

die eigenen Hände klatscht, dann einander mit dem rechten Zeigefinger droht, dann mit dem linken, und sich anschließend um die eigene Achse dreht, wobei man in die eine Hand des Gegenübers schlägt.

2. Die „Doppelte Masulka“ ist der Tanz, in dem einmal mit dem einen Fuß auf den ersten Taktteil ausgeschritten wird, dann zweimal mit dem anderen Fuß die Ferse gehoben und niedergesetzt wird (die Fußspitze bleibt am Boden). Dasselbe gegengleich, anschließend mit sechs Schritten einmal rundgedreht.

3. Vom „Hiatamadl“ werden vier verschiedene Spielarten gezeigt (Abb. 4).

4. Der „Räppntänz“ ist der Tanz, bei dem in der Hocke gehüpft wird, und bei dem die Hände abwechselnd vor und hinter dem Körper zusammengeschlagen werden, das Flügelschlagen eines Vogels nachahmend.

5. „Siebenschritt“: 7 Schritte vorwärts gehen, Drehung und 7 Schritte zurück; dann ein Wechselschritt seitwärts auseinander, einer zueinander, Fassung und einmal am Ort rund. Wiederholung.

6. Der „Kapuzinerschritt“ ist ein tänzerischer Spaß, in welchem die Tanzenden das traurige Los eines Kapuziners ausdrücken, indem sie sich abwechselnd rechts und links niederbeugen und die Hände zum Boden führen (knieend, umarmend).

Daten zum Film Z 1731/3 des ÖWF

Z 1731/3 Gossensaß – Tänze.

16-mm-Film, stumm, schwarz-weiß, 5 Minuten.

Dieser Film ist zur Verwendung in Forschung und Universitätsunterricht bestimmt. Er kann nur am ÖWF benutzt werden.

Österreichisches Museum für Volkskunde, Wien.

Wissenschaftlicher Autor: Univ.-Prof. Dr. Richard Wolfram.

Aufgenommen 17. 10. 1940, veröffentlicht 1984. Kamera: R. Wolfram; Bearbeitung: L. Waltner.

Zitierform

Wolfram, R.: Gossensaß – Tänze. Film Z 1731/3 des ÖWF. Wien: Österreichisches Bundesinstitut für den Wissenschaftlichen Film 1984.

Begleitveröffentlichung von R. Wolfram, in: Wiss. Film Nr. 34/35, 1986, 95–96.

Begleitveröffentlichung zum wissenschaftlichen Film Z 1731/4 des ÖWF

Stilfs – „Klosen“

Richard WOLFRAM, Wien

Filmhinhalt

Anziehen der Maskengewänder („Weiße“, „Esel“, „Klaubaufe“) außerhalb des Dorfes, Einzug, Klosen der „Weißen“, „Einreiten“ in ein Haus, Treiben auf der Straße.

Contents of the film

„Klosen“

Putting on masks and costumes („Whites“, „Donkeys“, „Bogeymen“) outside the village; entering the village; „Klosen“ of the „Whites“ (the „Whites“ skip and jump), „riding“ into a house, activities in the streets.

Allgemeines

Das Klosen wird von den ledigen Burschen, die im nächsten Jahr zum Militär kommen, ausgeführt. Im Umzug sind 3 Gruppen: Die „Weißen“ (Nikolausgruppe), die „Esel“, welche beim Einzug des Nikolaus in die Häuser als Reittiere fungieren, und die „Klaubaufen“ (Schiachen). Anführer der Weißen ist der „Santa Klos“ (Nikolaus) mit seinem Bischofsstab. Die übrigen Weißen haben das Gesicht durch einen herabhängenden Schleier verdeckt. Die Klaubaufen tragen ein Gewand, das über und über mit herabhängenden Lappen und Streifen benäht ist, und selbstverfertigte Holzmasken mit einem Fell an der Rückseite. In den Händen tragen sie schwere Ketten. Die Esel haben ein ähnliches Fetzengewand, früher waren es Felle, auf dem Kopf Fell-Larven, über die Brust 5–6 große Schellen gebunden. Die drei Gruppen verkleiden sich getrennt außerhalb des Dorfes, treffen dann zusammen, ziehen in toller Laune ein und wälzen sich zum Teil die Straße hinunter; nur die Weißen machen eine Ausnahme. Die Wildheit der Masken verursacht, daß sich die Leute meist in die Häuser einsperren und nur von den Fenstern aus zuschauen. Wo die Türe offen ist, lassen sich die Esel auf alle viere nieder und die Weißen besteigen ihre Rücken (Abb. 5). So „reiten“ sie in die Stube „ein“. Ehe das Treiben im Dorf beginnt, werden auch die Weißen „angeklost“. Sie stellen sich mit dem Rücken gegen eine Wand, und die Schiachen stürzen sich mit Gebrumm, Kettenschütteln und Rasseln auf sie, weichen



Abb. 5. „Einreiten“ der „Weißen“ in ein Haus. Photo: R. Wolfram, 1940.

wieder zurück, nehmen einen neuen Anlauf usf. Kommen die Masken an einem Kruzifix vorüber, weichen sie vor ihm zurück, wie vor etwas Feindlichem. Nach dem Zug durch das Dorf beginnt ein tolles Treiben der Masken in kleinen Gruppen; sie versuchen – meist vergeblich – in Häuser einzudringen. Wird jemand auf der Straße erwischt, erhebt sich ein großes Schellen der Maskierten. Gefangene Mannspersonen müssen sich durch Bier loskaufen, was die Stimmung erhöht. Früher ging das Toben auch die ganze Nacht durch fort und „es war nicht recht, wenn sie niemand erwischt haben“. Bei einem anderen Maskenbrauch in Stilfs, dem Pflugumzug zu Fasnacht, halten sich die Kinder in der Nähe des Friedhofs auf, um dorthin fliehen zu können, denn auf den Friedhof dürfen ihnen die Masken nicht folgen, sie würden sonst „zu Staub zerfallen“. Das ist offensichtlich eine Andeutung, daß die Masken ursprünglich als Repräsentanten der Toten galten.

Daten zum Film Z 1731/4 des ÖWF

Z 1731/4 Stilfs – „Klosen“.

16-mm-Film, stumm, schwarz-weiß, 5 Minuten.

Dieser Film ist zur Verwendung in Forschung und Universitätsunterricht bestimmt. Er kann nur am ÖWF benutzt werden.

Österreichisches Museum für Volkskunde, Wien.

Wissenschaftlicher Autor: Univ.-Prof. Dr. Richard Wolfram.

Aufgenommen 5. 12. 1940, veröffentlicht 1984. Kamera: R. Wolfram; Bearbeitung: L. Waltner.

Zitierform

Wolfram, R.: Stilfs – „Klosen“. Film Z 1731/4 des ÖWF. Wien: Österreichisches Bundesinstitut für den Wissenschaftlichen Film 1984.

Begleitveröffentlichung von R. Wolfram, in: Wiss. Film Nr. 34/35, 1986, 96–98.

Begleitveröffentlichung zum wissenschaftlichen Film Z 1731/5 des ÖWF

Prags – Nikolausspiel

Richard WOLFRAM, Wien

Filminhalt

Das Spiel wurde ausschnittweise gefilmt. Folgende Figuren sind zu sehen: Tamper, Kehraus, Kurier, Rößreiter, Verstatter, Schäfer, Seele, Teufel, Schutzengel, Nikolaus, Klaubauf, Kinder, Bettler, Pilger, Armer Mann, Tod, Quacksalber, Narr.

Contents of the film

St. Nicholas play

Sections of the play were filmed. The following figures can be seen: Drummer, sweeper, courier, horsemanship, man in disguise, shepherd, Soul, devil, guardian angel, St. Nicholas, bogeymen, children, beggars, pilgrim, Pauper, Death, quack, fool.

Allgemeines

Die Osthälfte von Nord- und Südtirol ist erfüllt von Nikolausspielen, die im Gefolge der Gegenreformation entstanden sind. Neben Kurzspielen, die nur aus einigen Szenen bestehen, gibt es Großformen, in denen das Auftreten des Nikolaus nur in der Mitte des Spieles einen Kristallisierungskern bildet, um den sich eine lose Folge von Szenen vor allem lehrhafter Art rankt, in denen Lohn und Strafe für christliches oder unchristliches Verhalten exemplifiziert wird. Das Pragser Spiel, das heute in Abständen noch üblich ist, gehört zu den Großspielen mit über eineinhalb Stunden Spieldauer und zahlreichen Mitwirkenden. Es ist ein Stubenspiel, das nicht auf einer Bühne gespielt wird, sondern in den einzelnen Häusern. Jede Gruppe, die mit ihrer Szene fertig ist, zieht zum nächsten Haus, so daß in einer Reihe von Höfen gleichzeitig gespielt wird. Es war zur Zeit meiner Aufzeichnung noch die Erinnerung daran vorhanden, daß das Spiel aus dem Unterinntal stammt und dort in alter Zeit von den Webern, die auf die Stör gingen, nach Südtirol gebracht wurde.

Der Beleuchtungsverhältnisse wegen wurde das Spiel im Freien, vor einem Haus gespielt. Eine Dokumentaraufnahme auf Normalfilm (35 mm), die ich durch einen Kameramann veranlaßte, sowie eine Magnetophonaufnahme des gesamten Textes und aller Lieder wurde gemacht. Beides ging in der Nachkriegszeit verloren. Ich filmt mit Schmalfilm nebenher, und nicht jede Szene, teils in Farbe, etwas auch in Schwarzweiß. Die vorliegende Schwarzweißkopie gibt die Farbaufnahmen nicht entsprechend wieder.

Das Spiel beginnt mit 3 Szenen ankündigenden Gestalten: Der „Tramper“ (Trommler) wird gefolgt vom „Kehraus“, einer Gestalt, die mit einem Besen stilisierte Kehrbelebungen macht und so gewissermaßen den Weg bereitet für das Auftreten der übrigen Gestalten. Dann kommt der „Kurier“, die Gestalt des „Rößreiters“, der eine Pferdeattrappe umgehängt hat.

Nun beginnen die eigentlichen Spielszenen. Es erscheint der „Verstellte“ mit einer langen Feder auf dem Hut. Die eine Gesichtshälfte ist schwarz geschminkt, die andere hell belassen. Je nachdem, ob er sich als Vertreter der Hölle zu erkennen gibt, oder sich versteckt, kehrt er die entsprechende Gesichtshälfte den Beschauern zu. Nach dem Reden des Verstellten erscheint der „Schäfer“ als „guter Hirte“ und Gegenspieler zum Bösen. Nach einem Streitgespräch, in welchem der Böse weichen muß, erscheint die „Seele“ auf ihrer gefährlichen Wanderschaft. Teufel bedrohen sie, der Schutzengel greift rettend ein: Dann erst kommt die Nikolausszene. Der Bischof mit Gefolge steht vor einigen Kindern und fragt. Ein „Klaubauf“ (Teufel) klagt die Kinder an und benimmt sich in immer neuen Anläufen und Zurückweichen möglichst schreckhaft. Er wird abgewehrt; die Kinder werden beschert (der Inhalt eines Korbes auf den Tisch geleert). Daran schließen sich die Bettlerszenen. 5 Bettler erscheinen zerlumpt und humpelnd und betteln den Nikolaus an. Er habe ja auch den Kindern etwas gegeben. Der Nikolaus gibt ihnen etwas Geld mit der Mahnung, es nicht zu versauen (Abb. 6). Kaum ist er fort, fangen die Bettler an zu trinken und Karten zu spielen. Das Erscheinen des Bettelrichters nützt nichts, er wird mit Aschensäcken hinausgeprügelt. Ein humpelnder Tanz der Bettler beschließt diese Szene.

Von den weiteren Szenen ist ein Stück des „Pilgerspieles“ aufgenommen, in dem ein Pilger auf seiner gefährlichen Wanderung von den Verführern bedroht wird, ein höllischer Rat dreier Teufel, und noch einige Beispiele aus der Serie. Von der „Jedermann“-Szene, die hier das unbußfertige Sterben eines armen Mannes zeigt, ist nur der Schlußaugenblick zu sehen, in welchem der Tod mit der Sense den Unbußfertigen niedermäht. Den Schluß der Szenenfolge bildet das Arztspiel. Ein Quacksalber-Doktor mit dem Narren als Diener und Gehilfen preist seine Wundermedizin an und versucht seine Kunst an einem Kranken. Diese Arztszene gehört bereits den geistlichen Spielen des Mittelalters als höchst beliebter Bestandteil an. Sie ist aus dem älteren Bestand in das Nikolausspiel übernommen.