* über Ausschreitungen bei Krampusspielen**

<http://salzburg.orf.at/news/stories/2510580/>

Krampusse als sexuelle Gewalttäter

Die beiden Krampusse der Salzbergpass wurden wegen eines sexuellen Übergriffs gegen eine Fotoreporterin aus München angeklagt. Der 23 Jahre alte Beschuldigte erhielt wegen vorsätzlicher Körperverletzung und Nötigung eine Geldstrafe von 2.400 Euro. Der 20 Jahre alte Mann kam mit einer Verwarnung davon. Er muss zudem 60 Stunden gemeinnützige Arbeit leisten. Das Opfer erhält 1.500 Euro Schmerzensgeld.

Was war geschehen?

Am 5. Dezember 2010 startete die „Salzberger Pass“ aus Berchtesgaden ihren traditionellen Krampuslauf. Begleitet wurde sie von einer jungen Fotoreporterin aus München. Diese war schon seit dem Ankleiden und dem Frühschoppen dabei und machte Bilder.

Zungen in Ohr und Mund gesteckt

Beim Umzug selbst überschlugen sich dann die Ereignisse. Mit den Worten „So, jetzt bist du fällig“ soll ein Berchtesgadener Krampus die Frau gepackt, in den Schnee geworfen und seine Zunge in ihr Ohr gesteckt haben. Ein zweiter Krampus kam hinzu. Dieser soll die Frau gewaltsam auf dem Boden fixiert und ziemlich brutal versucht haben, ihr die Zunge in den Mund zu stecken.

Dann sei die Münchnerin mit Schnee eingerieben worden sein (sic!), ehe die Krampusse von ihr abließen, hieß es am Donnerstag vor Gericht in Laufen. Die Journalistin sei so geschockt gewesen, dass sie vier Wochen in Krankenstand gehen musste, sagte die Frau nun dem Richter.

¹⁸⁰ www.klausenverein.de/modules.php?name=Forum&topic=35.msg516. Zugriff: 30. 11. 2011.

Verdächtige geständig

Die beiden Krampusse, heute 20 und 24 Jahre alt, gaben beim Prozess den Übergriff zu. Sie hätten das übliche Brauchtum der Region „etwas überzogen“ und sich auch telefonisch bei dem Opfer entschuldigt, so die Verdächtigen nun vor Gericht. Der Maurer und der Mechaniker sind auch bereit, 1.500 Euro Schmerzensgeld zu zahlen. Dieses Angebot wurde nun Teil der Urteile gegen beide Männer.

Sie kamen laut Beobachtern glimpflich davon. Für schwere sexuelle Nötigung drohen in Bayern mindestens zwei Jahre Haft.

Publiziert am 24.11.2011

<http://salzburg.orf.at/news/stories/2511943/>

Schülerin schwer verletzt: Suche nach Krampus

Bei einem Krampuslauf wurde am Wochenende eine 13-jährige Schülerin in Niedersill (Pinzgau) von einem Krampus schwer verletzt. Die Polizei konnte den Täter bisher nicht ausforschen, bittet aber um Hinweise.

Das Mädchen erlitt bei dem Vorfall einen Wadenbeinbruch. Derzeit liegt die 13-Jährige mit einem Liegegips daheim, in die Schule kann sie nicht gehen. Sie war Samstagabend mit ihrem Vater auf dem Krampusrummel in Niedersill, wo zwölf Krampus-Gruppen ihre Auftritte hatten.

Danach stand die Schülerin mit Freundinnen ein paar hundert Meter abseits des Veranstaltungsorts. Trotzdem kam ein Krampus und verpasste den Schülerinnen Schläge. Die 13-Jährige bekam einen heftigen Tritt ab und ging mit dem gebrochenen Wadenbein zu Boden. Laut Polizei kamen ihr drei andere Krampusse zu Hilfe, schickten den Täter davon und alarmierten den Vater des Mädchens. Der brachte die Jugendliche ins Krankenhaus.

Veranstalter wollten gegenüber ORF nichts sagen

Wer der Täter ist, konnte die Polizei am Montag noch nicht sagen. Der zuständige Ermittler habe frei und komme erst am Dienstag wieder in den Dienst, hieß es.

Jedenfalls gibt es Videoaufzeichnungen von der Veranstaltung. Möglicherweise kann der Verdächtige so ausgeforscht werden. Oder die Krampusse wissen selbst, wer die 13-Jährige verletzte. Sagen wollen sie dazu am Montag nichts - zumindest nicht auf Anfrage des ORF. Die beiden Veranstalter verwiesen an die Polizei. Diese ersucht die Bevölkerung um Hinweise.

Publiziert am 05.12.2011

Tageszeitung: Kurier, 02.01.2010

Verletzung / Gericht:

Ricardo Peyerl berichtete in der Tageszeitung *Kurier* über einen im Pongau in Salzburg stattfindenden sogenannten „Freilauf der Passen“, bei dem eine

Zuschauerin verletzt wurde. Ein Krampus lief dabei wild mit der Rute gestikulierend in eine Mädchengruppe und traf die Besucherin am Auge. Daraufhin klagte die Zuschauerin den Kulturverein. Der Oberste Gerichtshof entschied jedoch, dass sie als Besucherin eines folkloristischen Schauspiels selbst zur Teilnehmerin werde. Das Urteil des Gerichts lautete wie folgt:

„Den Teilnehmern falle „ungefragt die Rolle der „Opfer“ der bösen Gestalten zu, welche – wie es zum Spiel gehört – die Besucher auch, insbesondere mit der Rute, „attackieren“ wollen und sollen. Die sogenannten „Opfer“ sollen sich fügen oder sträuben selbst aktiv werden oder fliehen. Auf alle Fälle ist wer dort hingeht selber schuld und hat kein Recht auf Schadenersatz. Die Besucher müssen das Risiko selbst erkennen und einschätzen.“

Laut oberstem Gerichtshof wäre die Brauchtumspflege sonst nicht mehr möglich.

• **Statistik der lebendgeborenen in Österreich von 2001 – 2010**
nach Monaten von Statistik Austria

Lebendgeborene seit 2001 nach Ereignismonaten und Bundesländern

Bundesland	Ins- gesamt	Jänner	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sep- tember	Ok- tober	No- vember	De- zember
2001													
Österreich	75.458	6.611	5.866	6.376	6.187	6.409	6.127	6.625	6.491	6.513	6.372	5.801	6.080
Burgenland	2.211	179	179	196	193	177	173	186	205	171	184	182	186
Kärnten	5.007	443	372	433	399	441	414	438	401	443	439	387	397
Niederösterreich	13.660	1.190	1.074	1.207	1.168	1.110	1.104	1.128	1.183	1.197	1.131	1.085	1.083
Oberösterreich	13.437	1.208	1.059	1.157	1.075	1.152	1.047	1.241	1.141	1.163	1.132	1.007	1.055
Salzburg	5.189	465	414	408	436	456	419	427	430	454	495	365	420
Steiermark	10.014	899	759	848	766	873	833	894	851	898	836	748	809
Tirol	6.783	578	519	585	590	596	559	587	613	566	542	496	552
Vorarlberg	3.990	327	330	340	328	323	312	370	336	320	368	327	309
Wien	15.167	1.322	1.160	1.202	1.232	1.281	1.266	1.354	1.331	1.301	1.245	1.204	1.269
2002													
Österreich	78.399	6.594	6.110	6.724	6.313	6.500	6.373	6.927	6.573	6.944	6.671	6.244	6.426
Burgenland	2.160	174	158	194	180	199	189	164	180	201	185	183	153
Kärnten	4.832	388	359	430	397	378	394	454	405	436	414	383	394
Niederösterreich	14.213	1.202	1.147	1.158	1.163	1.183	1.135	1.253	1.183	1.256	1.253	1.137	1.143
Oberösterreich	13.880	1.174	1.135	1.262	1.140	1.173	1.095	1.240	1.076	1.216	1.153	1.092	1.124
Salzburg	5.436	461	403	477	451	502	427	469	458	437	467	450	434
Steiermark	10.462	865	827	923	837	854	825	888	909	933	872	843	886
Tirol	6.973	566	542	574	554	549	574	614	628	665	589	542	576
Vorarlberg	4.015	372	344	335	330	317	313	362	311	344	332	316	339
Wien	16.428	1.392	1.195	1.371	1.261	1.345	1.421	1.483	1.423	1.456	1.406	1.298	1.377
2003													
Österreich	76.944	6.570	6.023	6.485	6.150	6.426	6.345	6.924	6.628	6.661	6.593	5.928	6.211
Burgenland	2.167	172	169	199	131	174	161	209	205	215	183	167	182
Kärnten	4.807	390	345	424	402	365	404	451	434	398	393	390	411
Niederösterreich	13.802	1.185	1.120	1.160	1.155	1.168	1.119	1.220	1.159	1.147	1.216	1.064	1.089
Oberösterreich	13.520	1.185	1.089	1.151	1.129	1.155	1.102	1.232	1.137	1.156	1.129	996	1.059
Salzburg	5.174	449	408	447	407	400	402	494	447	429	452	412	427
Steiermark	10.364	911	823	907	805	796	857	951	859	951	897	803	804
Tirol	6.844	568	530	536	512	585	598	603	631	576	601	542	562
Vorarlberg	3.780	322	317	312	300	324	293	333	336	335	333	288	287
Wien	16.486	1.388	1.222	1.349	1.309	1.459	1.409	1.431	1.420	1.454	1.389	1.266	1.390
2004													
Österreich	78.968	6.780	6.149	6.424	6.340	6.509	6.550	6.986	6.928	6.976	6.521	6.367	6.438
Burgenland	2.210	180	196	179	179	182	185	199	195	215	172	169	159
Kärnten	4.845	433	388	388	386	399	406	399	437	408	401	387	413
Niederösterreich	14.322	1.240	1.150	1.197	1.139	1.177	1.200	1.266	1.237	1.256	1.174	1.124	1.162
Oberösterreich	13.937	1.173	1.109	1.073	1.142	1.138	1.168	1.230	1.242	1.214	1.147	1.154	1.147
Salzburg	5.254	428	421	439	434	475	441	472	432	442	427	426	417
Steiermark	10.464	903	776	875	838	857	846	930	917	939	815	863	905
Tirol	7.038	598	541	619	595	545	614	625	619	626	585	548	523
Vorarlberg	4.042	375	307	346	327	335	307	338	356	342	400	306	303
Wien	16.856	1.450	1.261	1.308	1.300	1.401	1.383	1.527	1.493	1.534	1.400	1.390	1.409
2005													
Österreich	78.190	6.482	5.953	6.554	6.337	6.640	6.697	7.065	6.778	6.847	6.678	5.973	6.186
Burgenland	2.190	180	163	162	216	153	198	212	206	197	179	164	160
Kärnten	4.824	419	330	409	395	420	439	404	438	419	414	369	368
Niederösterreich	14.190	1.169	1.090	1.218	1.136	1.188	1.193	1.279	1.270	1.267	1.213	1.070	1.097
Oberösterreich	13.624	1.157	1.038	1.155	1.123	1.183	1.102	1.267	1.147	1.187	1.140	1.016	1.109
Salzburg	5.278	401	390	457	413	414	491	438	505	472	462	400	435
Steiermark	10.451	869	805	844	825	869	883	960	888	926	939	792	851
Tirol	6.911	557	527	584	571	567	596	619	547	605	626	571	541
Vorarlberg	3.982	311	297	325	322	376	323	340	364	367	315	314	328
Wien	16.740	1.419	1.313	1.400	1.336	1.470	1.472	1.546	1.413	1.407	1.390	1.277	1.297
2006													
Österreich	77.914	6.526	6.079	6.515	6.126	6.545	6.413	6.939	6.941	6.858	6.705	6.239	6.028
Burgenland	2.124	170	166	172	197	169	160	203	207	195	164	165	156
Kärnten	4.921	431	405	417	387	428	404	426	440	406	425	355	397
Niederösterreich	14.169	1.151	1.133	1.207	1.096	1.248	1.162	1.297	1.202	1.230	1.186	1.154	1.103
Oberösterreich	13.527	1.123	1.130	1.152	1.060	1.176	1.103	1.162	1.150	1.236	1.159	1.029	1.047
Salzburg	5.017	434	371	423	369	421	412	452	471	427	470	400	367
Steiermark	10.286	895	797	786	814	832	885	916	932	929	894	860	746
Tirol	6.905	560	516	592	530	556	545	611	626	616	668	536	549
Vorarlberg	3.853	325	280	321	302	290	348	349	355	352	327	306	298
Wien	17.112	1.437	1.281	1.445	1.371	1.425	1.394	1.523	1.558	1.467	1.412	1.434	1.365

Lebendgeborene seit 2001 nach Ereignismonaten und Bundesländern

Bundesland	Ins-gesamt	Jänner	Februar	März	April	Mai	Juni	Juli	August	Sep-tember	Ok-tober	No-vember	De-zember
2007													
Österreich	76.250	6.504	5.847	6.280	5.943	6.395	6.473	6.844	6.738	6.710	6.611	5.898	6.007
Burgenland	2.173	183	164	187	182	183	171	201	184	209	172	174	163
Kärnten	4.703	402	379	407	346	385	403	382	410	406	434	379	370
Niederösterreich	13.621	1179	1093	1126	1049	1165	1125	1228	1232	1182	1118	1078	1046
Oberösterreich	13.297	1129	965	1104	1037	1146	1143	1252	1134	1183	1193	971	1040
Salzburg	5.031	411	387	375	390	395	427	507	479	408	402	448	402
Steiermark	10.167	875	783	798	804	863	866	913	922	885	888	769	801
Tirol	6.651	587	513	542	577	565	556	533	565	587	569	524	533
Vorarlberg	3.722	332	281	316	302	322	314	300	306	324	333	306	286
Wien	16.885	1406	1282	1425	1256	1371	1468	1528	1506	1526	1502	1249	1366
2008													
Österreich	77.752	6.739	6.293	6.213	6.265	6.452	6.367	6.801	6.861	6.820	6.539	6.021	6.381
Burgenland	2.215	216	190	155	169	196	185	198	204	189	160	184	169
Kärnten	4.718	423	376	360	394	404	375	432	408	415	404	359	368
Niederösterreich	14.085	1173	1146	1141	1143	1164	1140	1230	1266	1235	1203	1098	1146
Oberösterreich	13.540	1179	1138	1094	1064	1133	1153	1120	1183	1221	1151	1040	1064
Salzburg	5.070	452	402	418	409	418	399	443	436	424	438	394	437
Steiermark	10.255	847	807	836	799	802	872	940	919	920	882	769	862
Tirol	6.703	586	537	545	532	577	528	590	575	605	545	532	551
Vorarlberg	3.791	346	300	336	319	300	318	321	363	299	288	281	320
Wien	17.375	1517	1397	1328	1436	1458	1397	1527	1507	1512	1468	1364	1464
2009													
Österreich	76.344	6.475	5.696	6.310	5.935	6.291	6.424	6.948	6.785	6.788	6.379	5.999	6.314
Burgenland	2.134	201	188	188	171	172	162	189	201	194	156	133	179
Kärnten	4.561	362	335	346	318	388	406	404	395	440	397	365	405
Niederösterreich	13.641	1.188	995	1.137	1.081	1.096	1.200	1.266	1.271	1.190	1.063	1.063	1.091
Oberösterreich	13.398	1.164	988	1.112	1.013	1.144	1.095	1.220	1.206	1.137	1.117	1.076	1.126
Salzburg	4.866	384	373	395	371	377	379	437	464	440	418	410	418
Steiermark	10.188	873	746	840	801	810	889	926	869	933	839	815	847
Tirol	6.636	562	509	564	546	534	547	615	581	585	551	513	529
Vorarlberg	3.766	310	295	323	278	321	312	310	322	348	359	295	293
Wien	17.154	1.431	1.267	1.405	1.356	1.449	1.434	1.581	1.476	1.521	1.479	1.329	1.426
2010													
Österreich	78.742	6.414	5.972	6.484	6.211	6.585	6.545	7.067	6.896	6.943	6.816	6.467	6.342
Burgenland	2.136	158	164	162	161	185	199	192	187	176	202	182	168
Kärnten	4.698	382	361	380	377	398	415	418	425	390	388	393	371
Niederösterreich	14.004	1.144	1.068	1.188	1.108	1.140	1.129	1.243	1.206	1.283	1.232	1.155	1.108
Oberösterreich	13.752	1.141	1.073	1.129	1.109	1.187	1.129	1.287	1.225	1.186	1.083	1.103	1.100
Salzburg	5.091	404	368	404	386	443	421	480	470	456	468	386	405
Steiermark	10.400	835	785	873	827	852	872	972	907	911	885	838	843
Tirol	6.819	558	520	570	516	548	552	569	603	637	594	573	579
Vorarlberg	3.853	312	290	299	321	325	320	326	322	343	357	335	303
Wien	17.989	1.480	1.343	1.479	1.406	1.507	1.508	1.580	1.551	1.561	1.607	1.502	1.465

Q: STATISTIK AUSTRIA, Statistik der natürlichen Bevölkerungsbewegung. Erstellt am: 19.05.2011.

Literaturverzeichnis

Bachtin, Michail M. *Literatur und Karneval: Zur Romantheorie und Lachkultur*. Frankfurt am Main: Fischer Verlag, 1996.

Ballhausen, Thomas. Krenn, Günther. Scheinert, Agnes. „Schönheit & Schaudern“. Skriptum zur Vorlesung an der Universität Wien. Sommersemester 2006.

Barley, Nigel. *Tanz ums Grab*. Stuttgart: Klett-Cotta, 1998.

Bell, Catherine. *Ritual. Perspectives and Dimensions*. New York: Oxford University Press, 1997.

DuBois, Thomas Andrew. *An Introduction to Shamanism*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

Eco, Umberto. *Die Geschichte der Hässlichkeit*. München. Carl Hanser Verlag 2007.

Eliade, Mircea. *Schamanismus und archaische Ekstasetechnik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1975.

Eliade, Mircea. *Das Mysterium der Wiedergeburt: Versuch über einige Initiationstypen*. Frankfurt am Main: Insel Verlag 1988.

Freud, Sigmund. *Das Unbehagen in der Kultur*. Wien: Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1930. (E-Book)

Freud, Sigmund. *Abriß der Psychoanalyse: Einführende Darstellungen*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag, 1994.

Freud, Sigmund. *Gesammelte Werke: Neue Folge der Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse*. Band 15. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag, 1990.

Fuhrmann, Manfred (Hg.). *Aristoteles: Poetik*. Stuttgart. Reclam, 2002.

Gasper, Harald. Gasper, Regina. *Herrlich Hässlich!: Warum die Welt nicht den Schönen gehört*. Frankfurt am Main: Eichborn AG, 2005.

Gehrmann, Daniela. *Von Katzenfrauen, Affenmännern und Werwölfen: Das Tier im Menschen*. Filmstudien. Marburg: Textum Verlag, 2006.

Girtler, Roland. *Gruss vom Krampus*. Wien: Christian Brandstätter, 2001.

Grafshafter, Kurt. *Wilde Jagd: Nikolaus, Kramperln, Perchten & andere winterliche Gesellschaft*. St. Veit/Glan: Context Verlag, 2005.

Grimm, Jacob. *Deutsche Mythologie*. Göttingen: Dietrichsche Buchhandlung, 1835. (E-Book)

Güntert, Hermann. *Über Altisländische Berserker-Geschichten*. Heidelberg: Universitäts-Buchdruckerei J. Hörning, 1912.

Hoppál, Mihály. *Schamanen und Schamanismus*. Augsburg: Pattloch, 1994.

Jung, Carl Gustav. *Gesammelte Werke / C. G. Jung: Die Archetypen und das kollektive Unbewusste*. 9. Band. 1. Halbband. Olten: Walter, 1967.

Jung, Carl Gustav. *Die Dynamik des Unbewussten*. Zürich: Rascher Verlag, 1967.

Kerényi, Karl. *Die Mythologie der Griechen: Die Götter- und Menschheitsgeschichten*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2003.

König, Otto. *Klaubauf – Krampus – Nikolaus: Maskenbrauch in Tirol und Salzburg*. Wien: Edition Tusch, 1983.

Kretzenbacher, Leopold. *Österreichische Volkskultur: Lebendiges Volksschauspiel in Steiermark*. 6. Band. Wien: Österreichischer Bundesverlag, 1951.

Mais, Adolf. *Österreichische Volkskunde für Jedermann*. Wien: Prodomo Verlag, 1952.

Mell, Max. *Paradeisspiel in der Steiermark*. Salzburg: Anton Pustet, 1936.

ÖVP Öblarn (Hg.). *Öblarn aktiv*. 34. Jahrgang, Ausgabe 127. Dezember 2011.

Petzoldt, Leander. *Sagen aus Österreich*. Wiesbaden: Marix Verlag, 2007.

Pinkola Estés, Clarissa. *Die Wolfsfrau: Die Kraft der weiblichen Urinstinkte*. München: Wilhelm Heyne Verlag, 1996.

Rosenkranz, Karl. *Ästhetik des Häßlichen*. Leipzig: Reclam Verlag, 1996.

Schechner, Richard. *Theateranthropologie: Spiel und Ritual im Kulturvergleich*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 1990.

Schmidt, Leopold. „Ich tritt herein ganz knödelfest“. *Österreichische Zeitschrift für Volkskunde*. 36. Jahrgang, V-VI Heft. Wien: Selbstverlag des Vereines für Volkskunde, 1931.

Schuhladen, Hans. *Die Nikolausspiele des Alpenraumes*. Innsbruck: Universitätsverlag Wagner, 1984.

Scott, Ryley George. *Phallic Worship: A History of Sex and Sex Rites in Relation to the Religions of all Races from Antiquity to the Present Day*. London: Torchstream Books, 1949.

Simhandl, Peter. *Bühne, Kostüm und Requisit der Paradeisspiele*. Wien: Notring, 1970.

Simhandl, Peter. *Theatergeschichte in einem Band*. Berlin: Henschel Verlag, 1996.

Traub, Ulrike. *Theater der Nacktheit: Zum Bedeutungswandel entblößter Körper auf der Bühne seit 1900*. Bielefeld: Transcript, 2010.

Weinhold, Karl. *Zur Geschichte des heidnischen Ritus*. Leipzig: Superbia Verlag, 2004.

Weiser, Lily. *Altgermanische Jünglingsweihen und Männerbünde: Ein Beitrag zur deutschen und nordischen Altertums- und Volkskunde*. Baden: Konkordia A.-G, 1927.

Wicke, Markus Christofer. „Berserker, Ulfheðnar und andere: Die Tierkestasekrieger der Germanen und ihr Auftreten in der altnordischen Literatur“. Wien, Diplomarbeit aus Geschichte, 2001.

Zerling, Clemens, Bauer Wolfgang (Hg.). *Lexikon der Tiersymbolik: Mythologie Religion Psychologie*. München: Kösel-Verlag, 2003.

Internetquellen:

Mauritz, Ursula, „An Fried, an G’sund und an Reim!“, *Steyler Missionare. Im Dienst der einen Welt*, http://www.steyler.at/svd/medien/zeitschriften/stadt_gottes_AT/2011/2011_01/reportagen/fried-gsund-und-reim.php. Zugriff: 24.01.2012.

O.N., „Bestimmungen für die Teilnahme am Krampusumzug Schladming 2010“, <http://www.klausenverein.de/modules.php?name=Forum&topic=35.msg516>. Zugriff: 30.11.2011.

O.N., „Birkenrute“, *Wikipedia. Die freie Enzyklopädie*, 16.09.2011, <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Birkenrute&oldid=93714865>.

O.N., „Cernunnos der Hirschgott“, *Eichfelder*, <http://www.eichfelder.de/nibelung/parallel/mythen/cernunno.html>. Zugriff: 23.01.2011.

O.N., „Der Sündenfall“, *CID - christliche internet dienst GmbH*, http://www.bibel-online.net/text/luther_1912/1_mose/3/. Zugriff: 13.12.2011.

O.N., „Haberfeldtreiben“, *Wikipedia. Die freie Enzyklopädie*, 27.03.2011, <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Haberfeldtreiben&oldid=86980097>.

O.N., „Julfest“, *Wikipedia. Die freie Enzyklopädie*, 01.03.2012, <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Julfest&oldid=100326717>.

O.N., „Lebendgeborene seit 2001 nach Ereignismonaten und Bundesländern“, *Statistik Austria Die Informationsmanager*, http://www.statistik.at/web_de/statistiken/bevoelkerung/geburten/index.html. Zugriff: 17.01.2012.

O.N., „Lupercalien“, *Wikipedia. Die freie Enzyklopädie*, 22.02.2012, <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Lupercalien&oldid=99981226>.

O.N., „Quatember“, *Duden online*, 02.04.2012, <http://www.duden.de/rechtschreibung/Quatember>.

O.N., „Rauhnacht“, *Wikipedia. Die freie Enzyklopädie*, 01.03.2012, <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Rauhnacht&action=history>.

O.N., „Sährimnir“, *Wikipedia. Die freie Enzyklopädie*, 10.12.2011, <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=S%C3%A6hr%C3%ADmnir&oldid=96959211>.

O.N., „Schamane“, *Wikipedia. Die freie Enzyklopädie*, 23.03.2012, <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Schamane&action=history>.

O.N., „Walhall“, *Duden online*, 02.04.2012, <http://www.duden.de/suchen/dudenonline/walhall>.

O.N., „Wilde Jagd“, *Wikipedia. Die freie Enzyklopädie*, 13.03.2012, http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Wilde_Jagd&oldid=100832550.

Schätzl, Theresa, „Haberer“, *Brauchtums- und Faschingsverein Bad Griesbach*, <http://www.brauchtumsverein-bad-griesbach.de/haberer.htm>. Zugriff: 23.01.2012.

Stocker, Hansjörg, „...sie kommen... Krampusumzug in Schladming“, <http://www.bergweihnacht.at/veranstaltung/krampusumzug.htm>. Zugriff: 02.12.2011.

Zeitungsartikel:

O.N., „Krampusse als sexuelle Gewalttäter“, *Salzburg, ORF.at*.
<http://salzburg.orf.at/news/stories/2510580/>. Zugriff: 24.11.2011.

O.N., „Schülerin schwer verletzt. Suche nach Krampus“, *Salzburg, ORF.at*.
<http://salzburg.orf.at/news/stories/2511943/>. Zugriff: 22.01.2012.

Peyerl, Ricardo, „Verletzung / Gericht“, *Kurier*, 02.01.2010; (Orig.).

Manuskripte des Öblarner Krampusspiels:

Lederhaas, Gerhard. Nikolaus, 1989.

Moser, Hans W. Gedicht Sturm, überarbeitet von Gert Planitzer, 2005.

O.N. Mündliche Überlieferung – Luzifer und Tod, überarbeitet von Gert Planitzer, 1989.

O.N. Sommer / Winterspiel, überarbeitet von Gert Planitzer, 2004.

Resch, Reinhard. Zusammenfassung Text, o.J.

Walcher, Hannes. Stubenszene , 1990.

Bilderquellen:

Abbildung 1: http://www.lovntol.at/leben/krampuskarten.htm	12
Abbildung 2: http://www.lovntol.at/leben/krampuskarten.htm	12
Abbildung 3: http://www.lovntol.at/leben/krampuskarten.htm	12
Abbildung 4: http://www.cryptomundo.com/bigfoot-report/cryptomundian-christmas/	12
Abbildung 5: http://www.krampus.st/index2.htm	15
Abbildung 6: http://www.donnarsbach.at/component/option,com_ponygallery/Itemid,91/func,detail/id,377/#ponyimg	15
Abbildung 7: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.....	25
Abbildung 8: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.....	25
Abbildung 9: Mihály Hoppál, Schamanen und Schamanismus (Augsburg: Pattloch, 1994), S. 115	28
Abbildung 10: Mihály Hoppál, Schamanen und Schamanismus (Augsburg: Pattloch, 1994), S. 117	28

Abbildung 11: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.....	29
Abbildung 12: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.....	29
Abbildung 13: http://www.krampus.st/index2.htm	31
Abbildung 14: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.....	31
Abbildung 15: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.....	31
Abbildung 16: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.....	33
Abbildung 17: http://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/weitwinkel/perchtenlauf-kirchseeon-brauchtum100.html	33
Abbildung 18: Harald Zamberger, Jahr 2011	54
Abbildung 19: http://www.krampus.st/index2.htm	56
Abbildung 20: http://www.krampus.st/index2.htm , Jahr 2004.....	57
Abbildung 21: http://www.krampus.st/index2.htm , Jahr 2004.....	58
Abbildung 22: http://www.krampus.st/index2.htm , Jahr 2004.....	58
Abbildung 23: http://www.krampus.st/index2.htm , Jahr 2004.....	60
Abbildung 24: http://www.krampus.st/index2.htm	62
Abbildung 25: http://www.krampus.st/index2.htm , Jahr 2003.....	63
Abbildung 26: http://www.krampus.st/index2.htm , Jahr 2003.....	65
Abbildung 27: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.....	65
Abbildung 28: http://www.krampus.st/index2.htm	67
Abbildung 29: Petra Ettlmayr, Jahr 2011.....	67
Abbildung 30: http://www.krampus.st/index2.htm	69
Abbildung 31: http://www.krampus.st/index2.htm	71
Abbildung 32: http://www.krampus.st/index2.htm	71
Abbildung 33: http://www.krampus.st/index2.htm	72
Abbildung 34: http://www.krampus.st/index2.htm	74
Abbildung 35: http://www.krampus.st/index2.htm	88

Abstract

Die vorliegende Arbeit versucht eine Erklärung für den langanhaltenden Erfolg der Krampus- und Nikolausspiele in der Steiermark zu geben. Im Speziellen wird das Krampusspiel in Öblarn, einer Gemeinde im steirischen Ennstal, beleuchtet. Es wird davon ausgegangen, dass vor allem die Figuren archetypischen Charakters dieses Brauchtums, sowie Schaulust, Freude an Nervenkitzel und am Feiern von Festen maßgeblich am Erfolg der Krampusspiele beteiligt sind. Das Krampusbrauchtum sowie das Krampusspiel werden aus geschichtlicher Sicht beleuchtet und anhand von Themen wie Schaulust, Freude an Horror und Schmerz sowie Theorien von Jung und Freud zu „Archetypen“ und „kollektivem Unbewussten“ analysiert. Das Krampusbrauchtum kann als Versuch, Deutung und Bedeutung in das Leben und die Umwelt der Menschen vorchristlicher Zeit zu bringen, gesehen werden.

Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig angefertigt habe. Es wurden nur die in der Arbeit ausdrücklich benannten Quellen und Hilfsmittel benutzt. Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut habe ich als solches kenntlich gemacht.

Admont, 08.04.2012

Ort, Datum

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Reba Ellmayr', written in a cursive style.

Unterschrift

Lebenslauf Petra Ettlmayr

Persönliche Daten

Familienstand: ledig – 1 Tochter geboren 2006
Staatsangehörigkeit: Österreich
Geburtsdatum: 20/08/1980
Geburtsort: Schladming

Ausbildung

Juli 1999 Erfolgreicher Abschluss der Höheren Bundeslehranstalt für wirtschaftliche Berufe Bad Ischl mit Matura

Seit März 2003 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien

2008 – 2009 15-monatige Ausbildung zu professionellem Sprechen im „Zentrum für Stimme und Sprechen“ Wien

2009 Schauspielkurse bei Doris von Liebezeit und Wolfgang Palka

2010 – 2011 6-monatige Ausbildung zur Kindergruppenbetreuerin beim Dachverband der Wiener Kindergruppen

Berufs- erfahrung

2004 AC Nielsen GmbH (Wien)
Assistent Consumer Research / Field / Mystery Shopping

2008 KeyKontakt PR (Wien)
Administrative Tätigkeiten Bereich Veranstaltungsorganisation

2009 KulturKontakt Austria (Wien)
Datenbankpflege

2009 KulturKontakt Austria (Wien)
Sekretärin

2010 Kindergruppe Sonnenmaus (Wien)
Kindergruppenbetreuerin

Seit Juli 2011
Bildungskarenz

Sonstiges

2010 – 2011 Hospitanz am Theater der Jugend Wien,
Theaterpädagogik Club 15

diverse Schauspielworkshops

Lesungen für KulturKontakt Austria (Writers in Residence)

Komparserie für Film- und Werbeproduktionen