

PÄDAGOGIK UND KOMIK DES KASPERL UM 1930.

AM BEISPIEL VON KARL SPRINGENSCHMIDS
„SIEBENMAL DER KASPERL“.

Diplomarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades

einer Magistra der Philosophie

an der Geisteswissenschaftlichen Fakultät

der Karl-Franzens-Universität Graz

vorgelegt von

Eva Ariane KAUFMANN

am Institut für Germanistik

Begutachterin: Ao.Univ.-Prof. Mag. Dr.phil. Beatrix Müller-Kampel

Graz, Mai 2009

DANKSAGUNG

Mein ausdrücklicher Dank gilt Frau Ao.Univ.-Prof. Mag. Dr.phil. Beatrix Müller-Kampel für ihre freundliche, motivierende und unterstützende Beratung und Betreuung.

Außerdem möchte ich mich bei all jenen bedanken, die voll Interesse bereit waren, mir bei der Korrektur dieser Diplomarbeit unter die Arme zu greifen und mich durch ihr vielfältiges Feedback zu immer neuen Überarbeitungsschritten motivierten.

Weiters danke ich meinen Eltern für ihre stete Unterstützung während meiner gesamten Studienzeit, ohne die ich nie so weit gekommen wäre.

Besonders dankbar bin ich Stephan Steinhauser, der mir seit mehreren Jahren geduldig und liebevoll in der Berg- und Talfahrt meines Lebens zur Seite steht.

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG.....	4
2. DIE GESCHICHTE DES PUPPENSPIELS UND DER LUSTIGEN FIGUR.....	7
2.1. Das Puppenspiel vom Altertum bis ins 15. Jahrhundert.....	7
2.2. Die Lustige Figur vom 16. bis ins 18. Jahrhundert	11
2.3. Veränderungen im Puppentheater ab dem 17. bis ins 19. Jahrhundert	19
2.4. Das Puppenspiel vom 20. Jahrhundert bis heute	23
3. PÄDAGOGISCHE ASPEKTE DES PUPPEN- UND KASPERLTHEATERS.....	27
3.1. Die Beziehung des Kindes zu Puppe und Kasperl.....	27
3.2. Kasperl als Erzieher	34
3.3. Kasperl als Propagandafigur	38
3.3.1. Der kolonialistische Kasperl	38
3.3.2. Der feldgraue Kasperl	39
3.3.3. Der sozialistische Kasperl	40
3.3.4. Der faschistische Kasperl	41
4. DAS KOMISCHE UND DIE KOMIK.....	43
4.1. Arten der Komik.....	44
4.2. Komik für Kinder	47
5. DIE KASPERLSTÜCKE VON KARL SPRINGENSCHMID.....	49
5.1. Kurzinhalte der Kasperlstücke Karl Springenschmids.....	49
5.2. Figurencharakteristik, Bild- und Strukturanalyse.....	53
5.2.1. Kasperl	53
5.2.2. Adelige	62
5.2.3. Bauern	64
5.2.4. Militär / Polizei.....	66
5.2.5. Sonstige	68
5.2.6. Strukturanalyse.....	75
5.3. Der pädagogische Aspekt der Kasperlstücke	78
5.4. Formen der Komik bei Karl Springenschmid	83
5.4.1. Sprachkomik.....	84
5.4.2. Situationskomik.....	87
5.4.3. Typenkomik	92
6. SCHLUSSFOLGERUNGEN.....	93
7. LITERATURVERZEICHNIS	94
8. EDITION: „SIEBENMAL DER KASPERL“ VON KARL SPRINGENSCHMID	99

1. EINLEITUNG

Wer kennt ihn nicht aus seiner Kindheit, den Kasperl des Handpuppentheaters mit seinen treuen Gefährten, der die zusehenden Kinder mit seinen Witzen und Streichen stets zum Lachen bringt und ganz nebenbei das Böse besiegt? Dieser Protagonist des Puppentheaters ist allorts bekannt und beliebt, was zahlreiche glänzende Kinderaugen bezeugen, die man bei Puppentheateraufführungen beobachten kann.

Auch ich schloss in meiner Kindheit Bekanntschaft mit Kasperl, weshalb mich die Thematik der vorliegenden Diplomarbeit, nämlich die pädagogischen und komischen Aspekte des Puppentheaters, von Anfang an begeisterte. Hier werden allerdings nicht bekannte Kasperlstücke der jüngsten Vergangenheit betrachtet und analysiert, sondern sieben Kasperlstücke, die in den 1930er-Jahren entstanden sind.

Im ersten Teil dieser Arbeit wird die historische Entwicklung der Lustigen Figur in komprimierter Form dargestellt, beginnend mit dem Altertum bis hin zu neueren Entwicklungen im 20. Jahrhundert bis heute. Danach folgen allgemeine Ausführungen zu pädagogischen und komischen Aspekten des Puppen- und Kasperltheaters, in welchen die zentralen Themen für die spätere Analyse der Kasperlstücke grundgelegt werden. Hauptpunkte hierbei sind allgemeine Überlegungen zur Beziehung zwischen Kindern und Puppen, insbesondere zu Kasperl. Seine pädagogische Funktion als Erzieher wird charakterisiert, außerdem die Vereinnahmung Kasperls durch verschiedene politische Tendenzen und seine daraus folgende propagandistische Funktion. Danach folgt ein kurzer theoretischer Abriss über die Arten der Komik, und darauf folgend eine Diskussion darüber, ob Komik für Kinder anders ist als jene für Erwachsene, und welche Elemente im Kasperltheater für sie überhaupt komisch sind.

Im Zentrum dieser Arbeit steht neben der Studie auch die Edition der Kasperlstücke Karl Springenschmids. In einem ersten Schritt werden die Protagonisten der sieben Kasperlstücke charakterisiert, danach wird der Text auf seine pädagogischen Aspekte hin analysiert. Ist Springenschmids Kasperl um 1930 ein Instrument politischer Propaganda? Wenn nein, welche pädagogischen Konzepte stehen hinter den Kasperlstücken, welche Werte werden vermittelt und welche Einstellungen abgelehnt? Ist Springenschmids Kasperl überhaupt kindgerecht, wenn ja, für welche Altersstufe sind die Stücke geeignet?

Darauf folgt eine Analyse der Formen der Komik in den Kasperlstücken, die in Sprach-, Situations- und Typenkomik gegliedert werden. Mit welchen Mitteln wird in den Stücken gearbeitet, um die Kinder zum Lachen zu bringen?

Zunächst sollen jedoch noch einige zentrale Begriffe, welche in den folgenden Ausführungen von Bedeutung sind, näher erklärt werden. Konkret handelt es sich hierbei um die Begriffe *Puppenspiel* und *Puppentheater*. Weiters sollen die wichtigsten Puppenspielformen kurz erläutert werden.

Der Begriff *Puppenspiel* wird von Purschke wie folgt definiert: „Puppenspiel ist eine zur Unterhaltung des Publikums dienende Zurschaustellung von Puppen, die sich durch menschliche Einwirkung bewegen (und agieren).“¹ Durch diese Einwirkung wird beim Publikum der Anschein des Belebenseins erweckt.

Zum Puppentheater sagt Purschke Folgendes:

Puppentheater ist eine zur Unterhaltung von Publikum dienende Zurschaustellung von Puppen, die sich durch direktes menschliches Einwirken sowohl selbst als auch frei im Raum bewegen, dadurch den Anschein des Belebenseins erwecken und dramatisch agieren. Die Kriterien sind also freie Aktion der Puppen, dramatische Handlung und Dialogführung.²

Das Puppentheater ist demnach eine Form des Puppenspiels, es ist der engere Begriff, während das Puppenspiel ein weiteres Bedeutungsfeld hat, und sozusagen den Überbegriff darstellt.

Diese Definition Purschkes ist in der vorliegenden Arbeit vor allem für den geschichtlichen Abriss von Bedeutung, da hier diese genaue Unterscheidung von historischer Bedeutung ist. Für den Analyseteil werden die beiden Begriffe jedoch synonym verwendet. Eine derart feine Differenzierung ist hier nicht mehr nötig, da es sich bei den Kasperlstücken Karl Springenschmids aufgrund der dramatischen Handlung und Dialogführung eindeutig um Puppentheater handelt.

Als wichtigste Puppenspielformen sollen nun die Funktionsweisen von Handpuppen, Marionetten und Stabpuppen kurz erklärt werden.

¹ Hans Richard PURSCHKE: Die Entwicklung des Puppenspiels in den klassischen Ursprungsländern Europas. Ein historischer Überblick. Frankfurt am Main: Eigenverlag 1984, S. 8.

² Ebda.

Als bekannteste Puppenart gilt die Handpuppe, welche aus einem Kopf und der Kleidung der Puppe besteht³ und durch die Hand des Puppenspielers zum Leben erweckt wird. Oft besitzt die Figur auch Beine, sodass es ihr möglich wird, sich zu setzen und diese über die Spielleiste schwingen zu lassen, was meist der Figur des Kasperl vorbehalten ist.⁴ Diese Puppenspielform ist sehr direkt, die Figuren agieren unmittelbar und temperamentvoll⁵, da die Bewegung der Hand des Puppenspielers direkt und ohne Verzögerung auf die Figur übertragen wird. Ellwanger und Grömminger betonen, dass Handpuppenfiguren meist „derbdumme oder unheimlich-zaubermächtige“⁶ Gestalten sind, da sie durch ihr unmittelbares Agieren überzeugender sind als beispielsweise zierliche Marionetten.

Marionetten sind Puppen mit beweglichen Gliedern, auch Gliederpuppen genannt, welche durch Fäden bewegt werden, die an einem Führungskreuz befestigt sind.⁷ Im Gegensatz zur Handpuppe ist es nicht möglich, mit einer Marionette schnelle oder direkte Bewegungen auszuführen, jedoch hat sie den Vorteil, dass die Bewegungen der Figur viel exakter und genauer ausgeführt werden können als jene der Handpuppe.⁸ Dies ist auch der Grund, warum im Marionettentheater die Sprache im Vordergrund steht, im Handpuppentheater dagegen aktionsreiches Spiel mit spektakulären Einlagen dominiert.⁹

Die Stab- oder Stockpuppe besteht aus einem drehbaren Stab, auf welchem ein Kopf angebracht ist, und darüber der Bekleidung der Figur. Bei komplexeren Stabpuppen können neben der Drehbewegung des Körpers auch die Arme bewegt werden. Die Stabpuppe ist in ihrer Bewegungsart zwischen der Handpuppe und der Marionette einzuordnen, da sie weder unmittelbare, hastige Bewegungen ausführen kann, noch die tänzerische Leichtigkeit der Marionette besitzt.¹⁰

³ Vgl. Brigitte HANNEMANN (Hrsg.): Puppenspiel im Kindergarten. Berlin: Volk und Wissen 1989, S. 69.

⁴ Vgl. Wolfram ELLWANGER / Alfred GRÖMMINGER: Das Puppenspiel. Psychologische Bedeutung und pädagogische Anwendung. Freiburg / Basel / Wien: Herder 1989, S. 19.

⁵ Vgl. HANNEMANN, Puppenspiel im Kindergarten, S. 68.

⁶ Vgl. ELLWANGER / GRÖMMINGER, Puppenspiel, S. 19.

⁷ Vgl. HANNEMANN, Puppenspiel im Kindergarten, S. 78.

⁸ Vgl. ELLWANGER / GRÖMMINGER, Puppenspiel, S. 21.

⁹ Vgl. Johannes MINUTH: Das Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte. Vom Possentreiben zur Puppenspielkunst. Frankfurt am Main: Puppen&Masken 1996, S. 40f.

¹⁰ Vgl. ELLWANGER / GRÖMMINGER, Puppenspiel, S. 23f.

2. DIE GESCHICHTE DES PUPPENSPIELS UND DER LUSTIGEN FIGUR

Der folgende Abschnitt soll einen Überblick über die Entwicklung des Puppenspiels geben, um im Anschluss die Kasperlstücke Karl Springenschmids historisch einordnen zu können. Grundlage dieser Ausführungen sind die Untersuchungen von Hans Richard Purschke, Johannes Minuth, Ingrid Ramm-Bonwitt und Olaf Bernstengel, Gerd Taube, sowie Gina Weinkauff.

Purschkes detaillierte Ausführungen zur Geschichte des Puppenspiels in Europa¹¹ sind wohl als Pionierleistung zu betrachten, da er versucht, eine Gesamtübersicht der Entwicklung des Puppenspiels zu geben und dabei in seinen Ausführungen Quellen aus der Antike bis ins 20. Jahrhundert analysiert. Minuths Dissertation über die Entwicklungsgeschichte des Kasperltheaters¹² fokussiert auf die Geschichte des Handpuppenspiels und die Genese der Figur des Kasperl, und auch Ramm-Bonwitt¹³ betrachtet hauptsächlich die Lustige Figur im Puppenspiel. Im Sammelband „Beiträge zur Geschichte der Lustigen Figur im Puppenspiel“¹⁴, herausgegeben von Bernstengel, Taube und Weinkauff, werden von verschiedenen Autoren Detailbereiche der Geschichte der Lustigen Figur beleuchtet.

2.1. Das Puppenspiel vom Altertum bis ins 15. Jahrhundert

Vorformen von Puppentheater und Puppenspiel gab es bereits in der Antike, die ersten Belege über einen Puppenspieler sind im 5. Jahrhundert zu finden. Als Beispiel hierfür ist Xenophons „Symposion“ zu nennen, in dem von einem Gespräch zwischen Sokrates und einem Puppenspieler berichtet wird. Die Puppenspieler im 4. und 5. Jahrhundert wurden *Neurospasten* genannt, ‚Fadenzieher‘, deren Name sich von den mechanischen Figuren ableitet, mit welchen sie ihr Publikum erfreuten.¹⁵ Purschke betont, dass es sich bei diesen Figuren nicht um Vorformen der Marionetten handelt:

¹¹ Vgl. Hans Richard PURSCHKE: Die Entwicklung des Puppenspiels in den klassischen Ursprungsländern Europas. Ein historischer Überblick. Frankfurt am Main: Eigenverlag 1984.

¹² Vgl. Johannes MINUTH: Das Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte. Vom Possentreiben zur Puppenspielkunst. Frankfurt am Main: Puppen&Masken 1996.

¹³ Vgl. Ingrid RAMM-BONWITT: Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne. Die Traditionen der komischen Theaterfiguren. Frankfurt am Main: Wilfried Nold 2000. (= Ingrid RAMM-BONWITT: Die komische Tragödie. 3.)

¹⁴ Vgl. Olaf BERNSTENGEL / Gerd TAUBE / Gina WEINKAUFF (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt: Nold 1994.

¹⁵ Vgl. Gaby MORTAN: Der Kasper. Ästhetische und pädagogische Aspekte des Kasperltheaters. Gießen: Focus 2003, S. 17.

Es waren feststehende Figuren, deren Bewegungen von Innen heraus mittels Fäden, die man nicht sehen konnte, ausgelöst wurden, und die sich auch weiterbewegten, wenn an den Fäden nicht mehr gezogen wurde. Auf keinen Fall konnten es demnach Marionetten gewesen sein, sondern lediglich mechanische Figurenwerke.¹⁶

Erst im 12. und 13. Jahrhundert finden sich wieder Belege von drei Formen des Puppenspiels: Tatermane, Mantelpuppen und Handpuppen. Tatermane sind in Hugo von Trimbergs Lehrgedicht „Der Renner“ belegt, wobei es sich um bewaffnete Gliederpuppen in Ritterrüstung handelt, die durch das Ziehen von waagrechten Fäden gegeneinander kämpfen.¹⁷ Des Weiteren wird bereits im „Renner“ eine Hauptfigur im Puppenspiel genannt, der *tock*, welcher „als schlechtes Beispiel für Fressen und Saufen hingestellt wird“.¹⁸ Er könnte den Beginn der Tradition des dämonischen Lustigmachers ausmachen, welche in der Figur des Meister Hämmerlein gipfelt, auf welchen später näher eingegangen wird.

Auch von Mantelpuppen wird im „Renner“ berichtet. Hierbei handelt es sich um eine Zusammenarbeit eines alten, blinden Mannes mit einem Jungen, der unter den weiten Mantel des Blinden schlüpft und aus einer Mantelöffnung zwei Puppen tanzen lässt, während der Blinde dazu musiziert. All diese Formen der Unterhaltung sind aber noch nicht Puppenspiel oder Puppentheater, sondern es handelt sich um musikalisch unterlegte Straßenunterhaltung.¹⁹

Richtiges Handpuppentheater ist erst im 14. Jahrhundert belegt, es handelt sich hierbei um zwei Abbildungen von Jean de Griesse, welche Handpuppentheater vor Publikum darstellen: Das erste Bild zeigt eine Figur mit einem Knüppel, der das Kennzeichen der Narren ist; auf dem zweiten Bild sind zwei Ritter zu sehen, die einander mit Schwertern bekämpfen. Es besteht die Möglichkeit, dass es sich bei der Figur mit dem Knüppel bereits um eine lustige Figur handelt, jedoch lässt sich dies nicht mit Bestimmtheit sagen.²⁰ Offensichtlich ist allerdings, dass bereits im 14. Jahrhundert „Zank, Streit und Prügelei“²¹ die Hauptmotive des Puppentheaters bilden.

Aus den beiden erwähnten Abbildungen ist ebenfalls ersichtlich, dass die Puppenbühnen dieser Zeit die Form von Burgen hatten, die deutschsprachigen Gebiet *goltpurgen* genannt wurden. Diese Bezeichnung leitet sich vom mittelhochdeutschen Verb *goln* ab, was mit ‚Possen treiben‘ zu übersetzen ist. Somit ist unter *goltpurgen* in etwa ‚Possenburgen‘ zu

¹⁶ PURSCHKE, Entwicklung des Puppenspiels, S. 13.

¹⁷ Vgl. ebda., S. 18f.

¹⁸ MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 21.

¹⁹ Vgl. PURSCHKE, Entwicklung des Puppenspiels, S. 20f.

²⁰ Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 21f.

²¹ Ebda.

verstehen.²² Bereits diese Bezeichnung macht klar, dass im 14. Jahrhundert lustige Szenen in diesen *goltpurgen* gespielt wurden, welche aufgrund ihrer Form in Italien *castello*, in Spanien *castillo* und in Frankreich *castelet* genannt wurden.²³

Im 15. Jahrhundert wurde es üblich, die fahrenden Puppenspieler als *Himmelreicher* zu bezeichnen, und somit wurde auch das Puppenspiel *Himmelreich* genannt; mit dem ausgehenden 16. Jahrhundert wurde diese Benennung jedoch kaum mehr gebraucht.²⁴ Belegt sind Himmelreiche unter anderem in Thomas Murners „Narrenbeschwörung“ von 1512, in welcher Szenen einer Himmelreich-Vorstellung geschildert werden. Hierbei wird ein Junge beschrieben, welcher „um sich schlägt und die Leute narrt. Und dennoch ist ihm niemand böse.“²⁵ Minuth deutet diese Szene als möglichen Hinweis auf eine frühe Lustige Figur im Puppenspiel. Die verschiedenen Puppenspiele und vor allem die mechanischen Figurenwerke waren für die Zuseher oftmals in ihrer Funktionsweise unerklärlich, wodurch sie auch als *Wunder* bezeichnet wurden. Purschke²⁶ zieht daraus den Schluss, dass sich die Bezeichnung *Himmelreich* davon ableitet. Weiters betont er, dass die verschiedenen *Himmelreich*-Vorstellungen zu einem Großteil mechanische Theater gewesen wären.

Die Lustige Figur im Puppenspiel geht auf das Personentheater zurück, genauer gesagt auf den Narren, welcher bereits im Altertum die Funktionen von Glücksbringer und Sündenbock vereinigte. Dem Narren wurde nachgesagt, von einem Dämon besessen zu sein, was auch der Grund dafür war, dass er im Mittelalter und der Renaissance seine Meinung frei äußern konnte, ohne Repressalien befürchten zu müssen.²⁷

Der Narr stellte die Ordnung nicht nur in Frage, er stellte sie oft auf den Kopf. Er hielt den Menschen einen Spiegel vor, zeigte Fehler und Schwächen auf und verspottete sie. [...] Die christliche Kirche versuchte, diese ‚heidnischen‘ Bräuche des Narren zu verbieten, doch die volkstümliche Überlieferung war stärker als die Bestrebungen der Kirche.²⁸

²² Vgl. PURSCHKE, Entwicklung des Puppenspiels, S. 21.

²³ Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 22.

²⁴ Vgl. PURSCHKE, Entwicklung des Puppenspiels, S. 25.

²⁵ MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 25.

²⁶ Vgl. PURSCHKE, Entwicklung des Puppenspiels, S. 29f.

²⁷ Vgl. Henryk JURKOWSKI: Narr – Nationalheld – Sozialrebell. Zur Modernisierungsgeschichte der komischen Charaktere im Puppentheater. In: Olaf BERNSTENGEL / Gerd TAUBE / Gina WEINKAUFF (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt am Main: Nold 1994, S. 61-73, hier S. 62ff.

²⁸ MORTAN, Der Kasper, S. 20.

Mit dem ausgehenden 14. Jahrhundert veränderten sich die Fastnachtsbräuche, die Sitten wurden gelockert, und im 15. Jahrhundert entstanden große Fastnachtsspiele, wie z.B. die Nürnberger Fastnachtsspiele. Auch hier wurden Personen verhöhnt und verlacht, das Publikum wurde vom Narren unterhalten.²⁹ Als zentrales Thema der Fastnachtsspiele kann „die schrankenlose Befriedigung der vitalen Bedürfnisse“ genannt werden, „sei es Fressen, Saufen, Ausscheidungen oder Kopulieren“.³⁰

Mit dem 16. Jahrhundert wurde die Figur des Narren auch im Personentheater tätig, er sollte die Zuseher in den Pausen unterhalten. Die Beliebtheit der Lustigen Figur nahm stark zu, sodass sie vom ‚Pausenfüller‘ zum Nebendarsteller in den verschiedenen Stücken avancierte.³¹

Auch im Puppentheater wurde die Lustige Figur eingebaut, allerdings nicht bloß als Nebenrolle, sondern sehr bald schon als Hauptfigur, als Held des Stücks. Die Charakterzüge der Lustigen Figur waren überall ähnlich, es handelte sich um eine Figur aus bauerlichem Milieu, die ständig auf den eigenen Vorteil bedacht war, eine stete Freude an Fressen, Saufen und Koitieren hatte, und gleichzeitig feige und rauf lustig war. Auch vor Mord und Totschlag schreckte sie nicht zurück. Rationale Überlegungen waren ihr fremd, sie handelte stets impulsiv und ohne lange über die Konsequenzen ihrer Taten nachzudenken.³²

Die Lustige Figur in den Puppenspielen war stets eine Figur des Volkes, welche die Ängste und Nöte der Bevölkerung aussprach und Autoritäten und Herrschende lächerlich machte. Andererseits war es ihr auch möglich, die Welt aus der Sicht der Herrschenden sehen, wie beispielsweise als nationalistische oder chauvinistische Lustige Figur, welche dann an Stelle der Herrschenden die Kolonialvölker mit der Pritsche verprügelte und sich über sie lustig machte.³³ Auf die erzieherisch-pädagogische Funktion der Lustigen Figur soll jedoch erst später genauer eingegangen werden.

²⁹ Vgl. ebda.

³⁰ Ebda.

³¹ Vgl. ebda., S. 21.

³² Vgl. ebda., S. 22.

³³ Vgl. ebda.

2.2. Die Lustige Figur vom 16. bis ins 18. Jahrhundert

In Deutschland ist die erste namentlich erwähnte Lustige Figur im Puppentheater Meister Hämmerlein oder Meister Hämmerling, der im 16. Jahrhundert auftritt. Hierbei handelt es sich um einen „dämonischen Narrentypus“³⁴, der seine Charakterzüge von einer Mischung aus vier Figuren erhält: aus Teufel, Knecht, Bauer und Narr.³⁵ Sein Kennzeichen ist seine schrille Stimme, welche durch eine Zungenpfeife erzeugt wird.³⁶

Bereits der Name der Figur deutet auf ihre Verwandtschaft mit dem Teufel hin, da in der Bibel der Teufel als *Hammer* bezeichnet wird, und dem gemäß *Hämmerlein* mit ‚Teufelchen‘ zu übersetzen ist. Meister Hämmerlein ist eine dämonische Figur, welche die kirchlichen Gebote missachtet, kein Maß hält, Ausschweifungen frönt, sich prügelt, flucht, und vieles mehr.

Meister Hämmerleins Gemeinsamkeiten mit dem Knecht sind vor allem in seinen „Attributen menschlichen Fehlverhaltens“³⁷ zu finden, denn er ist „eitel, geil, stolz und gefräßig [und] lebt nach dem Lustprinzip“³⁸.

Vom Bauern erhält Meister Hämmerlein das komische Prinzip der Wiederholung, da der Bauer oft wortwörtlich die Witze des Knechts wiederholt und das Publikum damit unterhält. Weiters sind Knecht und Bauer zwei Gestalten, welche im täglichen Leben der Zuseher präsent waren und sich somit problemlos in die Gestalt des Meister Hämmerlein integrierten. Die Figur des Narren wurde bereits erwähnt, Meister Hämmerlein steht auch in dieser Tradition als Verkörperung des Triebhaften und Boshaften.

Gegen Ende des 16. Jahrhunderts wurde das europäische Puppentheater von der italienischen *Commedia dell'arte* enorm beeinflusst³⁹, welche in der Mitte des 16. Jahrhunderts in Oberitalien entstand und als das italienische Volkstheater der Renaissance zu betrachten ist. Aufgrund des beachtlichen Einflusses dieser Komödienform soll diese hier eingehender behandelt werden.

Die Forschung geht davon aus, dass die *Commedia dell'arte* aus drei Quellen bzw. Vorläufern hervorging, einerseits aus der altrömischen Atellane, einer Possengattung aus dem 3.

³⁴ MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 25.

³⁵ Auch zum Folgenden vgl. ebda., S. 25-27.

³⁶ Vgl. PURSCHKE, Entwicklung des Puppenspiels, S. 52.

³⁷ MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 26.

³⁸ Ebda.

³⁹ Zur *Commedia dell'arte* vgl. Ingrid RAMM-BONWITT: *Commedia dell'Arte*. Frankfurt am Main: Wilfried Nold 1997. (= Ingrid RAMM-BONWITT: Die komische Tragödie. 1.)

Jahrhundert vor Christus, außerdem aus der Tradition der fahrenden Gaukler, und aus der Karnevalstradition.⁴⁰

Kennzeichnend für die Commedia dell'arte sind ihre feststehenden Typen, die Masken trugen. Neben der dunklen Gesichtsmaske ist mit dem Begriff *Maske* auch die Maske als Typus gemeint, wozu auch das Kostüm der Figuren und deren Dialekt zu zählen sind.⁴¹ Die Figuren waren unverwechselbare Archetypen, wodurch es für die Zuseher bereits auf den ersten Blick erkennbar war, um welche Figur es sich handelte. Auch die Handlungen waren stets ähnlich, Ramm-Bonwitt stellt fest, dass es dabei stets um „Vergnügen, Frauen und Geld in den verschiedensten Konstellationen und Variationen ging“⁴², und es gab wenige bis gar keine Rückgriffe auf die jeweiligen nationalen sozialen und politischen Verhältnisse. Die beiden Komponenten der Masken und der allgemein verständlichen Handlungen sind auch der Grund dafür, dass die Commedia dell'arte außerhalb Italiens so große Popularität genoss und vielfach übernommen und adaptiert wurde.⁴³

Der grobe Ablauf der einzelnen Stücke wurde schriftlich fixiert, außerdem gab es einige von den Schauspielern verfasste Dialoge, die auswendig gelernt wurden. Trotzdem ist als Grundgerüst der Commedia dell'arte die Improvisation zu nennen, welche von den fahrenden Gauklern und Puppenspielern übernommen worden war. Durch Improvisation und Stegreifspiel war es möglich, aktuelles Zeitgeschehen, Gesellschaftskritik oder politische Themen anzusprechen, ohne der Zensur anheim zu fallen.⁴⁴ Das Publikum der Commedia dell'arte bestand hauptsächlich aus adeligen Kreisen, und nicht aus breiten Volksschichten, wie Rommel anmerkt.⁴⁵

Die Figuren der Commedia dell'arte traten regelmäßig auf, wodurch sie aufgrund ihrer bereits genannten Merkmale großen Wiedererkennungswert beim Publikum besaßen und, jede für sich, Stellvertreter einer gewissen gesellschaftlichen Schicht waren. Das Figurenensemble bestand, in ihrer gesellschaftlichen Rangordnung von unten nach oben geordnet, aus den beiden Zanni Arlecchino und Brighella, der Dienerin Colombina, darauf folgten die Verliebten, die Innamorati; weiters der Dottore aus Bologna und der Capitano, welche das Wissen und die militärische Macht darstellten, und an oberster Stufe der venezianische

⁴⁰ Vgl. ebda., S. 14-17.

⁴¹ Vgl. hierzu auch Ralph SCHWARZ: Die Entstehung der Commedia dell'arte aus der Komödie der Antike. Zur Genealogie der ‚Lustigen Person‘. In: Peter CSOBÁDI (Hrsg.): Die lustige Person auf der Bühne. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1993. Band I. Anif / Salzburg: Müller-Speiser 1994. (= Wort und Musik. 23.) S.181-192, hier S. 20f.

⁴² Vgl. ebda., S. 25.

⁴³ Vgl. ebda.

⁴⁴ Vgl. ebda., S. 25f.

⁴⁵ Vgl. Otto ROMMEL: Die Alt-Wiener Volkskomödie. Ihre Geschichte vom barocken Welttheater bis zum Tode Nestroys. Wien: Schroll 1952, S. 185.

Kaufmann Pantalone. Später folgten noch weitere Figuren, wie beispielsweise der Diener Pulcinella, der die Geschichte der Lustigen Figur im Puppentheater nachhaltig beeinflusste⁴⁶ und der sogar als „Stammvater der europäischen lustigen Figur im Puppentheater“⁴⁷ bezeichnet wird.

Pulcinella stammt aus dem bauerlichen Milieu, seine Charakterzüge sind folgende:

[Er] ist faul, angeberisch, gefräßig, egozentrisch, streitsüchtig, unberechenbar, gerissen, unverschämt, eifersüchtig, sentimental, dickfellig und besitzt ein freches Mundwerk. Er hat eine fatalistische Philosophie: nichts kann ihn berühren. Sein Geheimnis besteht darin, alles allen zu erzählen. Trotz seiner wenig imponierenden äußeren Erscheinung gelingt es ihm jedoch stets, beim schönen Geschlecht Erfolge zu erzielen.⁴⁸

Sein äußeres Erscheinungsbild besteht aus einem weißen Barett oder einer Spitzmütze, einem weißen Gewand und einer schwarzen Halbmaske. Er ist bucklig, großbäuchig und mit einer Hakennase versehen. Sein wichtigstes Handwerkszeug ist ein Knüppel, mit welchem er seine Gläubiger verprügelt.⁴⁹

Die Figur des Pulcinella findet im europäischen Raum rasch Verbreitung und löst vielerorts die dämonischen Figuren im Puppenspiel ab, behält aber seine boshaften Züge. So wird im deutschsprachigen Raum die Figur des Meister Hämmerlein immer seltener. Im Puppenspiel wurde sowohl Pulcinellas Name, als auch sein äußeres Erscheinungsbild übernommen, nur seine Kleidung wurde allmählich immer bunter.⁵⁰

Neben der Tradition der Pulcinella-Figur darf jedoch nicht auf die Entstehung einer weiteren wichtigen Lustigen Figur vergessen werden, nämlich auf die Entwicklungslinie von Pickelhäring, Harlekin und schließlich Hanswurst, die schließlich den Marionettenkasperl hervorbringt.⁵¹

Pickelhäring entstand durch den Einfluss der englischen Wandertruppen, auch „Englische Komödianten“ genannt, welche gegen Ende des 16. Jahrhunderts in Norddeutschland zum ersten Mal in Erscheinung traten.⁵² Diese fahrenden Schauspieltruppen brachten einen neuen Typus der Lustigen Figur in deutschsprachige Gebiete, deren Name „Pickelhäring“ erst später

⁴⁶ Vgl. ebda., S. 43-45.

⁴⁷ MORTAN, Der Kasper, S. 28.

⁴⁸ RAMM-BONWITT, Commedia dell'Arte, S. 101.

⁴⁹ Vgl. ebda., S. 99.

⁵⁰ Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 42.

⁵¹ Vgl. Beatrix MÜLLER-KAMPEL : Komik zwischen den Kulturen. Der süddeutsch-österreichische Kasperl und der tschechische Kašpárek im Vergleich. In: Österreichische Literatur zwischen den Kulturen. Internationale Konferenz Veliko Târnovo, Oktober 2006. Hrsg. von Iris HIPFL und Raliza IVANOVA. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag 2008. (= Schriftenreihe der Elias Canetti Gesellschaft. 4.) S. 199-221, hier S. 207.

⁵² Vgl. ROMMEL, Alt-Wiener Volkskomödie, S. 162ff.

entstand, als diese im 17. Jahrhundert nur noch von deutschsprachigen Schauspielern gespielt wurde. Die Neuerungen, welche von den englischen Wandertruppen ausgingen, betrafen vor allem Mimik und Gestik, um die Zuseher beeindrucken zu können. So entstanden bis zum Ende des 17. Jahrhunderts neue dramatische Formen, die so genannten *Haupt- und Staatsaktionen* „mit ihren neuartigen Stoffen, spannenden Handlungen, starken Motiven, krassen Effekten und ihrem hinreißenden Tempo“⁵³, die etwas so Neues waren, dass sie „sich von der Überlieferung der geistlichen Spiele höchst eindrucksvoll abheben“⁵⁴ mussten.

Das Kostüm Pickelhärings war nicht einheitlich, es wurde oft verändert, sodass es viele unterschiedliche Belege seiner Narrentracht gibt⁵⁵. Das Kostüm des Pickelhärings musste vor allem komisches Verhalten auf der Bühne möglich machen: So wurden beispielsweise besonders große Schuhe getragen, um diese bei Bedarf dem Spielpartner ins Gesicht schleudern zu können.⁵⁶

Die Figur des Harlekin hat ihre Ursprünge in den französischen Höllenlegenden, wo er unter dem Namen *Hellequin* oder *Herlequin* um 1100 zum ersten Mal belegt ist. Bereits im Mittelalter wird ihm die Funktion des Vorstehers der Teufelssippe zugewiesen, in der er als *Harlequin* bekannt war.⁵⁷ Er verändert sich vom diabolischen, bestialischen Höllengesellen zu einer zunehmend menschlicheren Gestalt, verliert die bestialischen Züge und wird zur salonfähigen Figur, welche zunächst in der *Comédie française* auftritt und schließlich zu einer der Dienerfiguren der *Commedia dell'arte* wird.⁵⁸ Dort ändern sich seine Wesenszüge völlig, er ist eine faule, langsame, nicht sehr kluge, naive und charmante Figur, die in jedes Fettnäpfchen tritt.

Charakteristisch für den Arlecchino der *Commedia dell'arte* ist die Nähe von Lachen und Weinen, was ihn für das Publikum besonders sympathisch und gleichzeitig zur zentralen Figur der *Commedia dell'arte* machte.⁵⁹ Auch seine positiv-naive Weltsicht macht den Arlecchino zu einer fröhlichen Figur, er handelt stets aus seinen Affekten heraus und zu seinen größten Leidenschaften gehören das Essen, Trinken und die Frauen. Seine äußerliche Gestalt ist gekennzeichnet durch einen Stock oder Prügelstab, und durch eine mit einem

⁵³ Ebda., S. 170.

⁵⁴ Ebda.

⁵⁵ Vgl. hierzu ROMMEL, *Alt-Wiener Volkskomödie*, S. 174f; weiters PURSCHKE, *Entwicklung des Puppenspiels*, S. 64f.

⁵⁶ Vgl. ROMMEL, *Alt-Wiener Volkskomödie*, S. 175.

⁵⁷ Vgl. MORTAN, *Der Kasper*, S. 32.

⁵⁸ Vgl. Lynn SNOOK: *Unser Hanswurst war ein Salzburger*. In: Peter CSOBÁDI (Hrsg.): *Die lustige Person auf der Bühne. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1993*. Band II. Anif / Salzburg: Müller-Speiser 1994. (= Wort und Musik. 23.) S. 469-481, hier S. 470f.

⁵⁹ Vgl. RAMM-BONWITT, *Commedia dell'Arte*, S. 87f.

Hasenschwanz geschmückte Mütze. Das Kostüm des Arlecchino war ursprünglich aus weißem Stoff, der mit vielen bunten Stofffetzen benäht war, und erst später erhält er das Rautenkostüm und den Zweispitz.⁶⁰ Die bunten, weithin sichtbaren Stofffetzen sollen Löcher in seiner Kleidung verdecken, Arlecchino ist somit ein „armer Schlucker [...], aber er versteckt seine Armut unter lauter lustigen, aufgenähten Flickern“.⁶¹

In Österreich entwickelt sich der Hanswurst zu Beginn des 18. Jahrhunderts als wichtige Lustige Figur, allerdings des Personentheaters. Auf ihn soll hier dennoch ausführlich eingegangen werden, da er die Entwicklung der Lustigen Figur, sowohl im Personentheater als auch auf der Marionettenbühne, maßgeblich beeinflusst. Hanswurst entsteht aus einer Mischung des Arlecchino der Commedia dell'arte und dem norddeutschen Pickelhäring und wird durch Josef Anton Stranitzky, den Begründer des Alt-Wiener Volkstheaters, zum Hanswurst mit typisch wienerischer Spielart.⁶²

Stranitzky ist zu Beginn seiner Karriere als Marionettenspielerunternehmer tätig und arbeitet gemeinsam mit Johann Baptist Hilverding. Um 1705 kommt er mit seiner Schauspieltruppe, den „Teutschen Komödianten“, nach Wien,⁶³ wo er ab 1711 im Theater nächst dem Kärntnertor die Haupt- und Staatsaktionen mit sich selbst als der Figur des Hanswurst aufführt. Bereits ab 1708 nennt er sich „Wienerischer Hanswurst“.⁶⁴ Stranitzkys Hanswurst war allseits beliebt, und Stranitzky selbst als Ur-Hanswurst brachte es zu einigem Wohlstand.⁶⁵

Urbach charakterisiert Stranitzkys Hanswurst wie folgt:

Von Anfang an ist der Wiener Hanswurst Stranitzkys eine äußerlich festgelegte Figur, an der sich nichts änderte. In jedem Stück blieben Herkunft und Äußeres gleich: Hanswurst ist ein Sau- und Krautschneider aus dem Salzburgischen, der seinen Beruf nicht mehr ausübt. Er trägt sein Haar zum Schopf gebunden unter dem spitzen grünen Hut, schwarzen Vollbart, ein Hemd mit Halskrause unter der offenen Joppe, das Herz und die Initialen HW auf dem Brustfleck. Er trägt die bäuerliche Tracht als unverkennbar phantastisches Kostüm. Das Bäuerliche, der Salzburger Dialekt, sind Kennzeichen der Rolle, nicht der Herkunft.⁶⁶

⁶⁰ Vgl. ebda., S. 88f.

⁶¹ Jürgen von STACKELBERG: Metamorphosen des Harlekin. Zur Geschichte einer Bühnenfigur. München: Wilhelm Fink 1996, S. 21.

⁶² Vgl. SNOOK, Unser Hanswurst war ein Salzburger, S. 471.

⁶³ Vgl. ROMMEL, Alt-Wiener Volkskomödie, S. 202.

⁶⁴ Vgl. Beatrix MÜLLER-KAMPEL: Hanswurst – Bernardon – Kasperl. Spaßtheater im 18. Jahrhundert. Paderborn [u.a.]: Schöningh 2003, S. 32.

⁶⁵ Vgl. ROMMEL, Alt-Wiener Volkskomödie, S. 209.

⁶⁶ Reinhard URBACH: Die Wiener Komödie und ihr Publikum. Stranitzky und die Folgen. Wien / München: Jugend und Volk 1973, S. 23.

Das festgelegte, nicht veränderbare Äußere des Hanswurst unterscheidet ihn auch grundlegend von einem seiner Vorgänger, dem Pickelhäring, dessen Äußeres wandelbar war.⁶⁷ Als weiteres Kennzeichen des Hanswurst darf die „schwertähnliche Holzpritsche“⁶⁸ nicht vergessen werden, die bereits zuvor beispielsweise beim Harlekin zu finden war.

Charakteristisch ist die Begeisterung des Hanswurst für die Befriedigung seiner primären Bedürfnisse: „Er will überleben, lieben, fressen, saufen.“⁶⁹ Die größte Bedeutung kommt aber zwei für den Hanswurst essenziellen Dingen zu: Geld und Kot. Scheit beschreibt dieses Zusammenspiel wie folgt: „Geld und Kot sind die Äquivalente, mit denen Hanswurst handelt: Der Spaßmacher will für alles Geld, und er gibt für alles seinen Kot.“⁷⁰ Das Geld, das er erwirbt, verwendet er für Unmengen an Speis und Trank, und so verwandelt sich nun Geld in Nahrungsmittel, und diese in Exkreme. Die Defäkation ist somit das natürliche Endprodukt des Gelderwerbsprozesses.⁷¹ Seinen Trieben geht Hanswurst auch in sexueller Hinsicht ungehindert nach, so stellt er Kammermädchen und Bauernmägden nach, und es ist durchaus nicht unüblich, dass gleich mehrere Mädchen in einer Aufführung von Hanswurst beglückt werden.⁷²

Hanswurst ist eine Figur, deren Sprache vor „Grobheit und Unflätigkeit“⁷³ strotzt, die gerne übertreibt und aufschneidet und nebenbei oft Wörter verwechselt oder falsch versteht.⁷⁴ Parallel zur großen Bedeutung der Defäkation steht auch der fäkale Wortschatz des Hanswurst, gepaart von Pietätlosigkeit, wenn beispielsweise der Tod oder Verstorbene eine Welle von Gelächter hervorrufen.⁷⁵

Stranitzkys Hanswurst hat innerhalb der Dramaturgie der Haupt- und Staatsaktionen eine ganz bestimmte Funktion, er tritt zwischen den Szenen auf, bricht somit die Illusion des Bühnenstücks, und erklärt die Handlung oder stellt die Figuren vor, um dem Publikum das Verständnis zu erleichtern. Darüber hinaus ergeben sich oft komische Szenen, wenn etwa Hanswurst mit den Protagonisten der Haupt- und Staatsaktion in Kontakt kommt. Dies wirkt sich jedoch nicht auf das unmittelbare Geschehen der Haupt- und Staatsaktion aus.⁷⁶

⁶⁷ Vgl. ROMMEL, Alt-Wiener Volkskomödie, S. 214.

⁶⁸ MÜLLER-KAMPEL, Hanswurst – Bernardon – Kasperl, S. 86.

⁶⁹ URBACH, Wiener Komödie und ihr Publikum, S. 29.

⁷⁰ Gerhard SCHEIT: Hanswurst und der Staat. Eine kleine Geschichte der Komik: Von Mozart bis Thomas Bernhard. Wien: Deuticke 1995, S. 43.

⁷¹ Vgl. ebda.

⁷² Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 24.

⁷³ URBACH, Wiener Komödie und ihr Publikum, S. 24.

⁷⁴ Vgl. ebda., S. 27.

⁷⁵ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 24.

⁷⁶ Vgl. SCHEIT, Hanswurst und der Staat, S. 32f.

All jene Charakteristika des Wienerischen Hanswurst und seiner Äquivalente in Deutschland führten 1737 zur Verbannung des Hanswurst in Deutschland. Verantwortlich dafür waren Johann Christoph Gottsched und Caroline Neuber, die den Unfug, das Fäkale und Sexuelle von der Bühne verdrängen wollten.

Gottsched steht in der Tradition des klassischen Tragödienspiels, in welchem Lustige Figuren keinen Platz hatten.⁷⁷ Moralische Werte und Tugenden hatten im Vordergrund zu stehen, das Laster sollte besiegt werden und die Tugend triumphieren. Demnach hat das Theater die Aufgabe, „das Selbstverständnis des Bürgertums zu fördern, indem es den bürgerlichen Zuschauer mit bürgerlichen Normen und bürgerlichem Fehlverhalten konfrontiert und ihm so eine literarische Interpretation seiner sozialen Rolle liefert“⁷⁸.

Gottsched stellte sich vor allem gegen die Figur des Hanswurst der Haupt- und Staatsaktionen. Gründe dafür waren folgende:

[...] sie legt keine der kritisierenden fehlerhaften bürgerlichen Verhaltensweisen an den Tag, sie übernimmt als eine ausschließlich der Belustigung dienende Figur keine erzieherische Funktion, und sie ist mit ihrem Stegreifspiel nicht kontrollierbar und unterläuft so die intendierte Literarisierung des Theaters.⁷⁹

Unterstützt wurde Gottsched in Deutschland durch die oben erwähnte Schauspielprinzipalin Caroline Neuber, jedoch wurde der Verbannung der Lustigen Figur nur scheinbar Folge geleistet, da diese unter anderem Namen und mit anderem Kostüm weiter ihre Possen trieb.⁸⁰

In Österreich fachte Kaiserin Maria Theresia den Hanswurststreit weiter an, da sie parallel zur Gründung der „Bücher-Censurs-Hofcommission“ in ihrem 1752 erlassenen „Norma-Edikt“ die Haupt- und Staatsaktionen drastisch reglementierte.⁸¹ Es wurde Folgendes untersagt:

[...] dass keine anderen Vorstellungen, als welche entweder aus dem französischen, wälischen oder spanischen Theater herfließen oder in deutscher Sprache wol ausgearbeitet befunden werden, auf dem hiesigen Theater zu producieren gestattet seien, folglich alle Compositionen von dem sogenannten Bernardon, wie alle dergleichen mehr zum Aergerniss des Publici als zur Einpflanzung einer guten Moral reichenden albernen Erfindungen durchgehends und für alle Zeiten verboten sein; [...] überhaupt solle jede équivoque und der Ehrbarkeit zuwiderlaufende unflätige Redensart unfehlbar vermieden und den Komödianten sich deren zu gebrauchen bei schwerster Bestrafung nachdrucksam verboten werden.⁸²

⁷⁷ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 26.

⁷⁸ Georg-Michael SCHULZ: Einführung in die deutsche Komödie. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2007, S. 57f.

⁷⁹ SCHULZ, Deutsche Komödie, S. 58.

⁸⁰ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 26.

⁸¹ Vgl. MÜLLER-KAMPEL, Hanswurst, Bernardon, Kasperl, S. 153.

⁸² Ebda.

Joseph von Sonnenfels, der 1770 von Maria Theresia zum Theaterzensor ernannt wurde, kann ebenfalls zur Tradition Gottscheds gezählt werden, da auch er sich in seiner Schrift „Allerunterthänigsten Pro Memoria über die Errichtung der Theatralcensur“ gegen den Hanswurst ausspricht und sogar fordert, dass dieser von der Bühne verbannt werden solle.⁸³

Die Wiener Komödie verändert sich von da an völlig. War sie zuvor durch Stegreifspiel und Improvisation gekennzeichnet, wurden nun zuvor niedergeschriebene Texte auswendig gelernt und aufgeführt. So verschriftlichte beispielsweise Philipp Hafner den Hanswurst, er schrieb so genannte „Originallustspiele“. Die Texte konnten problemlos vor der Aufführung durch die Theaterzensoren begutachtet werden,⁸⁴ und der Hanswurststreit wurde „als Kulturkampf zwischen Staat und Theater entschieden; der Staat gewann für alle Zeit, bis heute.“⁸⁵

Trotz alledem konnte das Stegreiftheater nicht ganz verbannt werden. Grund dafür war Kaiserin Maria Theresias Gemahl, Franz Stephan von Lothringen, dem regelmäßige Stücke zu langweilig waren und der ein Verfechter des Stegreiftheaters war.⁸⁶

Die wohl bekannteste Lustige Figur, sowohl im Personentheater als auch im Marionettentheater, ist der Kasper oder Kasperl, eine Figur, die sich von den Charakterzügen ihres Vorgängers Hanswurst immer weiter entfernt. Diese Entwicklung wird durch die strenge Zensur vorangetrieben. Aus dem gefräßigen, obszönen, aggressiven, übermütigen Hanswurst entwickelt sich der Kasperl, eine Verkleinerungsform des Hanswurst. Kasperl ist nicht mehr aggressiv, er ist witzig, infantil und steht nicht mehr auf derselben Stufe wie die anderen Figuren, was schon durch seinen Namen angedeutet ist.⁸⁷ Er ist brav, die Sitten werden nicht mehr verletzt und „er wandelt auf dem Pfade der vernünftigen Heiterkeit und sorglosen Belustigung“⁸⁸. Auch das Lachen des Publikums verändert sich, „man lachte nicht mehr mit der Figur, sondern über sie“.⁸⁹

Johann Laroche verkörperte ab 1764 den Kasperl, und ab 1781 trat er über 30 Jahre lang im Leopoldstädter Theater in Wien auf. Er war so berühmt, dass sogar der Eintrittspreis für eine Vorführung, eine Viertelkrone, „Kasperl“ genannt wurde.⁹⁰ Dieser bereits gebändigte, gezähmte Kasperl besaß trotz allem noch politische Sprengkraft und wurde von seinen

⁸³ Vgl. SCHEIT, Hanswurst und der Staat, S. 58.

⁸⁴ Vgl. URBACH, Wiener Komödie und ihr Publikum, S. 49.

⁸⁵ Ebda.

⁸⁶ Vgl. MÜLLER-KAMPEL, Hanswurst, Bernardon, Kasperl, S. 154.

⁸⁷ Vgl. URBACH, Wiener Komödie und ihr Publikum, S. 57.

⁸⁸ Ebda.

⁸⁹ MÜLLER-KAMPEL, Hanswurst, Bernardon, Kasperl, S. 187.

⁹⁰ Vgl. URBACH, Wiener Komödie und ihr Publikum, S. 58.

Kritikern vehement angegriffen. Daraus lässt sich schließen, dass die Lustige Figur des Kasperl „in ihrer Respektlosigkeit, Schamlosigkeit und Selbstbezogenheit offenbar ein kritisches, utopisches, beinahe schon anarchistisches Potential [besaß], das von staatstreuen Kreisen als Bedrohung der bestehenden Gesellschaftsstruktur aufgefaßt wurde.“⁹¹ Erst nach Laroches Tod 1806 endete die Karriere der Figur des Kasperl im Personentheater, Kasperl war nun im Marionetten- und Puppentheater anzutreffen. Hierbei darf aber nicht vergessen werden, dass der Kasperl des Handpuppentheaters von der Traditionslinie des Pulcinella abstammt.⁹²

2.3. Veränderungen im Puppentheater ab dem 17. bis ins 19. Jahrhundert

Das Handpuppenspiel ab dem 17. Jahrhundert war gekennzeichnet durch seinen politischen Charakter, es handelte sich um Stegreifspiele, welche keine literarische Grundlage hatten und thematisch sehr auf das Publikum bezogen waren. Die Handpuppenbühnen waren von den Handpuppenspielern oft selbst gebaut, sie mussten wetterfest sein, da das Puppentheater unter freiem Himmel gespielt wurde. Eine weitere Anforderung an die Bühnengestelle war ihre leichte Tragbarkeit, da es sich beim Handpuppenspielern um Fahrende handelte, die von Ort zu Ort zogen.⁹³ Um das Handpuppentheater aufführen zu dürfen, benötigten die Spieler in jedem Ort eine Konzession, und mussten außerdem ein Standgeld bezahlen.⁹⁴

Der Puppenspieler arbeitete meist allein, selten mit einem Gehilfen, was auch der Grund dafür war, dass in den Stücken meist maximal zwei Figuren gleichzeitig auftraten. Zentral war die Lustige Figur, welche meist einen dämonisch-teuflischen Charakter hatte, und in den Stücken immer jemanden verprügelte oder übertölpelte. Die gängigsten Figuren neben der Lustigen Figur waren Richter, Henker, Polizist, Krokodil, Hexe, Räuber, Teufel, Tod, Neger, Türke, Chinese oder Jude. Außerdem spielten oft dressierte Tiere wie Hunde, Katzen oder Kaninchen in den Stücken eine Rolle.⁹⁵

Die sprachliche Besonderheit der Puppenspiele war der unterschiedliche Sprachgebrauch von Lustiger Figur und ihrem Widersacher: Während die Lustige Figur im regionalen Dialekt

⁹¹ Hans-Peter ECKER: Hanswurst, Kasperl, Krokodil. Hypothesen zum sogenannten Infantilismus der Lustigen Person. In: Peter CSOBÁDI (Hrsg.): Die lustige Person auf der Bühne. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1993. Band II. Anif / Salzburg: Müller-Speiser 1994. (= Wort und Musik. 23.) S. 501-512, hier S. 508.

⁹² Vgl. MÜLLER-KAMPEL, Komik zwischen den Kulturen, S. 207.

⁹³ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 45.

⁹⁴ Vgl. ebda., S. 46.

⁹⁵ Vgl. ebda.

sprach, benutzte der Widersacher das Hochdeutsche, was sowohl eine Abgrenzung zwischen den beiden Figuren bedeutete, als auch Distanz und Nähe zu den Zuschauern konstruierte. Weiters war die Sprache der Lustigen Figur von Satzwiederholungen und Wortverdrehungen gekennzeichnet, wodurch die Komik des Stücks noch gesteigert wurde.⁹⁶

Die Spielform von Handpuppenstücken wurde durch das Frage-Antwort-Spiel dominiert, das Publikum antwortete auf die Fragen der Lustigen Figur mit „ja“ oder „nein“ und wurde dadurch in das Spielgeschehen integriert. Die intendierte Zielgruppe war der erwachsene Zuschauer, ein spezielles Handpuppentheater für Kinder entwickelte sich erst später.⁹⁷

Natürlich wurde auch Kritik gegenüber den Fahrenden und deren Puppentheater geäußert, ähnlich jener gegenüber der Lustigen Figur im Personentheater, vor allem im 18. Jahrhundert. Allen voran kritisierte die Kirche das Puppenspiel als unmoralisch und den Aberglauben fördernd, da auch der Teufel als Widersacher der Lustigen Figur eingesetzt wurde.⁹⁸

Restriktionen gegen das Puppenspiel gab es auch von Seiten der Zensur, welche eine Verschriftlichung der Puppenspieltex te forderte und, ähnlich wie im Personentheater, die Figur des Hanswurst gänzlich ablehnte. Grund dafür war, dass das Personentheater den Menschen „erziehen, belehren und bessern“⁹⁹ solle. Podelhl fasst die Anklagepunkte gegen das Puppenspiel und insbesondere gegen die Lustige Figur wie folgt zusammen:

1. Sie frönt ausgelassen allen leiblichen Bedürfnissen und Trieben und akzeptiert keine moralischen Grenzen.
2. Sie ist widersinnig, unberechenbar, will sich nicht auf einen festen Text festlegen (extemporieren!) und steht für das ‚unregelmäßige‘ Theater.
3. Sie verführt Kinder und Jugendliche.
4. Sie verleitet zur Zeitvergeudung, hält von der Arbeit ab, bewirkt Produktionsausfälle.¹⁰⁰

Ab der Mitte des 18. Jahrhunderts entfernten sich Personen- und Menschentheater immer weiter voneinander, sodass das Personentheater als Kunstform angesehen wurde, während das Puppentheater im Bereich des Handwerks angesiedelt wurde.¹⁰¹

⁹⁶ Vgl. ebda., S. 47.

⁹⁷ Vgl. ebda.

⁹⁸ Vgl. Enno PODEHL: Der unzeitgemäße Narr. Die Lustige Figur im Puppentheater im Spiegel der Zensur – ein phänomenologischer Versuch zu einem Volkstheaterprinzip. In: Olaf BERNSTENGEL / Gerd TAUBE / Gina WEINKAUFF (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt am Main: Nold 1994, S. 75-87, hier S. 77.

⁹⁹ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 51.

¹⁰⁰ PODEHL, Der unzeitgemäße Narr, S. 80.

¹⁰¹ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 51.

Die Situation des Handpuppentheaters in Österreich ähnelt jener des Personentheaters. Ab dem 17. Jahrhundert finden sich Puppentheaterbühnen im Wiener Wurstlprater. Nach dem Tod Laroches 1806 fand sich die Figur des Kasperl in den Marionettentheatern Wiens wieder,¹⁰² er ersetzte außerdem den Hanswurst auf den Puppenbühnen.¹⁰³ Taube betont, dass sich durch diesen radikalen Wandel auch eine bewusste Trennung vom Wanderpuppentheater des 18. Jahrhunderts vollzog, da die Puppenspieler nun aus dem sozialen Umfeld der Handwerker, Kriegsinvaliden, Bergleute und abgedankten Soldaten stammten.¹⁰⁴

Im 19. Jahrhundert änderte sich Grundlegendes in der Kindererziehung und Pädagogik. Kindheit wurde nicht mehr als bloße Vorstufe zum Erwachsenenalter gesehen, Kinder waren auch keine kleinen Erwachsenen mehr, sondern man begann, die Kindheit als eigenständige Entwicklungsstufe des Menschen zu sehen.¹⁰⁵ So wurde auch eigene Literatur für Kinder und Jugendliche geschrieben, die hauptsächlich moralische und belehrende Inhalte hatte.¹⁰⁶

Nicht nur die Literatur veränderte sich, sondern auch das Puppentheater. Das Publikum bestand zunehmend aus Kindern und Jugendlichen, wo zuvor Erwachsene über die Lustige Figur gelacht hatten. Dem entsprechend änderten sich auch die Inhalte und Stoffe des Puppentheaters, und auch die Figur des Kasperl wurde adaptiert.¹⁰⁷

Problematisch war, dass keine für Kinder und Jugendliche adäquaten Puppenspielstücke existierten. Vorreiter in dieser Hinsicht war Joseph Leonhard Schmid, der gemeinsam mit Graf Franz von Pocci ab 1855 in München ein Marionettentheater für Kinder aufbaute: Pocci schrieb die Texte, und Schmid war für das Marionettenspiel zuständig.¹⁰⁸ Kasperl wurde somit zu einer literarischen Puppenspiel-Figur.¹⁰⁹ Pocci schuf mit seinem Kasperl Larifari den ersten Kasperl für Kinder, der keine rohen oder derben Züge mehr aufwies, sondern die Kinder pädagogisch belehren sollte. Kasperl Larifari ist als Vorläufer des heutigen

¹⁰² Vgl. MÜLLER-KAMPEL, Hanswurst, Bernardon, Kasperl, S. 188.

¹⁰³ Vgl. Norbert MILLER: Hans Wurst und Kasperl Larifari auf dem Wiener Theater des 18. Jahrhunderts. In: Norbert MILLER / Karl RIHA: Kasperletheater für Erwachsene. Frankfurt am Main: Insel 1978. (= Insel Taschenbuch. 339.) S. 9-41, hier S. 18.

¹⁰⁴ Vgl. Gerd TAUBE: Lustige Figur versus komisches Spielprinzip. Wandel und Kontinuität volkskultureller Ausdrucksformen. In: Olaf BERNSTENGEL / Gerd TAUBE / Gina WEINKAUFF (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt am Main: Nold 1994, S. 39-58, hier S. 41.

¹⁰⁵ Vgl. Winfried KAMINSKI: Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur. Literarische Phantasie und gesellschaftliche Wirklichkeit. Weinheim / München: Juventa 1994, S. 9f.; zum begriffsgeschichtlichen Wandel vgl. außerdem Reiner WILD: Kind, Kindheit, Jugend. Hinweise zum begriffsgeschichtlichen Wandel im letzten Drittel des 18. Jahrhunderts. In: Horst HEIDTMANN (Hrsg.): Beiträge Jugendliteratur und Medien. 4. Beiheft 1993. Weinheim: Juventa 1993, S. 9-16.

¹⁰⁶ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 62f.

¹⁰⁷ Vgl. ebda., S. 67.

¹⁰⁸ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 127.

¹⁰⁹ Vgl. TAUBE, Lustige Figur versus Spiel-Prinzip, S. 49.

Puppenspielkasperls zu sehen, auch wenn er charakterlich nach dem Volkstheaterhanswurst konzipiert worden war.¹¹⁰

Der neue Kasper hatte zwar noch den alten Charakter, er liebte unmäßiges Essen und Trinken, prügelte sich und schlug am Ende seine Widersacher tot, doch war er schon von allem Rohen und Derben gereinigt. Er war noch kein Tugendvorbild, aber er hatte ein weiches Herz und wollte unentwegt helfen, wobei ihm dies meistens mißlang.¹¹¹

Kasperl Larifari war nicht allein als Figur mit pädagogischer Intention gestaltet, er hatte sehr wohl noch Eigenschaften des Hanswurst, und Ramm-Bonwitt bezeichnet ihn als „gefräßigen humoristischen Realisten“¹¹². Auch sein Äußeres war nach dem Hanswurst konzipiert, er trug eine rote Jacke, eine gelbe Hose, eine weiße Halskrause und eine Zipfelmütze.¹¹³

Interessant ist, dass in Poccis Kasperlstücken oft Anspielungen verpackt wurden, die das Kinderpublikum nicht verstand und auch nicht verstehen konnte, sondern welche an die Erwachsenen gerichtet waren, so spielt er beispielsweise auf Mozarts „Entführung aus dem Serail“ an oder macht sich über diverse Schriftsteller lustig.¹¹⁴ „Die Kasperlkomödien sind mit den Mitteln der romantischen Ironie vielfach gebrochen. Sie enthalten mehrere Rezeptionsebenen und sprechen im erwachsenen Mitzuschauer [...] den literarisch und kulturell interessierten [...] Zeitgenossen an“.¹¹⁵

Aus Poccis Kasperl Larifari wurde mit dem 20. Jahrhundert die Puppenkasperlfigur geschaffen, die auch heute noch bekannt ist.

Kasper ist bei Pocci voll und ganz zu einer dramatischen Figur geworden [...]. Die Domestizierung des Kaspers zu einem kleinbürgerlichen Rentier [...] und die Umformung des Kaspers von einer Theaterfigur zu einer der dramatischen Literatur, waren letztlich die Voraussetzungen für seine Instrumentalisierung im Kontext reformpädagogischer und jugendbewegter Adaption des Kaspertheaters als Kindertheater zu Beginn des 20. Jahrhunderts.¹¹⁶

Diese Entwicklung soll im folgenden Abschnitt erläutert werden.

¹¹⁰ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 70.

¹¹¹ Ebda.

¹¹² Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 136.

¹¹³ Vgl. ebda., S. 139.

¹¹⁴ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 75f.

¹¹⁵ Gina WEINKAUFF: Kinder und Figuren. Ein pädagogisches oder ein künstlerisches Phänomen? In: Wolfgang SCHNEIDER / Dieter BRUNNER (Hrsg.): Figurentheater. Das Theater für Kinder? Frankfurt am Main: Puppen&Masken 1994, S. 34-51, hier S. 37.

¹¹⁶ Vgl. TAUBE, Lustige Figur versus Spiel-Prinzip, S. 50.

2.4. Das Puppenspiel vom 20. Jahrhundert bis heute

Mit dem 20. Jahrhundert steigerte sich das Interesse der Menschen für technische Innovationen immens, wodurch der Jahrmarktskasperl zusehends von technischen Unterhaltungsmedien wie Karussells oder Schießbuden verdrängt wurde. Auch das Kino wurde zu einer beliebten Einrichtung.¹¹⁷ Der Jahrmarktskasperl verschwand allmählich, jedoch starb der Kasperl nicht aus, sondern es entstanden neue Formen des Kasperltheaters im Zuge einer regelrechten „Kaspertheater-Bewegung“¹¹⁸. Die treibende Kraft dieser Umstrukturierung waren die Jugendbewegungen, beispielsweise die „Wandervögel“, welche die Jugend und das Volk zu mehr Nationalbewusstsein erziehen wollten und das Kasperltheater dafür als ideales Medium ansahen. Aus dem traditionellen Puppentheater entstand eine Kombination aus pädagogischen Bestrebungen gepaart mit folkloristischen Elementen.¹¹⁹ Außerdem wurde die Form des Puppenspiels reformiert, wodurch die Aneinanderreihung von Dialogen und kurzen Szenen durch einen „Handlungsablauf mit dramatischen Zuspitzungen“¹²⁰ ersetzt wurde.

Das Erscheinungsbild sowie die Charakterzüge des Kasperl werden von Bernstengel detailliert beschrieben. Kasperl besitzt eine lange Nase, lachende Augen und einen breiten, offenen Mund. Er trägt eine einfärbige Hose und ein Obergewand mit weißer Halskrause, außerdem eine Zipfelmütze und eine Kasperpritsche, welche er als Waffe einsetzt. Kasperl ist eine mutige Figur, die sehr schlagfertig und humorvoll ist. Im Zuge der Verschiebung des Zielpublikums auf Kinder wurde Kasperl hilfsbereit und teamfähig gestaltet, er handelt stets aus Notwehr und übersteht alles, ohne je zu sterben.¹²¹

Eine zentrale Aufgabe des Puppenspiels war, die Kinder und Jugendlichen vor Kino und schlechten Filmen zu beschützen, und ihnen eine Alternative zu den kommerziellen Filmen zu bieten, um den Einfluss der neuen Medien auf ihre Entwicklung zu reduzieren.¹²² Bedeutende Handpuppenspieler dieser Zeit waren Carlo Böcklin, Carl Iwowski und Max Jacob, welche als Vorreiter des künstlerischen Handpuppenspiels angesehen werden. Vor allem Iwowski wandte sich vehement gegen das Kino und hatte mit seiner Kasperlbühne großen Erfolg. Für ihn hatte die Kasperlfigur eine heilende Wirkung auf die Jugendlichen, sie besaß die Funktion

¹¹⁷ MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 83f.

¹¹⁸ TAUBE, Lustige Figur versus Spiel-Prinzip, S. 50.

¹¹⁹ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 78.

¹²⁰ RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 157.

¹²¹ Vgl. Olaf BERNSTENGEL: Kasper & Co. Ein Stichwort-Lexikon. In: Olaf BERNSTENGEL / Gerd TAUBE / Gina WEINKAUFF (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt am Main: Nold 1994, S. 173-194, hier S. 181f.

¹²² Vgl. ebda., S. 156.

eines Vermittlers, da die Zuschauer direkt angesprochen wurden und zwischen Puppen und Zuseher ein spontaner Dialog entstehen konnte.¹²³

Max Jacob, der Begründer des „Hohnsteiner Kasperls“, übte besonders großen Einfluss auf das Puppenspiel im 20. Jahrhundert aus. Mit seiner Puppenbühne feierte er große Erfolge, er bot außerdem Puppenspiellehrgänge an, errichtete einen Handpuppenvertrieb und gab eine Zeitschrift heraus.¹²⁴ Jacobs Puppenbühne war eine der wenigen, die nach der Machtübernahme der Nationalsozialisten weiterspielen durfte, und so wurde das Hohnsteiner Puppenspiel propagandistisch und beispielsweise als Frontpuppentheater eingesetzt.¹²⁵

Carlo Böcklin gilt als „Pionier des künstlerischen Handpuppenspiels“¹²⁶, sein Kasperl trat mit weißem Gewand und Zipfelmütze auf und erhielt als Mitspieler die Großmutter. Seine Gegner sind der Tod, der Teufel, das Krokodil und die Räuber. Kennzeichnend für Böcklins Kasperl ist, dass dieser keine Beine besaß und nach unten offen war, wodurch das typische „Reiten“ auf der Spielleiste wegfiel.¹²⁷ Mit der Figur der Großmutter ändert sich Entscheidendes: Kasperl wird zum Kind, während er zuvor als Jahrmarktskasperl stets Erwachsener gewesen ist. Aus diesem Grund wird er auch zunehmend entsexualisiert und moralisch domestiziert.¹²⁸

In den folgenden Jahrzehnten bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs gerät die Figur des Kasperl immer stärker in den Sog politischer Propaganda, wodurch er für die verschiedensten politischen Zwecke missbraucht wird. So entstehen Kasperlstücke mit kolonialistischem, sozialistischem, „feldgrauem“ oder faschistischem Hintergrund¹²⁹. Auf das Thema „Kasperl als Propagandafigur“ soll jedoch erst später eingegangen werden.

Nach dem Zweiten Weltkrieg entwickelten sich im Puppentheater zwei Richtungen, einerseits das pädagogische Handpuppenspiel, und andererseits das künstlerische Puppentheater.¹³⁰

Kasperl wird nun also zum pädagogischen Vorbild für Kinder und wird in der Schule als Lernhilfe eingesetzt. Der prügelnde Spaßmacher wird verdrängt und beispielsweise durch

¹²³ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 79.

¹²⁴ Vgl. ebda., S. 79f.

¹²⁵ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 161.

¹²⁶ Ebda., S. 162.

¹²⁷ Vgl. ebda.

¹²⁸ Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 85.

¹²⁹ Vgl. hierzu beispielsweise die Übersichtsdarstellungen bei RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 166-200; außerdem MORTAN, Der Kasper, S. 81-98; weiters MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 65-82 und S. 119-138.

¹³⁰ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 100.

Verkehrs-Kasperlspiele ersetzt. Dem pädagogischen Aspekt des Kasperltheaters wird sich aber später ein eigenes Kapitel widmen.

Das künstlerische Figuren- und Objekttheater, welches in der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg entstand, ist als künstlerische Avantgarde zu sehen, die sich stark veränderte und die schnelllebige Welt zum Inhalt des Figurentheaters erhob.¹³¹ Auch die Theaterpraxis änderte sich, Guckkastenbühne und illusionistisches Spiel wurden durch „rhythmische und pantomimische Bewegungskunst“¹³² abgelöst, und die Marionette galt als idealer Schauspieler¹³³, da sie „weder egoistisch, eitel noch launisch sei“¹³⁴.

Der Kasperl wurde durch alternative Figuren abgelöst, die noch nicht ideologisch besetzt waren,¹³⁵ zu Vertretern dieser Auffassung gehört beispielsweise Peter Klaus Steinmann, welcher der Meinung ist, dass „Kasper oft mehr emotional als rational, als unsterblich zu einer Puppenspieler-Gottheit hochstilisiert wird“¹³⁶. Das Verhalten der Figur solle nicht stets gleich bleiben, sondern, wie im richtigen Leben auch, Veränderungen zeigen.¹³⁷

Steinmanns Ansicht wird in den 60er und 70er-Jahren ebenfalls von den studentischen Bewegungen geteilt. Diese wenden sich gegen den traditionellen Kasperl mit dem Vorwurf, dieser wäre autoritär oder faschistoid.¹³⁸

Gegenteiliger Meinung ist beispielsweise Friedrich Arndt, der 1976 über die erzieherischen Vorteile der Kasperfigur schreibt. Er stellt sich gegen die alternativen Figuren im Puppentheater und betont, dass sich vor allem der Kasperl zur Erziehung von Kindern eignet, da er durch seine Spielführung „das Kind immer wieder dazu bringt, sich nur für das Gute einzusetzen.“¹³⁹ Der Kasperl wird als Vorbild angesehen, und seine Taten werden nachgeahmt.¹⁴⁰

Seit den 80er-Jahren erlebt die Kasperlfigur erneut eine Wiederbelebung, sowohl in Deutschland als auch in Österreich entstehen Puppenbühnen, in denen Kasperl als Hauptfigur auftritt. In Deutschland ist Johannes Minuth von großer Bedeutung, der sich neben der

¹³¹ Vgl. ebda.

¹³² Ebda., S. 101.

¹³³ Bereits im 19. Jahrhundert wurde die Marionette als idealer Schauspieler angesehen, vgl. dazu Gerd TAUBE: Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen. Vorstudien zu einer ‚Sozial- und Kulturgeschichte des Puppenspiels‘. Tübingen: Niemeyer 1995, S. 122ff.

¹³⁴ MORTAN, Der Kasper, S. 101.

¹³⁵ Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 149.

¹³⁶ Peter Klaus STEINMANN: Figurentheater. Reflexionen über ein Medium. Frankfurt am Main: Puppen & Masken 1983, S. 44.

¹³⁷ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 226.

¹³⁸ Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 149.

¹³⁹ Friedrich ARNDT: Das Handpuppenspiel. Erzieherische Werte und praktische Anwendung. 6. Aufl. Kassel / Basel: Bärenreiter 1976, S. 23.

¹⁴⁰ Vgl. ebda., S. 24.

wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Kasperltheater auch aktiv als Puppenspieler betätigt und gemeinsam mit seiner Gattin Karin die „Freiburger Puppenbühne“ betreibt.¹⁴¹ In Wien entstand mit der Gruppe „Trittbrettl“ eine Kombination aus Schau- und Puppenspiel, welche die Geschichte des Puppenspiels vom Mittelalter bis heute nachspielt, mit all ihren Facetten.¹⁴²

Die Frage Steinmanns nach der Aktualität des Kasperl¹⁴³ ist jedenfalls aus heutiger Sicht äußerst positiv zu beantworten: Die Beliebtheit der Kasperlstücke für Kinder ist sehr hoch, so sind beispielsweise das Wiener Urania-Puppentheater oder das Grazer Kasperl-Theater¹⁴⁴ stets gut besucht. Das Urania-Puppentheater wird sogar seit 1955 im Fernsehen übertragen¹⁴⁵; außerdem gibt es durch Gruppen wie die oben genannte Gruppe „Trittbrettl“ durchaus auch aktuelles Puppentheater für Erwachsene.

Kasperl lebt auch heute noch – er ist nicht unterzukriegen!

¹⁴¹ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 228.

¹⁴² Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 162ff.

¹⁴³ Vgl. STEINMANN, Figurentheater, S. 43: „Ist der Kasper noch aktuell?“

¹⁴⁴ Vgl. Jürgen SEITLINGER: Kasperl 2007. Versuch einer Ikonographie der Figur im World Wide Web und an österreichischen Puppenbühnen. Graz, Univ., Dipl.-Arb. 2007, S. 46f.

¹⁴⁵ Vgl. ebda., S. 92.

3. PÄDAGOGISCHE ASPEKTE DES PUPPEN- UND KASPERLTHEATERS

Kasperltheater und Puppenspiel werden pauschal regelmäßig mit Kindern in Verbindung gebracht. Im Zuge des Entstehungsprozesses dieser Arbeit beschäftigte auch ich mich immer stärker mit meiner eigenen Kindheit, ich erinnerte mich an Handpuppenfiguren meines Vaters und vor allem an den Kasperl im Fernsehen, und wie viel Spaß mir Kasperl und seine Abenteuer immer bereitet hatten. Durch Gespräche in meinem Freundes- und Bekanntenkreis erfuhr ich, dass ein Großteil der Befragten¹⁴⁶ sich ebenfalls gut an den Kasperl im Fernsehen erinnern konnte – es handelt sich hierbei hauptsächlich um das Wiener Urania-Puppentheater – und ebenfalls durchaus positive Erinnerungen an das Kasperltheater hatte. Die Tendenzen dieser privaten Gespräche stimmen mit Gaby Mortans Umfrage¹⁴⁷ überein, sie kam zu dem Ergebnis, dass 83% der von ihr Befragten in der Kindheit Kasperltheater gesehen hatten.

Kasperltheater ist demnach vordergründig Theater für Kinder. Welche Gründe gibt es aber für die Beliebtheit des Kasperl, warum fiebern Kinder mit ihm mit, und stellen sich nicht auf die Seite seiner Gegner? Welche Gründe haben Eltern, mit ihren Kindern ins Kasperltheater zu gehen, sich gemeinsam das Kasperltheater im Fernsehen anzusehen, oder mit ihnen ein Puppenspiel aufzuführen? Was nehmen Kinder vom Kasperltheater mit, was lernen sie von ihrem Helden? All diesen Fragen soll in diesem Kapitel nachgegangen werden.

3.1. Die Beziehung des Kindes zu Puppe und Kasperl

Die Faszination, die eine Puppe auf ein Kind ausübt, ist überall zu beobachten, wo Kind und Puppe aufeinander treffen, sei es in der Spielwarenabteilung eines Kaufhauses, vor der Spielzeugkiste eines Kindes oder im Puppentheater. Warum sind Kinder aber vor allem von Puppen so hingerissen?

Der Grund liegt in der Fähigkeit des Kindes, seine Umwelt noch ganz anders wahrzunehmen, als es Erwachsene tun.¹⁴⁸ Ein Tisch muss nicht zwingend ein Tisch sein, er kann sich, je nach Bedarf, in eine Ritterburg, ein Märchenschloss, eine verzauberte Höhle und vieles mehr

¹⁴⁶ Die Befragten sind der Altersgruppe von 20-30 Jahren zuzuordnen.

¹⁴⁷ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 14ff.: Mortan befragte 300 Personen der verschiedensten Altersstufen.

¹⁴⁸ An dieser Stelle darf ein Hinweis auf Jean Piaget und die vier Stadien der kognitiven Entwicklung nicht fehlen. Vgl. dazu etwa Nelly FEUERHAHN: Das Lachen des Kindes. In: Hans-Heino EWERS (Hrsg.): Komik im Kinderbuch. Erscheinungsformen des Komischen in der Kinder- und Jugendliteratur. Weinheim / München: Juventa 1992 (= Jugendliteratur – Theorie und Praxis.) S. 33-43.

verwandeln. Der Fantasie des Kindes sind keine Grenzen gesetzt. Noch viel stärker ist die Beziehung zu Puppen, bei denen weder Aussehen noch materieller Wert eine Rolle spielen, sondern einzig und allein jene Eigenschaften, die vom Kind in der Puppe gesehen werden.¹⁴⁹ Arndt beschreibt die Welt des Kindes wie folgt:

Das Kind versetzt sich mit allen Sinnen in die jeweils gewünschte Welt. [...] Was das Kind sonst noch umgibt, ist nicht mehr da. Es wandelt die ganze Welt um, es schafft sich eine eigene Welt. Das Kind stellt in ihr jedes gewünschte Wesen dar.¹⁵⁰

Dadurch lässt sich auch erklären, weshalb Kinder beispielsweise auch mit Holzstöckchen, Wäscheklammern oder Ähnlichem ohne Langeweile stundenlang spielen können: Sie spielen mit ihren Gegenständen Theater, jede Wäscheklammer stellt eine eigene Figur dar, deren Stimme vom Kind imitiert wird. Zentral ist hierbei, dass mit den Gegenständen oder Puppen immer menschliche Verhaltensweisen nachgeahmt werden, die Figuren handeln und sprechen wie Menschen.¹⁵¹ Arndt betont an dieser Stelle, dass den Kindern nicht bewusst ist, dass sie es sind, die ihre Gegenstände oder Puppen zum Leben erwecken: „[...] für das Kind [haben] die Gegenstände Kräfte, aus denen heraus sie wirken. Für das Kind gilt schlechthin: Die Dinge sind.“¹⁵² Kindliches Spiel hat demnach einen sehr hohen Wirklichkeitscharakter, für die Kinder ist ihr Spiel Realität, was sich vor allem an ihren Emotionen ablesen lässt.¹⁵³

Eine noch stärkere Wirkung als unbewegte Dinge haben bewegte Gegenstände oder Puppen auf das Kind. Während mechanisch bewegte Puppen oder Gegenstände schnell ihren Reiz verlieren, da diese stets dieselben Bewegungen vollführen, werden Handpuppen als belebt angesehen, wie Arndt anhand mehrerer Beispiele sehr anschaulich beschreibt.¹⁵⁴ Insbesondere das Handpuppentheater erzeugt die perfekte Illusion des Belebenseins der Puppen, die „Grenzen zwischen Wirklichkeit und Täuschung [werden] aufgehoben“¹⁵⁵ und die Kinder sind davon überzeugt, dass es sich um lebendige kleine Menschen handelt. Versucht man als Erwachsener, sie während des Spiels von dieser Überzeugung abzubringen, die Illusion zu zerstören, wird man abgewiesen: Das Kind „lässt sich willig täuschen. Es will, daß es Lebewesen sind.“¹⁵⁶

¹⁴⁹ Vgl. ARNDT, Handpuppenspiel, S. 19f.

¹⁵⁰ Ebda., S. 20.

¹⁵¹ Vgl. HANNEMANN, Puppenspiel im Kindergarten, S. 16.

¹⁵² ARNDT, Handpuppenspiel, S. 19f.

¹⁵³ Vgl. Hans MOGEL: Psychologie des Kinderspiels. Die Bedeutung des Spiels als Lebensform des Kindes, seine Funktion und Wirksamkeit für die kindliche Entwicklung. 2. aktualisierte u. erw. Aufl. Berlin [u.a.]: Springer 1994, S. 33.

¹⁵⁴ Vgl. ARNDT, Handpuppenspiel, S. 21f.

¹⁵⁵ Ebda., S. 21.

¹⁵⁶ Ebda.

Welche Funktion hat nun das Spiel für die Entwicklung des Kindes? Die Hauptfunktion liegt darin, verschiedene Situationen nachzuspielen und dabei Konflikte zu bewältigen, indem es sich in verschiedene Rollen hineinversetzt. Durch diesen Rollentausch wird ein neuer Zugang zu den Denkweisen anderer Personen eröffnet, und dem Kind fällt es leichter, bereits vergangene Konfliktsituationen zu bewältigen und sich gleichzeitig auf ähnliche zukünftige Auseinandersetzungen vorzubereiten. Das erste Rollenschema, welches von Kindern überhaupt im Spiel angewandt wird, ist jenes der Familie: Das Kind spielt Vater oder Mutter, während die Puppe den Part des Kindes zugesprochen bekommt.¹⁵⁷ Diese Funktion des Spiels gestattet es dem Kind, die fiktive Welt nach seinen Vorstellungen zu gestalten, und gleichzeitig „aktiv Dinge zu bestimmen, die es sonst erdulden muß.“¹⁵⁸

Im Spiel mit Puppen erproben Kinder nicht nur Konfliktsituationen und deren Bewältigung, sondern es wird auch ganz allgemein mit sozialen Verhaltensweisen experimentiert und gleichzeitig werden erlernte Verhaltensregeln ausprobiert.¹⁵⁹ Dies lässt sich auch im oben erwähnten Vater-Mutter-Kind-Spiel deutlich feststellen, wenn beispielsweise das Benehmen des Puppenkindes von Seiten des spielenden Kindes kritisiert wird. Gleichzeitig wird durch diesen Rollentausch bereits zukünftiges Verhalten geprobt, indem das Benehmen der Erwachsenen imitiert wird. Es lässt sich feststellen, dass in den ersten drei Lebensjahren hauptsächlich Mimik und Gestik der Bezugspersonen nachgeahmt und ausprobiert werden, und dass mit zunehmendem Alter die Sprache im Vordergrund steht.¹⁶⁰

Eine große Bedeutung beim Puppenspielen ist auch die Stellvertreterfunktion, die von der Puppe eingenommen wird, da das Kind beispielsweise seinen Aggressionen an ihr freien Lauf lassen kann. Die Puppe kann dabei sowohl für andere Personen stehen, als auch für das Kind selbst.¹⁶¹

Der Grund, warum im Spielen all diese emotionalen und sozialen Effekte ausprobiert und geübt werden können, liegt darin, dass

[...] die Umwelt dem Spielen eine gewisse Schutzzone gewährt, einen Verhaltensspielraum, innerhalb dessen die individuelle Selbstentfaltung und Selbstgestaltung ungestört gewährleistet wird, als es im sonstigen Leben der Fall wäre.¹⁶²

¹⁵⁷ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 124.

¹⁵⁸ Gudrun GAUDA / Käthy WÜTHRICH: Botschaften der Kinderseele. Puppenspiel als Schlüssel zum Verständnis unserer Kinder. 3. Aufl. München: Kösel 1997, S. 12.

¹⁵⁹ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 125.

¹⁶⁰ Vgl. ebda.

¹⁶¹ Vgl. ebda.

¹⁶² MOGEL, Psychologie des Kinderspiels, S. 33.

Demnach geben Erwachsene den Kindern im Rahmen des Spiels mehr Freiheiten, als sie es im richtigen Leben hätten. Die Kinder erhalten so die Gelegenheit, sich ausprobieren zu können und außerhalb des Spielens in den richtigen Kontexten angemessene Reaktionen zu zeigen. Die Persönlichkeitsentwicklung des Kindes hängt also sehr stark davon ab, ob und in welchem Ausmaß es die Gelegenheit bekommt, zu spielen. Alle Bereiche der Entwicklung sind durch die Erfahrungen des kindlichen Spiels beeinflussbar, Emotionen, Kognitionen, Motivationen, Erleben, Verhalten, Handeln, individuelle Verhaltensregelung, Handlungsplanung, und nicht zuletzt die Kreativität.¹⁶³ Kindern, die nicht spielen können oder dies aufgrund eines traumatischen Erlebnisses verlernt haben, muss durch eine Spieltherapie geholfen werden, da das Nicht-Spielen deren Entwicklung hemmt und ihr seelisches Gleichgewicht dadurch gestört wird. Im Rahmen einer solchen Spieltherapie nähert man sich dem Problem des Kindes an, und es werden spielerisch verschiedene Lösungswege für das Trauma erprobt. Es wird versucht, die verdrängten Probleme des Kindes an die Oberfläche zu holen und sie zu lösen. Die beste Methode einer Spieltherapie ist jene des Puppenspiels, da die Puppen eine ideale Projektionsfläche für das Kind darstellen und der Therapeut bzw. die Therapeutin spielerisch einen Lösungsansatz bieten kann.¹⁶⁴

Für den Kasperl als Figur des Handpuppenspiels gelten dieselben Prämissen wie auch für alle anderen Figuren. Zentral ist jedoch, dass die Welt des Kasperl jener des Kindes sehr ähnlich ist: Eine Person kann nur gut oder böse sein, nur schön oder hässlich, nur klug oder dumm. Es gibt keine Abstufungen. Entweder ist dem Kind eine Person von Anfang an sympathisch, oder sie ist es nie. Dies gilt auch für die Kasperlwelt, die Kategorien von Gut und Böse sind sehr leicht erkennbar, und Kasperl selbst ist eine durch und durch positive Figur, die von den Kindern meist sofort angenommen wird. Er, als idealer Vertreter des Guten, ist für das Kind das ideale Gegenüber, es vertraut ihm voll und ganz.¹⁶⁵ Kasperl hat also durchaus eine enorme Vorbildfunktion für die zusehenden Kinder.¹⁶⁶

Durch die vielfältigen Handlungsmuster kann das Kind durch Projektion unbewusste Traumata verarbeiten, da die Kategorien von Gut und Böse eindeutig auf die Figuren verteilt sind. Es lernt, dass es normal ist, im Leben mit Schwierigkeiten konfrontiert zu werden, und dass es möglich ist, diese zu überwinden, wenn man nur hart genug daran arbeitet. Das

¹⁶³ Vgl. ebda.

¹⁶⁴ Vgl. GAUDA / WÜTHRICH, Botschaften der Kinderseele, S. 14ff.

¹⁶⁵ Vgl. ARNDT, Handpuppenspiel, S. 23.

¹⁶⁶ Vgl. Hans Richard PURSCHKE: Das ABC des Handpuppenspiels. Rotenburg an der Fulda: Deutscher Laienspiel-Verlag 1951, S. 10.

Kasperltheater ist also notwendig zur Lösung innerer Spannungen des Kindes; diese Spannungslösung ist auch an den verschiedenen gezeigten Emotionen ablesbar.¹⁶⁷

Kasperl als Vertreter des Guten dient den Kindern als positive Identifikationsfigur, in welche sie ihre eigenen Gefühle und Empfindungen projizieren. Seine Antagonisten werden instinktiv abgelehnt, aber nicht deshalb, weil sie Vertreter des Bösen sind, sondern weil sie in den Kindern durch ihre Wesensart keine sympathischen Gefühle aufkommen lassen. Der lebensfrohe Kasperl ist den Kindern ähnlich, er ist selbst ein Kind, scheinbar naiv, und gleichzeitig mit einem scharfsinnigen Blick auf die Welt ausgestattet.¹⁶⁸ Er ist neugierig, spielt gerne Streiche, und stärkt außerdem das Selbstbewusstsein der Kinder, da er mutig ist, sich gegen andere auflehnt und sich nicht einschüchtern lässt. Auch durch seinen Witz zieht er die Kinder in seinen Bann.¹⁶⁹ „Er sieht die Schwächen und Boshaftheiten bei anderen und stellt sie auf scheinbar ahnungslos-naive Weise bloß – aber niemals verletzend.“¹⁷⁰

Die Kombination aus Ängsten und Schwächen Kasperls, die gleichzeitig mit erwachsenen Eigenschaften wie List und Klugheit gepaart ist, macht den besonderen Reiz der Figur aus. Kasperl ist für die Kinder jemand, der sich sowohl in ihrer kindlichen Welt auskennt, und gleichzeitig auch in der Erwachsenenwelt zurechtkommt. Er bestraft furchtlos alles Böse, tut Dinge, die die Kinder nie wagen würden, die sie sich aber im Geheimen doch wünschen. Wenn sich Kinder nun mit dem Kasperl identifizieren, stärken sie ihr Selbstbewusstsein und haben geringere Probleme beim Lösen ihrer eigenen Probleme und Konflikte.¹⁷¹

Auch das Aussehen des Kasperl erweckt das Vertrauen der Kinder, er ähnelt ihnen, und gleichzeitig macht er den Eindruck der Andersartigkeit. Diese Mischung vermittelt Identifikationsmöglichkeiten des Kindes mit der Kasperlwelt. Gleichzeitig weist Kasperl durch seine Andersartigkeit darauf hin, dass seine Welt eine magische ist, eine Traumwelt, die das Kind mit Hilfe seiner Fantasie betreten kann.¹⁷²

Wichtig für das Kasperlspiel ist, dass die Kinder direkt angesprochen und um Mithilfe gebeten werden. Dadurch entwickelt sich das Gefühl gebraucht zu werden und ihrem Helden

¹⁶⁷ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 127.

¹⁶⁸ Vgl. GAUDA / WÜTHRICH, Botschaften der Kinderseele, S. 36.

¹⁶⁹ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 128.

¹⁷⁰ GAUDA / WÜTHRICH, Botschaften der Kinderseele, S. 36.

¹⁷¹ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 129.

¹⁷² Vgl. ebda.

helfen zu können, das Zusammengehörigkeitsgefühl der Kinder intensiviert sich.¹⁷³ Die Sprache ist folglich ein wichtiges Medium im Puppenspiel.¹⁷⁴

Die Identifikation der Kinder erfolgt auch mit Hilfe der Sprache, er spricht im Dialekt oder in der Umgangssprache, verdreht oft Wörter, spricht Abzählreime oder bringt die Kinder durch Wortspiele zum Lachen. Er ist somit nicht nur durch sein Äußeres eine Identifikationsfigur für die Kinder, sondern vielmehr durch seinen Sprachgebrauch.¹⁷⁵

Das Kasperlspiel löst die Spannungen der zusehenden Kinder: Das Gute besiegt das Böse, Kasperl überwältigt seinen Gegner und verhaut ihn. Er siegt, weil er schlau und pfiffig ist, und so das Böse überrumpeln kann, indem er seine Schwächen ausnutzt.¹⁷⁶ Die Spannungslösung der Kinder wird vor allem durch diese Schläge bewirkt¹⁷⁷, obwohl diese noch in den 60er und 70er-Jahren von einigen Puppenspielern und auch Puppenspieltheoretikern rigoros abgelehnt wurden, unter anderem auch von Peter Klaus Steinmann, der noch in den 80er-Jahren gegen den prügelnden Kasperl polemisierte:

Sie [junge Puppenspielanfänger] propagieren sogar, der prügelnde Kasperl sei aggressionslösend. – Die Betrachtung von Aggressionen, sei es im Fernsehen oder auf der Bühne, wird immer aggressionsfördernd sein. [...] Die passive Hinnahme der Aggression anderer, also auch der Puppen, ist beispielhaft, also aggressionsfördernd, ist wunsch- und lustweckend und gebiert damit Aggression.¹⁷⁸

Steinmanns Kritik richtete sich möglicherweise auch gegen Friedrich Arndt, der die Kasperlpritsche aus ihrer Tradition heraus sieht und den Schlag im übertragenen Sinn interpretiert:

Diese Pritsche ist nicht ein beliebiger Knüppel, mit dem geprügelt oder gar der Gegner erschlagen wird. Die Pritsche, der zweigeteilte Stab, ist nichts anderes als die stilisierte Form des Lebenszweiges, der Lebensrute. Diese Rute ist lebensweckend, ist lebenspendend. Wer mit ihr geschlagen wird, wird nicht erschlagen, sondern aufgerüttelt, aufgeweckt.¹⁷⁹

¹⁷³ Vgl. Silke TECHNAU: Publikspiel. Eine Annäherung an Figur und Handwerk, Spiel und exemplarisches Wissen auf theateranthropologischer Grundlage. In: Olaf BERNSTENGEL / Gerd TAUBE / Gina WEINKAUFF (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt am Main: Nold 1994, S. 151-162, hier S. 160.

¹⁷⁴ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 129.

¹⁷⁵ Vgl. ebda.

¹⁷⁶ Vgl. PURSCHKE, ABC des Handpuppenspiels, S. 11.

¹⁷⁷ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 130.

¹⁷⁸ STEINMANN, Figurentheater, S. 46.

¹⁷⁹ ARNDT, Handpuppenspiel, S. 17.

Arndt spielt hier auf bäuerliche Fruchtbarkeitstraditionen an, in denen in Pflanzen, Tieren und auch Menschen durch Schlagen mit dem Stock Fruchtbarkeit erweckt werden soll.¹⁸⁰

Purschke wählt eine mittlere Position, indem er meint, der Schlag mit der Pritsche solle nur letzte Auswegmöglichkeit¹⁸¹ verwendet werden, wenn Kasperl keine andere Möglichkeit mehr offen steht. Jedoch solle darauf geachtet werden, dieses „billige Effektmittel“¹⁸² nicht zu oft einzusetzen.

In dieser Kontroverse ist wohl Mortans Lösung die zielführende, sie interpretiert Kasperls Schläge als Methode, um die durch das Böse durcheinander gewirbelte Welt wieder in Ordnung zu bringen und die Harmonie wieder herzustellen. Das Böse wird vernichtet, das Gute triumphiert. Die Spannung der zusehenden Kinder wird gelöst, sie verstehen intuitiv, dass es sich hierbei nicht um einen aggressiven Kasperl handelt, sondern um den Versuch, die zuvor harmonische Welt wieder zu reparieren.¹⁸³

Ein weiterer Grund dafür, dass Kasperl ständig über das Böse triumphiert, ist seine moralische Überlegenheit. Er ist eine kluge, pfiffige Figur, die außerdem verschiedene Dinge dazulernt, wie beispielsweise das Lesen oder Rechnen. Durch diese Fähigkeiten, welche bei den bösen Figuren nicht vorausgesetzt werden können, ist er ihnen überlegen und kann sie besiegen.¹⁸⁴

Wie bereits erwähnt, dient Kasperl den Kindern als positive, und seine Gegner als negative Identifikationsfigur. Vor allem auf Kasperls Widersacher soll im Folgenden ausführlicher eingegangen werden, da auch sie wichtige Funktionen erfüllen.

Kennzeichnend für die bösen Figuren im Kasperlspiel ist, dass diese stets versuchen, die guten Figuren – allen voran den Kasperl – zum Bösen zu überreden, zu betrügen und zu besiegen. Als negative Identifikationsfiguren sind sie deshalb die ideale Projektionsfläche für Schuldgefühle oder aggressive Tendenzen des Kindes.¹⁸⁵

Mit der bösen Figur verbindet das Kind die eigenen personifizierten Ängste. Das Kind projiziert all seine negativen Gefühle auf die böse Figur und seine Handlungen. Dabei verfügt es über ein ausgeprägtes Gerechtigkeitsempfinden. Der Böse muß bestraft und sogar vernichtet werden.¹⁸⁶

¹⁸⁰ Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 140.

¹⁸¹ Vgl. PURSCHKE, ABC des Handpuppenspiels, S. 11.

¹⁸² Ebda.

¹⁸³ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 130.

¹⁸⁴ Vgl. PURSCHKE, ABC des Handpuppenspiels, S. 11.

¹⁸⁵ Vgl. ebda.

¹⁸⁶ Ebda.

Durch den endgültigen Sieg des Kasperl über das Böse, der meist durch das Verprügeln der bösen Figur besiegelt wird, kann sich das Kind sicher sein, dass die Bedrohung durch den Feind Kasperls nicht mehr gegeben ist.¹⁸⁷ Demnach ist, wie bereits angesprochen, das Schlagen mit der Kasperlpritsche für das Kasperlspiel von enormer Bedeutung, da so der Triumph des Guten und das Unterliegen des Bösen noch unterstrichen wird.

Auch durch ihre Interaktion mit den Kindern unterscheiden sich Gut und Böse im Kasperlspiel. Während die zusehenden Kinder von Kasperl oftmals angesprochen und zum Mitmachen animiert werden, werden sie von der bösen Figur ignoriert, beschimpft oder sie versucht, diese auf ihre Seite zu ziehen.¹⁸⁸

Oft gilt die böse Figur auch als dumm, sodass bei den Kindern ein Überlegenheitsgefühl ausgelöst wird, da sie sicher sein können, dass Kasperl durch seine Gewitztheit am Ende siegen wird.¹⁸⁹

3.2. Kasperl als Erzieher

Kasperl wurde, wie bereits angesprochen, in den Jahrzehnten nach dem Zweiten Weltkrieg als pädagogisches Vorbild für Kinder eingesetzt. Auf welche Weise fungiert nun Kasperl als Erzieher und Pädagoge? Bis zu welcher Altersstufe lassen sich Kinder überhaupt von einer Puppenspielfigur erziehen?

Zentral für Kasperls Funktion als Erzieher ist die Ähnlichkeit von Kasperlwelt und Kinderwelt. Oberflächlich gesehen ist er Kamerad und Freund der Kinder, er spricht und lacht mit ihnen und überlässt ihnen auch Entscheidungen, wobei wichtig ist, dass sie sich immer für das Gute entscheiden. Grund dafür ist die Art der Spielführung, Kasperl bringt die Kinder immer zum Guten.¹⁹⁰

Kasperls erzieherische Fähigkeiten lassen sich auf alle Altersstufen anwenden, vom Kleinkind über das schulpflichtige Kind, bis hin zum Jugendlichen und sogar zum Erwachsenen, natürlich immer unter anderen Voraussetzungen und mit anderen Mitteln. Im Folgenden soll der potentielle pädagogische Einfluss Kasperls auf die verschiedenen Altersstufen näher erläutert werden.

¹⁸⁷ Vgl. ebda.

¹⁸⁸ Vgl. ebda.

¹⁸⁹ Vgl. ebda., S. 131.

¹⁹⁰ Vgl. ARNDT, Handpuppenspiel, S. 23.

Für Kindergarten- und Vorschulkinder ist es möglich, durch das Puppenspiel moralische Grundbegriffe wie Gut und Böse darzustellen. Dies geschieht durch den Einsatz positiver und negativer Identifikationsfiguren.

Was der Kasper tut, spielt das Kind in diesem Alter nach. Was der Kasper für richtig hält, hält auch das Kind für richtig. So wie der Kasper sich seiner Umwelt gegenüber benimmt, so wird sich auch das Kind in der seinen benehmen. Im einfachen Vorbild liegt der erzieherische Schwerpunkt.¹⁹¹

Durch Kasperlstücke mit einfach nachvollziehbarem Geschehen, ohne Parallel- oder Gegenhandlungen, lässt sich die Aufmerksamkeit der Kinder fesseln. Wesentlich ist, die Handlung so einfach wie möglich zu halten und nicht zu viele Figuren auftreten zu lassen, da Kleinkinder das Geschehen sonst nicht nachvollziehen können und ihre Aufnahmefähigkeit überschritten wird. Dazu kommt die zeitliche Komponente, weil zu ausgedehnte Stücke ebenfalls das Aufnahmevermögen des Kindes übersteigen. Je kürzer und einfacher das Kasperlstück ist, desto leichter können die Kinder ihm folgen und die pädagogische Intention aufnehmen.¹⁹²

Ungeeignete Themen für Kindergartenkinder sind Adaptionen von Märchen, vor allem aus dem Grund, da Kinder ihnen bereits bekannte Märchen nicht in veränderter Fassung hören wollen. Sie möchten sowohl Stoff als auch Form der Märchen „in vertrauter Weise immer wieder neu erleben“¹⁹³.

Geeignet sind Geschichten, die frei erfunden sind, und die sowohl zu den handelnden Figuren, als auch zur Altersstufe der Kinder passen: Die Kinder müssen die Szene leicht erkennen können, da sie sonst Probleme haben, die Geschichte in ihre Lebenswelt einzuordnen und zu verstehen. Passend wären beispielsweise Themen wie Kasperls Geburtstag, die Krankheit einer anderen Figur, usw.¹⁹⁴

Zentral ist das Erlernen und Vertiefen von Moralvorstellungen und Lebenshaltungen, die dem Kind durch das Puppenspiel näher gebracht werden. Hierbei handelt es sich nicht allein um das Erkennen von Gut und Böse, sondern auch um Gefühle oder Werthaltungen, die während des Puppenspiels entwickelt werden. Es lernt, die Motive einer Figur zu durchschauen oder zu hinterfragen; weiters, verschiedene Facetten eines Charakters zu erkennen, oder sich seiner eigenen Ab- und Zuneigungen bewusst zu werden und auch diese zu hinterfragen.¹⁹⁵

¹⁹¹ Ebda., S. 24.

¹⁹² Vgl. ebda.

¹⁹³ Ebda., S. 25.

¹⁹⁴ Vgl. ebda., S. 26.

¹⁹⁵ Vgl. HANNEMANN, Puppenspiel im Kindergarten, S. 34f.

Puppenspiel im Kindergarten lässt sich auch zum Lernen von Sachkenntnissen verwenden, beispielsweise zum Zählen, wenn Kasperl Tiere hüten muss und ihm immer einige entweichen.¹⁹⁶ Hier muss allerdings sehr darauf geachtet werden, dass der Spaß am Puppenspiel nicht verloren geht, da der Hauptaugenmerk auf Humor und Spaß gelegt ist, und so die pädagogische Intention indirekt und wie von selbst verwirklicht wird.¹⁹⁷

Schulpflichtige Kinder können sich, ähnlich wie Kindergartenkinder, auch in ihre eigene Welt zurückziehen und die Erwachsenenwelt dabei vergessen. Deshalb können auch sie im Kasperltheater völlig aufgehen, mit ihrem Helden mitfiebern und ihn anfeuern. Elementar ist aber, dass die ihnen gezeigte Handlung spannend und abwechslungsreich ist. Der Charakter des Helden soll eindeutig geschildert, seine Opposition zum Bösen muss klar sein.¹⁹⁸

Ein wichtiges Motiv im Kasperlspiel für Schulkinder ist jenes des Beschützens und Behütens, bei dem die Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse meist kämpferisch erfolgt: Die böse Figur steht in direkter Opposition zur guten, eine Kasperl nahe stehende Figur wird bedroht, und meist muss Kasperl in die Welt ziehen, um diese zu retten und zurückzubringen. Als Höhepunkt gerät auch Kasperl selbst in Gefahr, er kann aber sowohl sich als auch die andere Person befreien, retten, und nebenbei das Böse bestrafen.¹⁹⁹

Thematisch können Märchenmotive ins Kasperlstück eingebaut werden, aber um die Kinder anzusprechen, sollten die Themen der Alltagswelt entnommen werden. Auch Schwierigkeiten innerhalb der Erwachsenenwelt können problemlos verwendet werden, allerdings nur jene, die den Kindern auch verständlich sind. Beispiele dafür wären unter anderem eine gestohlene Geldbörse oder ein Ladendiebstahl.²⁰⁰

Es ist in dieser Altersstufe nicht mehr notwendig, dass das Geschehen klar und geradlinig ist, da die Kinder bereits verschlungenen Handlungssträngen folgen können. Um ihre Aufmerksamkeit nicht zu verlieren, ist es aber von größter Wichtigkeit, die Handlung sehr dramatisch und spannungsgeladen zu gestalten.²⁰¹

Kasperl muss eindeutig als Held gezeichnet werden, er siegt und befreit alle anderen guten Personen, die in die Hände des Bösen geraten sind. Die bösen Gestalten werden nicht erschlagen oder verprügelt, sondern an ihren ursprünglichen Platz zurückgedrängt.²⁰² Selbst wenn vom Kind verlangt wird, das Böse solle verprügelt werden, sollte man diesem Wunsch

¹⁹⁶ Vgl. ebda., S. 35.

¹⁹⁷ Vgl. ebda.

¹⁹⁸ ARNDT, Handpuppenspiel, S. 26f.

¹⁹⁹ Vgl. ebda., S. 27.

²⁰⁰ Vgl. ebda.

²⁰¹ Vgl. ebda., S. 28.

²⁰² Vgl. ebda., S. 29f.

nicht nachgeben, da es auch ohne diese Maßnahme zufrieden ist: „[...] die siegessichere Art Kaspers gibt ihm die Gewähr, daß das Böse niemals triumphieren wird.“²⁰³ Eine endgültige Vernichtung des Bösen wäre der moralisch-pädagogischen Intention entgegenlaufend, da auch in der realen Welt das Böse niemals ausgerottet werden kann. In den Kindern soll dieses Bewusstsein geschärft werden, sie sollen, wie Kasperl, ständig bereit sein, das Böse zu bekämpfen, und es nicht übersehen.²⁰⁴

Auch Jugendliche können vom Kasperlspiel überzeugt werden. Sie befinden sich in einer schwierigen seelischen Situation, in einer Zwischenwelt zwischen der Welt des Kindes und der Erwachsenen. Für sie sind Menschen nicht mehr eindeutig gut oder eindeutig böse, sie können auch eine Mischung aus Gut und Böse sein. Die Welt der Erwachsenen, auf welche sie sich hinbewegen, erscheint ihnen noch verwirrend, ihre Erwartungen, die sie an diese neue Welt gestellt haben, werden oft schnell enttäuscht. Deshalb stehen sie der Erwachsenenwelt kritisch gegenüber, und wünschen sich, diese wäre genau so einfach überschaubar wie die Kinderwelt.²⁰⁵

Geeignete Stoffe für Puppenspiele für Jugendliche sind jene der Volkssagen, in welchen eine in Unordnung geratene Welt wieder in Ordnung gebracht wird. Das Positive siegt. Sobald dieses Schema überzeugend vermittelt und von den Jugendlichen erkannt wird, wird es auch internalisiert und auf die eigene, noch unfertige Welt übertragen. Diese wird so Stück für Stück ausgeglichen, die Jugendlichen gewinnen mehr Selbstvertrauen. Wichtig ist allerdings, dass das Puppenspiel von hoher Qualität ist und die künstlerische Leistung des Puppenspielers überzeugend wirkt.²⁰⁶

Auch auf Erwachsene kann das Kasperltheater eine erzieherische Wirkung haben. Bei ihnen ist, wie bei Jugendlichen, von großer Bedeutung, dass die künstlerische Leistung des Puppentheaters sehr hoch ist, da sich sonst von Anfang an weder Interesse noch Aufmerksamkeit einstellen, geschweige denn eine Verzaubertheit durch das Puppenspiel.²⁰⁷

Für Erwachsene geeignete Themen sind in deren Alltag zu finden, möglich sind zeitkritische Motive verpackt in allgemein gültige Themen, wie sie beispielsweise in Märchen zu finden sind.²⁰⁸ „Im Grunde geht es [in Märchen] immer nur darum, daß der Held des Märchens sich

²⁰³ Ebda., S. 30.

²⁰⁴ Vgl. ebda.

²⁰⁵ Vgl. ebda., S. 32.

²⁰⁶ Vgl. ebda.

²⁰⁷ Vgl. ebda., S. 33.

²⁰⁸ Vgl. ebda.

in Schwierigkeiten zu bewähren hat, mit denen das Leben aufwartet.“²⁰⁹ Kasperl kann den Erwachsenen und ihrer Welt den Spiegel vorhalten und ihnen ihre Fehler und Schwächen deutlich machen.²¹⁰ Durch Schlussfolgerungen für das eigene Leben wird der erwachsene Zuschauer vom Puppenspiel gefesselt, und durch die der Puppe innewohnenden Leichtigkeit fällt es dem Erwachsenen nicht schwer, sich zu entspannen, zu lachen und eine innere Gelöstheit zu erreichen. Dies ist als erzieherische Funktion des Puppenspiels bei Erwachsenen zu bezeichnen²¹¹.

3.3. Kasperl als Propagandafigur

Die Tatsache, dass durch die Figur des Kasperl und das Puppenspiel Kinder und Jugendliche die vermittelten Wertvorstellungen leichter internalisieren, wurde auch zu politischen Zwecken missbraucht.²¹² Vor allem im Zeitraum zwischen dem Ende des 19. Jahrhunderts bis zum Zweiten Weltkrieg versuchten die jeweiligen politischen Mächte, ihre jeweiligen Interessen den Kindern mit Hilfe des Puppenspiels nahe zu bringen.

Im Nachstehenden sollen vier propagandistische Kasperlfiguren vorgestellt werden. Dazu gehören der kolonialistische, der sozialistische, der feldgraue und der faschistische Kasperl.

3.3.1. Der kolonialistische Kasperl

Der kolonialistische Kasperl entstand mit Ende des 19. und Beginn des 20. Jahrhunderts, als die europäischen Länder ihre Vormachtstellung in verschiedenen Teilen der Erde, besonders in Afrika und Asien, forcierten. Die fortschreitende Kolonialisierung führte zu einem enormen Allmachts- und Überlegenheitsgefühl Europas, da man der Meinung war, die Kolonien wären ohne ihre Mutterländer dem Untergang geweiht, und deshalb müsse die einheimische Bevölkerung zivilisiert und ihr Kultur beigebracht werden.²¹³ Alles Primitive sollte vernichtet und die Kolonien ausgebeutet werden, um die Macht des Mutterlandes zu stärken.²¹⁴

²⁰⁹ Ebda., S. 34.

²¹⁰ Vgl. PURSCHKE, ABC des Handpuppenspiels, S. 11.

²¹¹ Vgl. ebda.

²¹² Nicht nur das Puppentheater wurde politisch vereinnahmt, sondern auch alle anderen Medien, welche von Kindern verwendet werden, wie beispielsweise Kinderbücher, Bilderbücher, Zeitschriften, Sammelbilder, und vieles mehr. Wie diese politische Vereinnahmung bei Bildern funktionierte, untersucht beispielsweise Gerald SCHMIDT-DUMONT in ihrem Aufsatz „Politische Bilder für Kinder vom 19. Jahrhundert bis 1945“. Vgl. Gerald SCHMIDT-DUMONT: Politische Bilder für Kinder vom 19. Jahrhundert bis 1945. In: Horst HEIDTMANN (Hrsg.): Beiträge Jugendliteratur und Medien. 4. Beiheft 1993. Weinheim: Juventa 1993, S. 73-84.

²¹³ Vgl. MINUTH, Kasperltheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 65.

²¹⁴ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 166.

Von dieser Ideologie geprägt reist auch Kasperl in den Puppenstücken in die Kolonien. Er ist Vertreter des übermächtigen Europa, der auf die aggressive und unzivilisierte einheimische Bevölkerung trifft, und deren Traditionen und Sitten nicht versteht – und auch gar nicht verstehen will. Ein Beispiel für ein solches „menschenverachtendes Afrika-Bild“²¹⁵ findet sich beispielsweise bei Franz von Pocci in dem Stück „Kasperl unter den Wilden“²¹⁶. Hier findet sich auch das Kannibalismus-Motiv, da Kasperl von den Bewohnern einer afrikanischen Insel beinahe aufgefressen wird und sie nach seiner Errettung als „menschenfleischappetitliche[...] ungebildete[...] indianische[...] Wildlinge“²¹⁷ bezeichnet. In anderen Kasperlstücken dieser Zeit will Kasperl die einheimische Bevölkerung erschlagen, wenn sie auch nur Andeutungen machen, ihn auffressen zu wollen. „Er ist in der Rolle des Vertreters der politischen Macht, der die Ausbeutung des Landes für sich beansprucht“²¹⁸. Bis 1945 und mitunter noch danach gab es derart rassistische und menschenverachtende Kasperlstücke, in welchen hauptsächlich der Überlegenheitswahn Deutschlands vor Augen geführt wird. Kasperl wird als Verbreiter des nationalen Gedankens gefeiert, der die Wilden züchtigt und die Kolonien ausbeutet.²¹⁹

3.3.2. Der feldgraue Kasperl

Im Zuge des Ersten Weltkriegs wurde Kasperl zur Verbreitung deutscher Kriegspropaganda eingesetzt. Kasperl wird Soldat, trägt begeistert seine feldgraue Uniform und verteidigt sein Land im Krieg.²²⁰

Kasperlstücke mit kriegspropagandistischem Hintergrund wurden nicht nur vor der Bevölkerung aufgeführt, um diese positiv für den Krieg zu beeinflussen, sondern auch in deutschen Gefangenenerlagern und sogar an der Front, in den Schützengräben. Es wurden außerdem ganze Stückesammlungen herausgegeben, welche direkt für den Feldgebrauch bestimmt waren. Darin wurden nicht nur Stücke für die verschiedenen Abschnitte des Kriegsdienstes aufgenommen²²¹, sondern auch solche, in denen die verschiedensten Probleme der Kriegszeit behandelt wurden, wie beispielsweise Lebensmittelkarten oder Kriegsgewinner.²²²

²¹⁵ MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 70.

²¹⁶ POCCHI, Franz von: Kasperl unter den Wilden. In: Ders.: Lustiges Komödienbüchlein. Köln / Berlin: Kiepenheuer&Witsch 1965, S. 33-57.

²¹⁷ Ebda., S. 47.

²¹⁸ MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 67.

²¹⁹ Vgl. ebda., S. 69f.

²²⁰ Vgl. ebda., S. 76.

²²¹ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 191.

²²² Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 77.

Charakteristisch ist, dass die Vertreter anderer Nationen stets als dumm und tollpatschig dargestellt werden, während Kasperl diese problemlos gefangen nehmen kann und dafür zum Beispiel mit Ehrenabzeichen geehrt wird.²²³

Als Fronttheater hat das Puppenspiel die zentrale Aufgabe, die Soldaten zu motivieren und von den Kriegsgräueln abzulenken. Kasperl als Kriegsheld soll ein Vorbild für die Soldaten sein, er soll die deutsche „Größe und Beständigkeit“²²⁴ propagieren.

3.3.3. Der sozialistische Kasperl

In der Weimarer Republik von 1918 bis 1933 wurde von vielen Puppenbühnen der „Rote Kasperl“²²⁵ gespielt, im Dienste sozialdemokratischer und kommunistischer Propaganda. Das sozialistische Kasperltheater entstand aus den volkstümlichen Puppenbühnen und orientierte sich stets an aktuellen Geschehnissen, die sie in ihre Kasperlstücke einbauten. Auch Themen oder Symbole aus dem Alltag der Arbeiterklasse fanden Eingang in die Stücke.²²⁶

Kasperl ist in diesem Fall ein Vertreter der Arbeiterklasse, des Proletariats, und tritt für die Rechte der Arbeiter ein, indem er gegen deren Ausbeutung ankämpft. Er ist ein vorbildlicher Arbeiter, der seine Kräfte nicht durch Trinken oder Rauchen schwächt und vergeudet. Außerdem prügelt und schimpft er nicht mehr, er ist ein durch und durch guter Kerl, der immer lustig ist und der seine Feinde – die Feinde des Sozialismus – stets übertölpelt und damit besiegt.²²⁷ Er kämpft gegen Unwissenheit, Trunksucht, kapitalistische Ausbeutung, Militarismus und gegen den faschistischen Terror, zu Beginn der 30er-Jahre.²²⁸

Generell lässt sich sagen, dass „soziale Klassenkonflikte auf die Ebene von Liebes- und Eifersuchtsproblemen gebracht werden und dann individualistisch und harmonistisch gelöst werden“²²⁹.

²²³ Vgl. ebda.

²²⁴ Ebda., S. 80.

²²⁵ Gina WEINKAUFF gibt in ihrer wissenschaftlichen Arbeit einen sehr detaillierten Einblick in die Wirkungsweisen des „Roten Kasperl“. Vgl. Gina WEINKAUFF: Der rote Kasper. Das Figurentheater in der pädagogisch-kulturellen Praxis der deutschen und österreichischen Arbeiterbewegung von 1918–1933. Bochum: Deutsches Institut für Puppenspiel 1982. (= Puppenspielkundliche Quellen und Forschungen. 8.)

²²⁶ Vgl. ebda., S. 18f.

²²⁷ Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 120.

²²⁸ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 174.

²²⁹ Ebda., S. 19.

3.3.4. Der faschistische Kasperl

Mit dem Erstarken des Nationalsozialismus in Deutschland wurde auch Kasperl in propagandistischer Absicht eingesetzt, vor allem, um die nationalsozialistische Kriegsideologie zu verbreiten.²³⁰ Alle Puppenspielbühnen wurden kontrolliert, und erhielten entweder ein Spielverbot oder wurden in der Reichstheaterkammer zusammengefasst.²³¹

Es entstanden viele neue Puppentheaterstücke mit propagandistischem Hintergrund, so wurden germanische Märchen- und Sagenmotive verwendet, um die Heimatideologie des NS-Staates zu vermitteln.²³² Andere Motive waren Antisemitismus, Amerika- oder Englandfeindlichkeit. Der Ablauf der Puppenstücke war stets ähnlich, die jeweils abgelehnten Volksgruppen wurden zu enormen Feindbildern aufgebaut, wenn beispielsweise der Jude Blauspan Kasperl und seine Verbündeten zum Galgen schicken will, und Ähnliches. So war es ein Leichtes, den Hass auf die jeweiligen Feinde zu schüren.²³³

Der faschistische Kasperl im Dienste des Nationalsozialismus ist ein ganzer Kerl, stark und unbeirrbar, die Verkörperung der deutschen Seele, und nicht oberflächlich oder Streiche spielend. Dem entsprechend wird auch sein Erscheinungsbild nach Vorbild des arischen Idealbildes erneuert, er hat nun beispielsweise keine krumme Nase mehr, sondern eine perfekt gerade Nase, nach germanischem Vorbild. Auch andere Figuren wie die Prinzessin werden arisiert, so wird diese zu einem blonden, blauäugigen deutschen Mädel.²³⁴

Die Kasperlstücke dieser Zeit sollten aber ihre politische Tendenz auf keinen Fall platt und grob darstellen, es gab auch keine Stücke, in denen Kasperl etwa sein Publikum mit „Heil Hitler“ begrüßte oder im Stück Hakenkreuzfahnen herumgetragen wurden. Kasperl sollte vielmehr durch seine Taten sein Publikum auf seine Seite ziehen, er sollte ein idealer Deutscher sein.²³⁵

Die Zielgruppe der Kasperlstücke war hauptsächlich die Erwachsenenwelt, so gab es auch Fronttheater, die neben der Erheiterung und Zerstreuung der Soldaten vor allem die Aufgabe hatten, ihre Heimatverbundenheit zu verstärken und ihre Heimatgefühle zu entfachen.²³⁶

²³⁰ Dagmar Grenz beschäftigt sich in ihrem Aufsatz „Entwicklung als Bekehrung und Wandlung“ mit nationalsozialistischer Kinder- und Jugendliteratur, die danach strebt, Kinder und Jugendliche im nationalsozialistischen Sinn zu erziehen, zu bekehren und zu verwandeln. Vgl. Dagmar GRENZ: Entwicklung als Bekehrung und Wandlung. Zu einem Typus der nationalsozialistischen Jugendliteratur. In: Maria LYPP (Hrsg.): Literatur für Kinder. Studien über ihr Verhältnis zur Gesamtliteratur. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1977, S. 123-154.

²³¹ Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 127.

²³² Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 193.

²³³ Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 128f.

²³⁴ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 193f.

²³⁵ Vgl. MINUTH, Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte, S. 127.

²³⁶ Vgl. RAMM-BONWITT, Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne, S. 198.

An den vier Beispielen der politischen Vereinnahmung von Kasperlstücken wird deutlich, wie anfällig ein solches Medium, das einen derartig großen Einfluss auf Kinder, Jugendliche und Erwachsene ausüben kann, für die verschiedensten Tendenzen ist, seien es nun politische oder andere Einflussgruppen. Unter diesen Prämissen gelesen, entfalten viele anfangs harmlos-lustige Kasperlstücke unterschwellige Tendenzen, die nicht zu übersehen sind.

4. DAS KOMISCHE UND DIE KOMIK

In diesem Abschnitt soll ein kurzer Überblick über das Komische und die Komik gegeben werden. Hierbei wird auf Ausführungen zur allgemeinen Geschichte der Komödie verzichtet, da bereits auf die Entstehung des Puppentheaters und seiner Lustigen Figuren sehr ausführlich eingegangen wurde. Auch die Komiktheorie wird nicht in ihrer Ganzheit dargestellt, zumal der Hauptfokus dieser Arbeit auf der Analyse der Kasperlstücke Karl Springenschmids liegen soll. Aus diesem Grund sollen an dieser Stelle hauptsächlich die verschiedenen Formen und Techniken der Komik näher erläutert werden, außerdem darf ein Exkurs über die Komik und das Lachen bei Kindern nicht außer Acht gelassen werden, da es sich bei den zu analysierenden Stücken explizit um Kasperlstücke für Kinder handelt.

Dennoch soll an dieser Stelle ein Versuch einer Definition der Komik nicht fehlen. Das „Metzler Literatur Lexikon“ betont zwar die große Anzahl und Diversität der verschiedenen vorhandenen Strukturformeln und Definitionen, gibt aber eine Kurzdefinition dessen, was den anderen Begriffbestimmungen gemeinsam ist: Das Komische wird grundsätzlich „begriffen als Konflikt widersprüchlicher Prinzipien“²³⁷. Die beiden Prinzipien, zwischen welchen der Konflikt entsteht, sollen möglichst ungleichwertig sein, wobei sich der Konflikt am schwächeren Prinzip entzündet und durch eine „der unangemessenen Provokation angemessenen Entgegnung“²³⁸ des stärkeren Prinzips gelöst wird.²³⁹ Steinlein²⁴⁰ präzisiert dieses allgemeine Schema, er betont, dass der Konflikt durch eine Abweichung von der Norm entsteht, und dass der Rezipient bzw. die Rezipientin sich dadurch nicht zu stark betroffen oder bedroht fühlen soll, da sonst keine Komik entsteht.²⁴¹ Letzteres bezeichnet Helmut von Ahnen als Harmlosigkeit, welche die Grundlage des Komischen ist.²⁴²

Allgemein lässt sich über die Komik sagen, dass sie von ihrem Kontext abhängig ist. Kontext fasst hier sowohl zeitliche und örtliche Umstände, kulturelle und soziale Hintergründe, als

²³⁷ Irmgard SCHWEIKLE: Das Komische. In: Metzler Literatur Lexikon. Begriffe und Definitionen. Hrsg. von Günther und Irmgard SCHWEIKLE. 2., überarb. Aufl. Stuttgart: Metzler 1990, S. 243-244, hier S. 243.

²³⁸ Ebda.

²³⁹ Vgl. hierzu auch Helmut von AHNEN: Das Komische auf der Bühne. Versuch einer Systematik. München: Utz 2006. (= Münchener Universitätsschriften Theaterwissenschaft. 6.) S. 46f.

²⁴⁰ Rüdiger STEINLEIN: Kinderliteratur und Lachkultur. Literarhistorische und theoretische Anmerkungen zu Komik und Lachen im Kinderbuch. In: Hans-Heino EWERS (Hrsg.): Komik im Kinderbuch. Erscheinungsformen des Komischen in der Kinder- und Jugendliteratur. Weinheim / München: Juventa 1992 (= Jugendliteratur – Theorie und Praxis.) S. 11-32.

²⁴¹ Vgl. ebda., S. 12.

²⁴² Vgl. AHNEN, Komisches auf der Bühne, S. 14.

auch Erwartungshaltungen des Publikums zusammen.²⁴³ Weiters stehen bei der Komik Verwandlungs- und Verfremdungstechniken im Vordergrund, die auf die Sprache oder Gestik des Komikers sowie auf die Situation selbst angewandt werden, mit dem Ziel, das jeweilige Publikum zum Lachen zu bringen.²⁴⁴

Wie kommt nun Komik auf der Bühne auf, und wie wird sie erzeugt? Auf diese Fragen soll in den nächsten Abschnitten eingegangen werden

4.1. Arten der Komik

Komik ergibt sich aus einem Teil aus den komischen Fehlern²⁴⁵ der Lustigen Figur, die generell allgemein menschliche Fehler sind, und die für die Darstellung des Komischen auf der Bühne hilfreich sind, da das Komische aus der Wahrnehmung von menschlichen Fehlern entsteht.²⁴⁶ Es gibt drei Arten von komischen Fehlern, nämlich Fehler des Geistes oder Unverstand, Fehler des Körpers und Fehler der Seele oder Charakterfehler. Diese können einzeln auftreten, oder in einer Kombination miteinander.²⁴⁷

Durch die mangelnde Fähigkeit eines Menschen, sich selbst zu erkennen, entstehen Fehler des Geistes. Die Person überschätzt sich selbst in Hinblick auf ihren Körper, ihren Charakter oder ihre Situation. Das bedeutet, dass sie glaubt, schöner oder größer als andere zu sein, tüchtiger oder mutiger, und reicher oder begüterter zu sein als andere Menschen in ihrem Umfeld, auch wenn dies nur ein subjektiver Eindruck ist und nicht der Wahrheit entspricht. Diese verzerrte Sicht auf die Umwelt führt zum Weltverkennen, zu Verwechslungen oder Sprachverkennen bzw. zu Missverstehen. Die komische Wirkung wird durch eine darauf folgende Selbstschädigung noch verstärkt.²⁴⁸

Einfach ausgedrückt bedeuten Fehler des Geistes einen Lacheffekt beim Zuschauer, weil sich eine Person so sehr überbewertet, dass sie sich in Bezug auf ihre Umwelt überheblich benimmt. Da diese Überheblichkeit jedoch nur aufgrund einer fehlerhaften Selbsteinschätzung der Person entsteht, wird die Situation komisch.

²⁴³ Vgl. HINCK, Walter: Einführung in die Theorie des Komischen und der Komödie. In: Walter HINCK (Hrsg.): Die deutsche Komödie. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Düsseldorf: Bagel 1977, S. 11-31, hier S. 12f.

²⁴⁴ Vgl. Renate JURZIK: Der Stoff des Lachens. Studien über Komik. Frankfurt a. Main / New York: Campus 1985, S. 8.

²⁴⁵ Helmut von AHNEN bezieht sich bei seinen Ausführungen zu den komischen Fehlern auf antike Philosophen, vor allem auf Platon und Aristoteles.

²⁴⁶ Vgl. AHNEN, Komisches auf der Bühne, S. 45.

²⁴⁷ Vgl. ebda., S. 20.

²⁴⁸ Vgl. ebda., S. 17f.

Fehler des Körpers haben immer mit körperlicher Hässlichkeit zu tun, was sich beispielsweise an gezeichneten Karikaturen gut beobachten lässt, da hier oft Körperteile bis ins Lächerliche oder Groteske verfremdet werden.²⁴⁹ Körperlich Groteskes findet sich bereits im Mittelalter, wie Michail Bachtin in seinen Studien zum Karneval als Volkskultur feststellt. Er definiert das Groteske „mit allem, was aus dem Körper herausragt oder herausstrebt, was die Grenzen des Leibes überschreiten will.“²⁵⁰ Zum körperlich Grotesken gehören auch Dinge, die Bachtin als „Akte des Körper-Dramas“²⁵¹ bezeichnet, wie Essen, Trinken, Ausscheidungen, Begattung, Altern, Krankheiten und Tod.²⁵² Klar werden diese Ausführungen vor dem Hintergrund des bereits charakterisierten Hanswurst und seinen Vorgängern, bei denen ebenfalls das Lustprinzip im Vordergrund stand und einige der eben erwähnten körperlichen Bedürfnisse auf der Bühne dargestellt wurden.

Komisch wirkt für den Zuschauer außerdem die Tatsache, dass der Körper die Kontrolle über den Menschen gewonnen hat. Der Verstand wird außer Kraft gesetzt, gesellschaftliche Normen werden verletzt und somit der Lächerlichkeit preisgegeben.²⁵³

Auch durch Erniedrigung kann eine komische Wirkung entstehen, beispielsweise indirekt durch den Vergleich mit Gegenständen oder Tieren, oder direkt durch Beschimpfungen oder Züchtigung. Weiters können auch körperliche Merkmale als Zeichen für seelische Defizite einen komischen Effekt erzielen, wenn etwa eine Person als körperlichen Ausdruck für ihre Neugier riesige Ohren hat.²⁵⁴

Fehler der Seele oder Charakterfehler weichen stets von dem ab, was von der Gesellschaft als normal angesehen wird, sie haben entweder ein „Zuviel oder Zuwenig an Charakterstärke, verfehlen die richtige Mitte“²⁵⁵. Personen mit Charakterfehlern verhalten sich stets vernunftwidrig, sie können ihr Verhalten nicht reflektieren. Außerdem mangelt es ihnen an Besonnenheit bei aktiven, und an Standhaftigkeit in passiven Situationen. Ausdruck finden Fehler der Seele entweder in Verstellung oder Mechanisierung, was bedeutet, dass sich aktiv

²⁴⁹ Vgl. ebda., S. 20f.

²⁵⁰ Michail BACHTIN: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Frankfurt: Suhrkamp 1987. (= Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft. 1187.) S. 16.

²⁵¹ Ebda., S. 17.

²⁵² Vgl. ebda.

²⁵³ Vgl. AHNEN, Komisches auf der Bühne, S. 23.

²⁵⁴ Vgl. ebda., S. 25.

²⁵⁵ Ebda., S. 29.

beispielsweise Geltungssucht oder Heuchelei manifestieren, und passiv Geiz oder Hypochondrie.²⁵⁶

Es zeigt sich also, dass allein aus den drei genannten menschlichen Fehlern und deren Kombination Komik entstehen kann, die sich in die Bereiche der Situationskomik, Typenkomik und Sprachkomik gliedern lassen.

Sprachkomik²⁵⁷ wird hauptsächlich durch einen untypischen Gebrauch von Wörtern gebildet, oder dem Spiel mit Wortmaterial, wodurch es zu Neuschöpfungen von Wörtern kommt. Parallel dazu wird auch mit Satzstrukturen experimentiert, wodurch es auch in diesem Bereich zu komischen Verdrehungen kommen kann. Zur Wortkomik gehören auch Versprecher, semantische Verschiebungen, und Ähnliches.²⁵⁸

Situations- oder Handlungskomik ergibt sich aus den Situationen, in denen sich die Lustige Figur befindet, und wie sie sich darin zurechtfindet.²⁵⁹ Diese sind beispielsweise Verkleidungen und Verwechslungen, Intrigen, phantastische Elemente, Tanz oder Pantomime, und vieles mehr.²⁶⁰ Situationskomik hat viele Parallelen zur Typenkomik, da sich schließlich die Lustige Figur in verschiedenen Situationen befindet und diese nach ihrem Vermögen und ihren Charaktereigenschaften gemäß löst. Demnach lassen sich viele Elemente der Typenkomik auch bei der Situationskomik einordnen und umgekehrt.

Genauere Erläuterungen zu den verschiedenen Bereichen der Komik folgen im Analyseteil der Kasperlstücke Karl Springenschmids.

Im Folgenden soll genauer auf Komik für Kinder eingegangen werden, da es sich bei Springenschmids Kasperlstücken dezidiert um Stücke für Kinder handelt und diese sogar im Schulwissenschaftlichen Verlag erschienen sind, also für den Schulgebrauch vorgesehen waren. Gibt es einen Unterschied zwischen Komik für Erwachsene und jener für Kinder? Entwickelt sich ein Verständnis für Komik erst nach und nach, oder begreifen Kinder dieselben Arten von Komik wie Erwachsene auch?

²⁵⁶ Vgl. ebda., S. 41.

²⁵⁷ Helmut von AHNEN bezeichnet diese Kategorie als „komische Kategorie der Rede“.

²⁵⁸ Vgl. ebda., S. 94f.; vgl. dazu auch MORTAN, Der Kasper, S. 187f.

²⁵⁹ Vgl. HANNEMANN, Puppenspiel im Kindergarten, S. 29.

²⁶⁰ Vgl. AHNEN, Komisches auf der Bühne, S. 96.

4.2. Komik für Kinder

Kasperltheater ist für Kinder unter anderem deshalb so interessant, weil sie als Zuschauer aus Herzenslust lachen können. Bei Erwachsenen hingegen hält sich die Begeisterung über ein Kasperlstück meist in Grenzen. Sind deshalb Unterschiede in der Komik für Kinder und Erwachsene auszumachen? Steht Komik für Kinder auf einer niedrigeren Entwicklungsstufe als Komik für Erwachsene?

Maria Lypp betont in ihrem wissenschaftlichen Aufsatz, dass Komik und Komikverständnis immer vom Betrachter und nicht vom Text abhängt, und deshalb auch das Komikverständnis von Erwachsenen und Kindern differiert.²⁶¹ Um ihre These zu untermauern, zitiert sie Dieter Henrich, der die Grundform aller Komik als *freie Komik* bezeichnet, bei der es immer um Verschiebungen und Verrückungen von Kontexten geht. Ein Beispiel dafür wäre die Verwandlung eines Löwen in eine Maus mit Löwenmähne: Das Komische besteht nicht nur in seiner Verwandlung, sondern auch darin, dass er ein charakteristisches Merkmal seiner vorherigen Identität behält.²⁶²

Eine weitere, anspruchsvollere Komikform ist die *Komik der Befreiung*, bei der es zu einem Kontrast verschiedener Ranghöhen und auch von Selbst- und Fremdbestimmung kommt. Sie baut auf der freien Komik auf und bietet zusätzlich Normverletzungen an, die für den Zuschauer komisch wirken können.²⁶³

Aus diesem Verhältnis von freier Komik und Komik der Befreiung schließt Lypp, dass „unterschiedliche Erfahrungen mit der Normenwelt [...] der divergierenden Auffassung des Komischen bei Kindern und Erwachsenen zugrunde [liegen].“²⁶⁴ Durch den sich wandelnden sozialen Status werden die verschiedenen Inhalte von Normverletzungen, Selbst- und Fremdbestimmung verändert.²⁶⁵

Welche Dinge bereiten Kindern nun besonders im Puppentheater Spaß? Hauptsächlich handelt es sich um Lachen über Missgeschicke oder Prügeleien, was auch mit der bereits beschriebenen Angstbewältigung der Kinder zu tun hat.²⁶⁶ Weiters sind Wortspielereien und Versprecher besonders komisch, häufig in Verbindung mit Fäkalwitzen.²⁶⁷ Den größten Spaß

²⁶¹ Vgl. Maria LYPP: Lachen beim Lesen. Zum Komischen in der Kinderliteratur. In: Wirkendes Wort 36 (1986), S. 439-455, hier S. 441.

²⁶² Vgl. ebda., S. 442.

²⁶³ Vgl. ebda., S. 443.

²⁶⁴ Ebda., S. 444.

²⁶⁵ Vgl. ebda.

²⁶⁶ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 186f.

²⁶⁷ Vgl. ebda., S. 188.

bereitet aber die Lustige Figur selbst: Einerseits das Aussehen des Kasperl²⁶⁸, mit seinen bunten Kleidern, der Zipfelmütze, der roten Nase und dem großen Mund, andererseits auch seine Handlungen, wenn er beispielsweise die böse Figur übertölpelt und somit den Kindern, die sich mit ihm identifizieren, ein Gefühl der Überlegenheit und damit einhergehend der Macht gibt. Auch diese Empfindungen äußern sich bei Kindern durch ein herzhaftes Lachen.²⁶⁹

Wie sich nun herausstellt, ist Komik im Puppen- und Kasperlspiel ein zentrales Element, auf welches nicht verzichtet werden kann. Auf welche Art und Weise Komik in den Kasperlstücken Karl Springenschmids in den 1930er-Jahren erzeugt wurde, soll im folgenden Analyseteil herausgefunden werden.

²⁶⁸ Vgl. HANNEMANN, Puppenspiel im Kindergarten, S. 23.

²⁶⁹ Vgl. MORTAN, Der Kasper, S. 188.

5. DIE KASPERLSTÜCKE VON KARL SPRINGENSCHMID

Die Kasperlstücke von Karl Springenschmid erschienen 1931 im Schulwissenschaftlichen Verlag Haase in Wien und Leipzig unter dem Titel „Siebenmal der Kasperl. Sieben richtige Kasperlstücke mit Hexen, Geistern, Teufeln, Räubern, Drachen und anderen Viechern.“ Das Titelblatt gibt außerdem an, wo die Kasperlstücke entstanden sind, da über das Werk gesagt wird, es sei „aufgeschrieben nach dem Salzburger Kasperlspiel“²⁷⁰. Auch zu den zahlreichen Illustrationen gibt das Titelblatt nähere Informationen, die Abbildungen wurden von Frank Rubesch angefertigt.

5.1. *Kurzinhalte der Kasperlstücke Karl Springenschmids*

Zu Beginn des Werks werden die „sieben Streiche des Kasperl“ angeführt, gleich darauf folgt eine Begrüßung des Kasperl, der sich selbst vorstellt. Er beschreibt sein Äußeres mit der roten, spitzen Nase und der Zipfelmütze, und erzählt von seiner besonderen Aufgabe, das Böse zu bekämpfen und alle Gegner des Guten zu erschlagen. Er endet mit einem Lob auf die Schönheit der Welt und die heilende Wirkung des Lachens.

Darauf folgen die sieben Kasperlstücke Springenschmids, deren Inhalt im Folgenden summarisch wiedergegeben werden soll.

5.1.1. **Kasperl schnappt drei Räuber**

Handelnde Figuren in diesem Stück sind Kasperl, ein Feldwebel und drei Räuber. Kasperl hat großen Hunger, besitzt aber kein Geld, um sich eine Mahlzeit kaufen zu können. In seinen Hosentaschen findet er nach einigem Suchen weder etwas Essbares noch Geld, aber eine Schnur. Er beschließt, sich mit dieser aufzuhängen und bindet sich diese auch tatsächlich um den Bauch. Da erscheint ein Feldwebel, der Kasperl von seinem Vorhaben abbringt und ihn rekrutiert, um eine gefährliche Räuberbande zu fangen. Kasperl würde im Gegenzug dafür so viel zu essen bekommen wie er wolle. Kasperl willigt ein, beide marschieren von der Bühne ab.

²⁷⁰ Karl SPRINGENSCHMID: Siebenmal der Kasperl. Sieben richtige Kasperlstücke mit Hexen, Geistern, Teufeln, Räubern, Drachen und anderen Viechern. Wien / Leipzig: Schulwissenschaftlicher Verlag Haase 1931. Im Folgenden im Fließtext zitiert als SK unter Angabe der Seitenzahl im Originaltext.

Nun treten die drei Räuber auf, die am darauf folgenden Tag das nahe liegende Schloss ausrauben wollen, und legen sich im Wald schlafen, nicht ohne eine Nachtwache einzurichten, die aber schnell einschläft. Nun tritt Kasperl wieder auf, er geht durch den Wald und trifft zufällig auf die schlafende Räuberbande. Er tritt sogar auf einen der Räuber, der wiederum einen seiner Kumpane schlägt, so lange bis schließlich alle drei Räuber aufeinander einprügeln. Kasperl tut das Seinige dazu, er erschlägt am Ende die drei überraschten Räuber und kehrt zum Feldwebel zurück, um sich seine kulinarische Belohnung abzuholen.

5.1.2. Kasperl fängt ein lebendiges Einhorn

In diesem Stück treten Kasperl, Bauer und Bäuerin, ein Gendarm, ein Ausrufer und ein Einhorn auf.

Kasperl geht singend im Wald spazieren, während der Bauer seine verlorene Kuh sucht. Er wird vom Einhorn durchbohrt und schließlich von seiner Frau gefunden, die um Hilfe ruft. Der Gendarm tritt auf und erzählt, dass das Einhorn nun bereits sechs Personen auf dem Gewissen habe. Sie bringen gemeinsam den Leichnam des Bauern weg. Nun erscheint der Ausrufer, der einen Steckbrief des Einhorns verliert, in dem dieses des Landes verwiesen wird. Das Einhorn speißt auch ihn auf und schläft mitten im Wald ein. Kasperl tritt wieder auf, er geht spazieren und trifft auf das schlafende Einhorn mit dem Steckbrief auf seinem Horn. Er sieht nicht, dass das Einhorn vor ihm liegt, sondern liest den Steckbrief und will sich vorsichtshalber zur Verteidigung einen Stock abschneiden, er schneidet aber in das Horn des Einhorns. Dieses wacht auf, will ihn angreifen, aber Kasperl beweist Mut und übertölpelt das Tier: Er fängt es mit einer Schlinge und holt sich die Belohnung, die für den Fang des Einhorns ausgesetzt ist.

5.1.3. Kasperl erlöst einen Geist

Hier spielen Kasperl, Graf und Gräfin, der Geist des Ritters Rugibald und eine schwarze Katze mit. Kasperl ist zu Beginn enttäuscht darüber, dass kein Geist in der Nähe ist, und macht sich auf die Suche nach einem solchen. Währenddessen berichtet die Gräfin dem Grafen von ihrem nächtlichen Erlebnis mit dem Schlossgespenst, das um Mitternacht mit ihr tanzen wollte. Der Graf denkt darüber nach, wer das Schloss vom Gespenst erlösen könne, und schon tritt Kasperl auf, der sich für die Geisterjagd anbietet, allerdings nicht ohne den Grafen zu ärgern. Der Graf erzählt ihm schließlich, dass es sich bei dem Gespenst um den Geist seines Vorfahren handle, der aufgrund seines lasterhaften Lebens von einer Hexe

verflucht wurde und nun im Schloss herumspuken müsse. Kasperl soll mit ihm tanzen und ihn dadurch erlösen.

Als es Mitternacht schlägt, erscheint eine schwarze Katze mit grünen Augen, und gleich darauf der Geist des Ritters Rugibald, der eine Tanzpartnerin sucht. Kasperl übertölpelt den Geist mit der Katze, als dieser Beweise dafür sehen will, dass Kasperl eine geeignete Tanzpartnerin ist. Schließlich tanzen die beiden, und der Geist ist erlöst. Kasperl ist zufrieden und legt sich wieder schlafen.

5.1.4. Kasperl erschlägt drei Teufel

Handelnde Figuren sind Kasperl, ein Zauberer und drei Teufel. Der Zauberer sucht einen Zaubergehilfen, und Kasperl ist damit einverstanden, weil er hofft, durch den Lohn seine Schulden bezahlen zu können. Allerdings hat er Probleme damit, sich alle seine Aufgaben gleichzeitig zu merken, und so bekommt Kasperl am Tag nur eine Aufgabe, als erstes soll er die Zauberbücher abstauben. Der Zauberer betont, dass er nicht in die Bücher sehen dürfe, da dies sonst kein gutes Ende mit Kasperl nähme. Kasperls Neugier siegt, er beginnt in einem Buch zu lesen, liest einen Zauberspruch laut vor und beschwört damit drei Teufel. Die Teufel bedrängen Kasperl heftig, trotzdem schafft er es, im Zauberbuch den Gegenzauber zu finden und laut auszusprechen. Im selben Moment sind die Teufel verschwunden. Nun beschließt Kasperl, die Teufel zu bestrafen, und sie abwechselnd zu beschwören und wieder wegzuzaubern. Als die Teufel völlig außer Atem sind, verprügelt Kasperl sie mit seiner Kasperlpritsche und wirft sie abschließend ins Wasser, wo sie ertrinken.

5.1.5. Kasperl verhext eine Hexe

In diesem Stück treten Kasperl und eine Hexe auf, die von ihm herbeigerufen wird. Sie möchte Kasperl zuerst seine Nase abkaufen, doch dann überlistet sie ihn damit, ihm seine große Nase klein zu zaubern. Kasperl trinkt einen Zaubertrank, und wird sogleich in einen Teufel verwandelt. Die Hexe ist zufrieden, wird aber sogleich von Kasperl übertölpelt, der vorgibt, einen Dorn im Zeh zu haben, den sie ihm mit einer Zange herausziehen solle. Kasperl klemmt den Kopf der Hexe mit der Zange ein, und lässt sie nicht los, bis sie ihn wieder mit einem Zauberspruch zum Kasperl verwandelt. Schließlich bestraft er sie, sie muss auch vom Zaubertrank trinken und verwandelt sich in eine schwarze Katze.

5.1.6. Kasperl kuriert einen rauschigen Bauern

Hier spielen Kasperl, Bauer und Bäuerin mit. Zu Beginn erzählt Kasperl von einem Bauern, bei dem er früher im Dienst stand. Dieser hat die schlechte Eigenschaft, zu oft dem Wein zuzusprechen und deshalb seine Arbeit am Bauernhof zu vernachlässigen. Nun treten auch Bauer und Bäuerin auf, der Bauer schläft betrunken hinter der Ofenbank und es gelingt der Bäuerin nicht, ihn aufzuwecken und dazu zu bringen, im Stall zu arbeiten, er geht lieber ins Wirtshaus. Die Bäuerin beklagt sich bei Kasperl, dass sie durch des Bauern Trunksucht viele Schulden angehäuft haben, und Kasperl hat Mitleid mit ihr und will helfen. Er beschließt, sich mit dem Zaubertrank der Hexe in einen Teufel zu verwandeln und dem Bauern eine saftige Lektion zu erteilen. Als Belohnung verlangt er nur eine deftige Mahlzeit. Die Bäuerin willigt ein. Kasperl versucht zuerst in Menschengestalt dem Bauern ins Gewissen zu reden: Der Sautteufel würde ihn holen kommen, wenn er seine Trunksucht nicht sofort überwindet und seiner Arbeit nachgeht. Der Bauer ist aber uneinsichtig, und Kasperl verwandelt sich in einen Teufel. Er erschreckt den Bauern mit Drohungen, ihn in die Hölle mitzunehmen, und der Bauer gelobt, nie wieder einen Tropfen Alkohol anzurühren. Von nun an ist der Bauer kuriert, er ekelt sich sogar vor Alkohol und geht geschwind seiner Arbeit nach. Kasperl und Bäuerin sind zufrieden.

5.1.7. Kasperl tötet den Drachen und heiratet die Königstochter

Im letzten Stück sind die handelnden Figuren neben Kasperl der König, die Königstochter, ein Bote, ein Minister und der Drache.

Der Bote kommt zum König und informiert ihn darüber, dass der Drache einen weiteren Bauern gefressen hätte, mittlerweile den zweiunddreißigsten. Der König befiehlt, im Wald Hinweistafeln aufzustellen, sodass sich niemand dem Drachen nähern kann. Nun kommt die Königstochter, die ihren Vater um Erlaubnis fragt, spazieren zu gehen. Er gestattet es ihr, aber nicht ohne sie vor dem Drachen zu warnen.

Im Wald montiert mittlerweile der Bote ein Hinweisschild und weckt damit den Drachen auf. Auch die Königstochter befindet sich in der Nähe und wird vom Drachen gefressen. Der Bote informiert den König von diesem Unglück. Dieser ruft den Minister und befiehlt, einen Mann zu suchen, der mutig genug ist, den Drachen zu besiegen. Schon kommt Kasperl des Weges, der sich bereit erklärt, die Königstochter zu befreien und den Drachen zu töten. Er findet ihn auch schnell, da er sich, auf der Suche nach einem Platz zum Ausruhen, auf den Rücken des Tieres legt und dadurch den Drachen weckt. Er verprügelt ihn mit dem Zepter des Königs, der Drache wehrt sich verbissen, aber schlussendlich kann Kasperl ihn besiegen. Er fasst in den

Rachen des Drachen und befreit die Königstochter, die ihrem Retter unendlich dankbar ist. Die beiden finden einander sofort sympathisch, sie gehen gemeinsam zum König und wollen heiraten.

5.2. Figurencharakteristik, Bild- und Strukturanalyse

Nun sollen die in den Stücken mitwirkenden Figuren, allen voran Kasperl, charakterisiert werden. Dies soll sowohl anhand des vorliegenden Textes der Kasperlstücke, als auch anhand der zahlreichen Illustrationen geschehen. Grundannahme ist hierbei, dass die verschiedenen Figuren in den Kasperlstücken jeweils dem Guten oder dem Bösen zugeordnet werden können.

Die Fragen, welche zu Analysezwecken an den Text gestellt werden, betreffen die direkte und indirekte Präsentation der verschiedenen Figuren durch sprachliche Äußerungen, Regieanweisungen oder Handlungen. Hierbei wird auf die Nennung des Namens, des Alters, Berufs und Aussehens Wert gelegt, weiters auch auf die impliziten Charakterzüge der Figuren und das Verhalten, das sie dem entsprechend an den Tag legen, sowie auf deren Sprachgebrauch.

Darauf aufbauend folgt eine Strukturanalyse, in welcher festgestellt werden soll, an welchen Orten und zu welchen Zeitpunkten die verschiedenen Handlungen stattfinden, und welches Grundschema den Kasperlstücken zugrunde liegt.

5.2.1. Kasperl

Kasperl ist der Protagonist in allen sieben Kasperlstücken, er spielt nie eine Nebenrolle und ist immer von Anfang an auf der Bühne, auch wenn er dazwischen oft verschwindet, um verschiedenen Tätigkeiten nachzugehen. So begleitet er beispielsweise im ersten Stück den Feldwebel, um selbst Soldat zu werden (KS 9), geht im zweiten Stück wandern (KS 14), macht sich im dritten Stück im Wald auf die Suche nach einem Geist (KS 20), will im sechsten Stück nach Amerika auswandern (KS 42) und geht im siebten Stück kegeln (KS 49). Nur im vierten und fünften Stück befindet sich Kasperl ständig auf der Bühne, im vierten Stück legt er sich zu Beginn schlafen (KS 27), und im fünften Stück ruft er gemeinsam mit den Kindern die Hexe (KS 34).

Wie bereits kurz erwähnt, stellt sich Kasperl vor dem ersten Stück der Leserschaft vor (KS 6), dieser kurze Teil steht in keinem direkten Zusammenhang mit den Kasperlstücken, sondern wurde vermutlich für die Druckversion der Stücke als Ersatz eines Vorwortes eingefügt. An dieser Stelle charakterisiert sich Kasperl selbst, er nennt seinen Namen, beschreibt sein Aussehen und erzählt von seinen Lieblingsbeschäftigungen. Dies ist eine der wenigen Stellen im Text, in der etwas über Kasperls Aussehen gesagt wird. Die bekanntesten Merkmale, Nase und Zipfelmütze, werden hier thematisiert:

So lang, so spitz, so rot, so fein,
Das kann nur Kasperls Nase sein.
Das andere ist nach hinten spitz;
Denn das ist meine Zipfelmütz.
Vorn Nasenspitz, hint Zipfelmütz [...] (KS 6)

Die rote, spitze Nase wird in Relation zur spitzen Zipfelmütze gesetzt. Kasperls Nase wird auch zu Beginn des ersten Stückes ins Zentrum gestellt, als er zum ersten Mal auf die Bühne treten soll und nach und nach Nase, Kopf und schließlich den ganzen Kasperl dem Publikum zeigt (KS 7f). Auch zu Beginn des dritten Stückes kommt kurz Kasperls Nase vor, da er behauptet, beinahe über diese gestolpert zu sein (KS 14). Außerdem steht die Nase im Zentrum des fünften Stückes, in welchem er Folgendes sagt:

Kasperl, hat mei Mutter immer gsagt, Kasperl, wo du nur die große Nasen her hast, du hast bei der Nasenverteilung zweimal „Hier“ grufen, weil du so a kreuzverdoppeltes Trum im Gsicht hast. (KS 35)

In dieser Textstelle wird vor allem klar, dass seine Nase nicht nur rot und spitz ist, sondern auch enorme Ausmaße annimmt.

Über Kasperls Aussehen wird im Text nur wenig gesagt, allerdings lässt sich aus den Abbildungen umso mehr herauslesen. Kasperls enorme Nase zeigt sich bereits auf dem Titelbild, sowie auf allen anderen Bildern, auf denen er abgebildet ist (Abbildungen 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14 und 15). Eine Ausnahme ist Abbildung 13, Kasperl hat sich in einen Teufel verwandelt, um den Bauern vom Alkoholismus zu befreien. Hier fehlt die charakteristische Kasperlnase.

Kasperls Kleidung besteht neben der Zipfelmütze mit Schelle (Abbildungen 5, 6, 7, 8, 14) aus Narrenkröse (Abbildungen 1, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15) und Rautenkostüm, das von der Figur des Harlekin abstammt (Abbildungen 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15). Abweichungen davon gibt es nur in Abbildung 1, Kasperl trägt hier zwar noch seine Narrenkröse, aber da er im

ersten Stück Soldat wird, trägt er eine Militäruniform statt des Rautenkostüms und einen Tschako statt seiner Zipfelmütze. Dieser wird auch im Text in einer Regieanweisung erwähnt (KS 10), hierbei handelt es sich um eine militärische Kopfbedeckung²⁷¹, welche im Fall Kasperls einen Augenschirm hat.

Als Requisiten hat Kasperl im ersten Stück sein Gewehr (KS 10), im vierten Stück einen Prügel (KS 32; Abbildung 5), außerdem im fünften Stück eine Zange (KS 37) und im siebten Stück das Zepter des Königs, welches er als Prügelstock verwendet (KS 53). Mit diesen verschiedenen Gegenständen verprügelt er seine Gegner. Das Einhorn fängt er hingegen mit seinem „Krawattl“ (KS 17), mit dem er eine Schlinge formt. Zum Abstauben der Bücher des Zauberers steht Kasperl auch ein Besen zu Verfügung (Abbildung 8), und die Bestrafung der Hexe erfolgt mittels einer Zange (Abbildung 10).

Kasperls Alter wird nirgends genannt, er wird jedoch als „junger Herr“ (KS 35) und „guter Mann“ (KS 53) angesprochen, woraus sich schließen lässt, dass Kasperl kein kleiner Junge oder Jugendlicher ist, sondern zwischen 20 und maximal 30 Jahren alt ist. Weitere Indizien für diese Annahme sind, dass er im ersten Stück problemlos zum Militär eingezogen wird (KS 9) und im letzten Stück schließlich die Prinzessin heiratet (KS 56). Kasperl ist in seiner Entwicklungsgeschichte noch nicht bei der Stufe des Kindes angelangt, er lässt sich zumindest nach seinem Alter zwischen dem Kasperl Larifari von Franz von Pocci und dem Kasperl Carlo Böcklins einordnen.

Kasperls Familie wird nur sehr selten erwähnt, an einer Stelle meint er, er würde seiner Mutter von den Misshandlungen durch die Teufel erzählen (KS 30); an einer weiteren Stelle wird auch von seinem Vater und Großvater gesprochen, die Leserschaft bekommt aber nur die Information, dass Kasperl nach seinem Vater und dessen Vater benannt ist (KS 21).

Was Kasperl ganz im Sinne seiner Traditionslinie ausmacht, ist sein chronischer Geldmangel. Im ersten Stück hat er kein Geld, um sich etwas zu essen kaufen zu können, und fragt sogar sein Publikum, die Kinder, nach Geld:

KASPERL: [...] Hollo—o—o—o! Seids alle do—o—o?

DIE KINDER: Jo—o—o!

KASPERL: Habts a Geld a—a—a?

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: Na? Ihr habts ka Geld? Ui, da is gfehlt. I hab a nix, gar nixinix. Halt, was hab i? An riesengroßen Hunger hab i! Kaufts mir mein Hunger o—o—o? (KS 8)

²⁷¹ Genauere Informationen zur Entwicklung der Uniformen während des ersten Weltkrieges finden sich bei Laurent MIROUZE: *Infanteristen des Ersten Weltkriegs*. Düsseldorf: Dissberger 1990.

Zudem erwähnt er seine Schulden, als der Zauberer ihn als Zauberknecht anwerben will und ihm Lohn in Aussicht stellt. Er überlegt aber nicht, um wie viel Geld es sich bei seinem Lohn wirklich handeln könnte:

KASPERL: Knecht? Zauberknecht? Das wär nit schlecht. Sie erlauben schon, was krieg i da als Wochenlohn?

ZAUBERER: Dreimal acht weniger zweimal zwölf Gulden!

KASPERL: Juhui, da zahl i meine Schulden! (KS 28)

Ein weiteres Charakteristikum Kasperls ist seine Gefräßigkeit, die vor allem in Situationen zum Ausdruck kommt, in denen Kasperl nichts zu essen hat und deshalb hungern muss. Mahlzeiten spielen also in Kasperls Denken eine große Rolle.

Der Geldmangel Kasperls und die damit verbundenen Unannehmlichkeiten zwingen ihn immer wieder dazu, sich eine Arbeit suchen zu müssen, also geht er zum Militär und kuriert den Bauern von seiner Trunksucht, um ein opulentes Mahl zu bekommen (KS 9; KS 43); er begibt sich in den Dienst des Zauberers, um seine Schulden bezahlen zu können (KS 28) und fängt das Einhorn, um sich die dafür ausgesetzte Prämie abzuholen (KS 18). Es lässt sich aber nicht schlussfolgern, dass Kasperl arbeitsscheu oder faul wäre, da er betont, bereits bei der Schmalzbäurin als Knecht in Diensten gewesen zu sein, dass er aber diese Arbeitsstelle aufgrund der Trunksucht des Bauern aufgegeben hätte:

Da war i jetzt im Dienst bei einem Bauer! Ui, der sauft Schnaps! Na, auf so an Dienst, da bleib i net! Kasperl, hab i gsagt zu mir selber, wann der Bauer so a Rauschkugel is, dann gehst! Holli, hollo—o—o! So bin i halt gegangen. (KS 41)

Aus dieser Stelle, und aus dem ganzen sechsten Stück, wird ersichtlich, dass Kasperl nicht die negative Angewohnheit seines Vorfahren Hanswurst übernommen hat: Er ist kein Trinker, er verabscheut Schnaps und will auch nicht in der Nähe eines Säufers leben und arbeiten.

Kasperl ist eine Figur, die stets lustig und gut aufgelegt ist, da bereits in der Vorrede zu den Kasperlstücken das Lachen und Lustigsein betont wird (KS 6). Dieser positive Grundtenor zieht sich durch das ganze Stück, selbst wenn er beispielsweise versucht, sich mit einem Stück Bindfaden aufzuhängen – und nicht weiß, was ‚aufhängen‘ bedeutet (KS 9). An dieser Stelle soll darauf verwiesen werden, dass sich ein späteres Kapitel der Diplomarbeit noch mit den Aspekten der Komik beschäftigt.

Wichtig ist Kasperls Mut, der jedoch stets mit Unvorsichtigkeit gepaart ist. Kasperl sagt von sich selbst, er erschlage alles Böse und Schlechte, und er würde sogar dem Teufel den

Schwanz ausreißen (KS 6). Er ist mutig genug, gegen Räuber, Einhörner, Geister, Teufel, eine Hexe, ein Einhorn und einen Drachen zu kämpfen, und sich sogar selbst in einen Teufel zu verwandeln. Er hat keine Angst vor dem Dunklen (KS 23) und vor dem Wald (KS 11) und macht sich sogar stets auf die Suche nach Gefahren: Beispielsweise sucht er Geister (KS 21) und möchte mit ihnen sogar Bekanntschaft schließen:

GRAF: Warum interessierst du dich für Geister?

KASPERL: Ja, weil i amal mit solchenen Herrschaften Bekanntschaft machen möcht, Herr Graf. Ui, aber richtige Geister müssen es sein; so ganz grauslige Gspenster, sechse bei jedem Fenster. (KS 22)

Außerdem ruft er gemeinsam mit den Kindern die Hexe herbei:

KASPERL: [...]Seids alle do—o—o?

DIE KINDER: Jo—o—o!

KASPERL: Und die Hex a—a—a?

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: Was na? Hex is kane da? Da müssen wir alle der Hex schreien. Schreien wir alle:

Hex, Hex, komm heraus,

Der Kasperl kratzt dir d' Augen aus! (KS 34)

Er begibt sich stets übermütig in die gefährlichsten Situationen, kann sich jedoch stets problemlos retten. Grund dafür ist Kasperls übergroßes Maß an Glück, das ihn einerseits immer zu den gewünschten Abenteuern führt, und ihn andererseits auch immer wieder rettet. Auch seine Gewitztheit hilft ihm sehr, er hat immer gute Ideen, wie er sich aus misslichen Lagen befreien und die Situation zu seinen Gunsten verändern kann. So bringt er im ersten Stück die Räuber dazu, einander gegenseitig zu verprügeln und somit Kasperls Arbeit zu erledigen, er muss sie nur noch endgültig zur Strecke bringen:

(Die RÄUBER schlagen sich gegenseitig. KASPERL gibt einmal dem, einmal dem einen Hieb.)

KASPERL: Ah, das geht ja fesch! Die Herrschaften bringen sich ja selber um, da brauch i mi nimmer plagen. Bum, wie das kracht! Bum und wieder bum! Jetzt muß i schauen, ob die Kerle no springen können. Was habens ausmacht, Kinder?

DIE KINDER: Einen Pfiff!

(Er macht einen scharfen Pfiff. Die RÄUBER wollen aufspringen, aber sie können nur mehr kriechen. KASPERL erschlägt einen nach dem andern.)

Kasperl: So, i pfeif euch was! So, da kriegst du no eine fürs Hausanzünden und du eine fürs Viehstehlen und du eine fürs Leutumbringen. So—o—o! Jetzt liegens do—o—o! Eins, zwei, drei, die ganze Räuberei! (KS 11f.)

Beim Jagen des Einhorns hat er die Idee, das Tier müde zu machen, um es dann problemlos einfangen zu können (KS 17), außerdem verwendet er die Katze, um den Geist Rugibald

davon zu überzeugen, er sei ein Mädel (KS 24), und er übertölpelt die Hexe, um sie mit der Zange zwicken zu können (KS 38).

Bei allem Übermut und aller Schlaueit ist Kasperl aber auch eine vorsichtige Figur, er gibt im dunklen Wald bei der Suche nach den Räubern Acht (KS 11), da es bereits finster ist und er nicht vorzeitig von den Räubern gesehen werden will; außerdem beschließt er, als er den Steckbrief des Einhorns im Wald liest, wieder umzukehren und sich vorsichtshalber noch einen „Stecken“ (KS 17) abzuschneiden. Aber Kasperl gibt nicht nur auf sich selbst Acht, sondern auch auf die Kinder, da er sie, bevor er den Zaubertrank der Hexe trinkt, warnt, sie sollen zurückgehen, da man nie wisse, was passieren könne:

So, Kinder, gehts zrück a bißl, dass niemand was gschieht, wann i jetzt da sauf. Also hi—hi—hi eins — — — wenn i in die Luft geh, gehts weg, Kinder — — — hi—hi—hi zwei — — — wenn einem mei Nasentrum auffliegt, gehts net so nah her da — (KS 36)

Kasperl wird außerdem einige Male vom Pech verfolgt, als er beispielsweise das Horn des Einhorns mit einem Ast verwechselt und es abschneiden will (KS 17), oder als er sich im Wald ausruhen will, sich an eine bequeme Stelle legt und es sich herausstellt, dass er seinen Liegeplatz genau auf dem Drachen gewählt hat (KS 53).

Zusätzlich zu seiner Pechsträhne kommt auch eine gewisse Tollpatschigkeit, da Kasperl an einer Stelle anmerkt, er wäre fast über seine Nase gestolpert (KS 14).

Kasperl lernt im Laufe der Stücke immer wieder Neues dazu, so lernt er beispielsweise zwei Zaubersprüche, um sich gegen die drei Teufel zu wehren:

Wißt's, was i jetzt tu? Jetzt beschwör i die drei Teufel wieder, und wenns da san, dann lachen wir sie alle recht aus. Hahaha! Und wenn sie wieder grob werden, dann zauber i sie wieder in die Höll abi! Juhe, das wird eine Hetz!
Also paßt's auf: Eins — zwei — drei — Perlikl!
Brrrrrr! Hahahahaha!!! Habe die Ehre, meine Herren Teufel! Au, gehst weg da, au, weg gehst, au, na wart: Perlakl! Weg sans! Hahaha! Das is a Hetz. Jetzt werd i sie so lang aufi und abi hetzen, bis sie nimmer schnaufen können. Also Perlikl! — — brrrr — — — Perlakl — — — weg sans. Perlikl — — brrrr — — Perlakl — — weg — — — Perlikl, perlakl, perlikl, perlakl, perlikl, perlakl...
Hahahahaha! Jetzt is ihnen der Schnaufer ausgegangen! (KS 32)

Einen weiteren Zauberspruch lernt er von der Hexe, die ihn in einen Teufel verwandelt (KS 38) und verwendet ihn später wieder, um sich zur Heilung des Bauern von seiner Trunksucht in den Sautfeufel zu verwandeln:

Bäurin, jetzt werd i dein Mann kurieren! Jetzt paß auf! Da bin i neu! bei einer Hex gewesen und bei der hab i das Zaubertrankl da erwischt. Wann i das trink, dann schau i aus, wie a richtiger Teufel, und wann i dann sag „Homoduridaxi!“ dann bin i wieder der Kasperl! (KS 43)

Kasperl freut sich so sehr darüber, etwas Neues gelernt zu haben und dies auch gleich anwenden zu können, dass er sofort stolz der Bäuerin davon erzählt und ihr damit helfen will. Trotz allen Dazulernens kann Kasperl dennoch nur schlecht lesen, was sich an seinem unbeholfenen Vorlesen manifestiert, wie die folgenden beiden Beispiele zeigen sollen:

Haltaus, da is a Wegweiser! Werden wir schauen, was da drauf steht.
St—st—ö—ck— haltaus, das wird a Stecken! Na, nix da! Stöckbr— brr— Steckbrief.
Oh, pfui Teufel! Steckbrief! Ein—ein—ein— Einhorn... . Nananana! Da mag i nix wissen! (KS 17)

I les! Also das da, das da voran steht, ganz voran, das ist ein, ein— ein — — haltaus, was is das? Ja, so, i hab ja das Buch verkehrt! So. Jetzt stimmt's. Also das da, das is ein großes, ein großes, ein gedrucktes, ein gedrucktes, ein hartes Pe, ein hartes Pe, ein Pe, juche, das kenn i eh! Und dann, dann kommt ein kleines, ein kleines, gedrucktes, gedrucktes, ein weiches Ei, ein weiches Ei! Na, kein weiches Ei und auch kein hartes Ei, nein, das ist bloß ein halbes Ei, ein E. So. Jetzt heißt's pe, pe, das kenn i eh. Und dann kommt brrrrr, dann kommt ein rrrrr. Perrrrr. Jetzt geht's ja schnell, jetzt kommt ein el. Perl, Perl, oh, was i da für schöne Sachen herausbring, Perl ... Kikeriki! Jetzt kommt ein I! I, das bin i, Perli? Mir scheint, das wird Perlin? Wohin, ei, nach Berlin? Nix da, nix mit Berlin, Berlin is hin, is nimmer da, denn es kommt ein hartes Ka. Perlik? Perlik, was soll das heißen? Meiner Seel, da steht noch ein el. So jetzt hab i das Ganze. Also: Perlik! (KS 30)

Kasperl buchstabiert vor sich hin, und braucht eine ganze Weile, um die Wörter „Steckbrief“ und „Einhorn“ zu lesen, und das Entziffern des für ihn fremden Zauberspruchs dauert noch um einiges länger.

Bei aller Klugheit, Vorsicht und Lustigkeit hat Kasperl aber auch negative Eigenschaften. Er ist ein unverschämter Kerl, der sich ständig Höherstehenden widersetzt, diese ärgert, sich über sie lustig macht und auch beschimpft. Dies beginnt bereits im ersten Stück, als sich Kasperl aufhängen will und der Feldwebel dazwischen geht:

FELDWEBEL: Oho, was dringt hier an mein Ohr?
Was ist da los? Was geht hier vor?
KASPERL: Bscht! Stad bist!
FELDWEBEL: Oho, was für ein junger Mann?
Im Namen des Gesetzes! Haltet an!
KASPERL: Bscht! Weggehst, sag i!
FELDWEBEL: Unverschämt, was soll das sein?
Noch ein Wort und ich sperr Sie ein.
KASPERL: Bscht! Sag i und a Ruh möcht i, wann i mi aufhängen will. (KS 8f.)

Kasperl ärgert auch den Grafen, der seinen Namen wissen will und von Kasperl die seltsamsten Antworten bekommt:

GRAF: Guten Tag. Wer sind Sie?

KASPERL: Wer i bin? I? Ui jegerl, wer bin i denn? Herr Graf, i bin der I, kikeriki!

GRAF: Laß deine Späße. Wie heißt du?

KASPERL: Wie i heiß? Ja, wie heiß i denn? Herr Graf, i heiß grad so wie mein Vater!

GRAF: Dummheit! Wie heißt dein Vater?

KASPERL: Was? Wie mein Vater heißt? Ja, wie heißt denn mei Vater? Mei Vater, Herr Graf, mei Vater, der heißt genau so wie mei Großvater!

GRAF: Verflixter Frechling, du. Ich möchte endlich deinen Namen wissen! Wie heißt dein Großvater?

KASPERL: Mei Großvater? Ja, das is schon lang her. Da muß i erst nachdenken, warten S' ein bißl, Herr Graf, mei Großvater, mei Großvater, der heißt genau so wie i!!

GRAF: Du willst mich zum Narren halten! (KS 21f.)

Den Zauberer regt Kasperl durch seine Unfähigkeit, sich Dinge zu merken, auf (KS 28), und er foppt sogar den König, da er ihn „Herr Schellenkönig“ (KS 53) nennt.

Auch Ungehorsam gehört zu den schlechten Eigenschaften Kasperls, da er sich dem strikten Befehl des Zauberers widersetzt, und in den Zauberbüchern liest (KS 29f.). Weiters ist Kasperl eitel, da er sich eine kleinere Nase wünscht (KS 36), hochmütig, da er meint, er wäre mehr wert als der König (KS 53), und verschlafen, da er stets Lust hat, ein Nickerchen zu machen (KS 23, 27 und 53).

Die negative Eigenschaft Kasperls, die am meisten auffällt, ist seine Aggressivität. Bereits zu Beginn hebt er hervor, er würde alles Schlechte und Böse erschlagen und dem Teufel den Schwanz ausreißen (KS 6), und dieser Grundtenor zieht sich durch alle Stücke. Er erschlägt die Räuber brutal (KS 12), ebenso ergeht es den Teufeln, die am Ende sogar ertränkt werden (KS 32); er quält die Hexe, indem er sie mit der Zange zwickt (KS 38), ertränkt die schwarze Katze, in die sich die Hexe verwandelt hat (KS 40), und tötet schließlich den Drachen nach langem Kampf (KS 54). Das einzige Tier, das er nicht tötet, ist das Einhorn, da er mit ihm noch etwas Besonderes vorhat:

Langsam jetzt, Einhörnderl, schön brav, so. Schön Bratzi geben, schön Bratzi geben. Was, das kannst net? Oh, das wirst no alles lernen, gell, Butzi. Schön aufwarten! Schön! Oh, du wirst noch ein ganz braves Viecherl werden, gell, Butzi, gell. (KS 18)

Das Einhorn soll domestiziert werden und sogar lernen, „Bratzi“ zu geben.

Eine weitere Fähigkeit Kasperls, neben dem Zähmen von Tieren, ist das Tanzen (KS 22), wodurch er den Geist Rugibald erlösen kann.

Kasperl verwandelt sich, wie bereits angeführt wurde, zwei Mal in einen Teufel, das erste Mal wird er von der Hexe hintergangen, das zweite Mal verwandelt er sich freiwillig, um den Bauern vom Alkoholismus zu kurieren. Sein teuflisches Aussehen wird auf den Abbildungen mehrmals thematisiert, auf Abbildung 10, 11 und 13. Kasperl ist hier stets ein großer, schwarzer Teufel mit Hörnern, dickem Fell und Pferdefüßen. Auffallend ist jedoch, dass in Abbildung 10 und 11 jeweils charakteristische Merkmale des Kasperl erhalten bleiben, einerseits die enorme Nase, und in Abbildung 11 die Narrenkröze und Teile seines Kasperlkostüms, da sein rechtes Bein noch nicht verwandelt ist und er hier das Rautenkostüm trägt. In diesen beiden Abbildungen wirkt er auch nicht Furcht einflößend, obwohl er die Hexe mit einer großen Zange verfolgt. Abbildung 13 hat hingegen eindeutig die Funktion, den Schrecken zu thematisieren, den Kasperl in seiner Teufelsgestalt dem Bauern einjagt. Hier hat er keine Attribute des Kasperl mehr, er hat sich ganz in einen Teufel verwandelt, dessen Angstwirkung durch den großen Schatten an der Wand noch verstärkt wird.

Kasperls Sprachgebrauch ist sehr interessant, da durch ihn und seine Aussagen ein großer Teil der erzielten Komik in den Kasperlstücken erzeugt wird. Auf Kasperls Sprachgebrauch wird später in der Analyse der Komikformen der Kasperlstücke näher eingegangen, allerdings sollen hier einige sprachliche Eigenarten Kasperls erwähnt werden. Beispielsweise gibt es bestimmte Wendungen, die von Kasperl immer wieder eingesetzt werden, wie beispielsweise Kasperls übliche Begrüßung „Holli, hollo“ (KS 6, 7, 8, 20, 27, 38, 42, 49) oder „Hollodero“ (KS 27, 32 und 38), und die Frage an die Kinder „Seids alle doo?“ (KS 8, 14, 20, 27, 34, 41, 49). Kasperls typischer Ausruf der höchsten Verwunderung ist „Kreuzbirnbaumhollerstauden“, den er allerdings nur zwei Mal verwendet (KS 11, 54).

Ein weiteres Kennzeichen des Sprachgebrauchs von Kasperl ist die Verwendung des Diminutivs für das Einhorn, das er „Einhörnderl“ (KS 17) nennt, und für das er sogar einen Kosenamen findet, nämlich „Butzi“ (KS 17). Außerdem werden lautmalerische Elemente eingebaut, wie beispielsweise „hau“ und „zwick“ in Prügelszenen (KS 38).

Besonders auffallend ist, dass Kasperl in den verschiedenen Stücken immer wieder zwischen der Reim- und Prosaform wechselt.

Zusammenfassend lässt sich über Kasperl sagen, dass er ein lustiger, gewitzter, mutiger Kerl ist, der sich mit allen Gefahren anlegt und diese mit Hilfe von Glück, Vorsicht und einem großen Maß an Aggressivität löst. Er ärgert gern sozial höher gestellte Personen, was ihm aber durch seine Bereitschaft zu Abenteuern nie Nachteile bringt, ganz im Gegenteil, da er schließlich sogar die Königstochter heiraten soll und dadurch in der Folge den Platz des alten Königs einnehmen wird.

5.2.2. Adelige

5.2.2.1. Graf und Gräfin

Graf und Gräfin wohnen in einem großen Schloss, das auch einen Turm besitzt (KS 22), und in dem Geist Rugibald jede Nacht spukt. Das nächtliche Spuken ist der Grund dafür, warum die Gräfin angegriffen aussieht (KS 21), es kann also angenommen werden, dass sie durch den Schlafmangel blass und müde wirkt, was durch Abbildung 6 noch betont wird: Die Gräfin sitzt bei Tisch, mit verschränkten Fingern und den Blick zu Boden gerichtet.

Der Graf ist erzürnt, dass durch den Schlossgeist der Wert seines großen Schlosses gemindert wird (KS 21), und daher auch sehr erleichtert, als sich Kasperl einfindet, der den Geist erlösen möchte (KS 21). Er hat ein aufbrausendes Gemüt, da er auf Kasperls Witze nicht eingeht, ihn als „verflixten Frechling“ (KS 21) bezeichnet und ihn sogar in den Turm einsperren möchte (KS 22). Dieser Eindruck wird durch Abbildung 6 verstärkt, der Graf sitzt bestimmt und ernst bei Tisch und deutet mit seinem Finger auf Kasperl. Die Kleidung von Graf und Gräfin sind ihrem sozialen Stand angepasst, an der Gräfin fällt eine lange Kette auf, die sie um den Hals trägt.

Sprachliche Besonderheiten sind bei Graf und Gräfin nicht ausgeprägt, beide sprechen die Hochsprache, allerdings spiegelt sich die Ängstlichkeit der Gräfin auch in ihren Aussagen, da ihre Sätze elliptisch und unvollständig sind (KS 21).

5.2.2.2. König

Der König wird als fauler Regent beschrieben, der stets ein Nickerchen hält und dies als „regieren“ bezeichnet:

KÖNIG: Ich bin der König und das ist nicht wönig. Ach welche Sorgen, bald dies, bald dös, die Regiererei macht mich ganz nervös. Ich will mein Zepter niederlegen und hier ein wenig der Ruhe pflegen.

BOTE: Majestät — —

KÖNIG: Was willst denn du? — Wenn ich regiere, brauch ich Ruh! (KS 49f.)

Er ist stets von Sorgen geplagt, insbesondere, da der Drache ihm seine „besten Steuerzahler“ (KS 50) auffrisst. Aus diesem Grund lässt er auch Schilder im Wald aufstellen, die vor dem Drachen warnen sollen. Der König ist aber nicht nur um seine Staatskasse und seine Untertanen besorgt, sondern vor allem um seine Tochter, da er ihr untersagt, im Drachenwald spazieren zu gehen (KS 50). Als er von ihrem Unfall im Wald erfährt, ist er untröstlich (KS 52), und er verspricht Kasperl ihre Hand, wenn er sie nur retten kann.

In Abbildung 14 ist zu erkennen, dass der König bereits ein älterer Herr ist, er trägt einen langen, weißen Bart, eine Krone und einen königlichen Umhang, außerdem ein Zepter (KS 53). In Abbildung 15 zeigt sich sein Wandel vom untröstlichen zum stolzen Vater, da er seinem zukünftigen Schwiegersohn die Hand schüttelt und das Paar wohlwollend betrachtet.

Auch der Sprachgebrauch des Königs ist hochsprachlich, wie jener von Graf und Gräfin. Auffallend ist, dass er oft, um die Reimform aufrecht zu erhalten, an verschiedenen Wörtern lautliche Änderungen vornimmt, wie auch in obigem Beispiel ersichtlich ist: „König – wönig“, „dös – nervös“.

5.2.2.3. Königstochter Eleonore

Eleonore wird als naive Königstochter geschildert, die sich nicht an den Rat ihres Vaters hält und trotz aller Warnungen in den Wald geht (KS 51), da Wiese und Wald auf sie eine beruhigende und friedliche Wirkung haben. Sie sagt von sich selbst, sie wäre nicht dumm (KS 50), allerdings spricht sie von Dingen, von denen sie offensichtlich nichts Genaueres weiß, wie beispielsweise vom Reim:

KÖNIGSTOCHTER: Kas— Kasperl! Oh, wie poetisch.

Kasperl und Eleonore!

KASPERL: Eleonore und Kasperl!

KÖNIGSTOCHTER: Wie herrlich sich das reimt. (KS 56)

Eleonore ist auf zwei Abbildungen zu sehen, in Abbildung 14 im Hintergrund, als gedankenverlorene Person mit Krone. In Abbildung 15 liegt sie bereits in Kasperls Armen, sie scheint überglücklich, gerettet worden zu sein. Sie ist eine gut aussehende junge Dame mit langem Haar, das sie zu Zöpfen gebunden trägt (KS 55).

Sie repräsentiert das schwache Geschlecht, sie ist eine junge Frau, die sich gedankenverloren den größten Gefahren aussetzt und nur durch einen mutigen Helden, wie es Kasperl ist, gerettet werden kann. Diese Passivität wird auch in Abbildung 15 thematisiert. Generell

stehen Prinzessinnen für „Kinder auf ihrem Weg zum Erwachsensein“²⁷², was auch auf Eleonore zutrifft, deren Status als Erwachsene am Ende durch ihre Heirat mit Kasperl bestätigt wird.

Auch sie spricht weder Dialekt noch Umgangssprache, sondern ausschließlich die Hochsprache.

König und Prinzessin stellen innerhalb der Kasperlstücke die einzige Eltern-Kind-Beziehung dar. Ihre Relation ist vor allem durch die Trennung gekennzeichnet, die durch den Drachen verursacht wird.

Die Vertreter des Adels sind stets Vertreter des Guten. Ihnen ist gemeinsam, dass sie ihrem sozialen Stand gemäß vermögende Personen sind, und stets die Hochsprache verwenden. Eine weitere, zentrale Gemeinsamkeit ist, dass sie stets durch Vertreter des Bösen geschädigt werden: Graf und Gräfin entgehen nur knapp einem Anschlag der Räuber, sie werden von Geist Rugibald heimgesucht, und die Königstochter wird vom Drachen verschlungen.

5.2.3. Bauern

5.2.3.1. Bauer und Bäuerin Tachtlberger

Bauer und Bäuerin heißen Ignaz und Kathl Tachtlberger und sind Landwirte in Schneuzleit (KS 15f.). Ignaz, von seiner Gattin auch Naz genannt, befindet sich im zweiten Stück im Wald, auf der Suche nach seiner Kuh, die ihm einige Stunden zuvor weggelaufen ist. Er verwechselt das Brüllen des Einhorns mit der Kuh, und wird von ihm aufgespießt. Seine Frau findet ihn dort, und bringt den Toten mit Hilfe des Gendarmen weg.

Das Aussehen der beiden wird im Stück nicht erwähnt, allein Kathl wird auf Abbildung 4 gezeigt, sie trägt ein gepunktetes Kopftuch und hält einen Rechen in ihrer Hand.

Ignaz ist ein pflichtbewusster Bauer, da er stundenlang seine entlaufene Kuh sucht, und sich große Sorgen um das Tier macht: „So schrei i schon jetzt etla Stunden und nirgends hab i mei Kuahle gfunden. O Gott, wann i net bald mei Kuahle hab...“ (KS 14). Das wirtschaftliche Wohlergehen der Familie hängt demnach von der Kuh ab. Seine Frau sagt über ihn, er wäre oft im Wirtshaus. Sie selbst ist, als sie ihren Mann am Boden liegen sieht, zuerst empört, da sie denkt, er schlafe dort seinen Rausch aus, doch als sie das Loch in seiner Brust sieht und bemerkt, dass er tot ist, ist sie bekümmert und ruft um Hilfe.

²⁷² GAUDA / WÜTHRICH, Botschaften der Kinderseele, S. 34.

Kathl und Naz sprechen in der Umgangssprache mit eingesprengten dialektalen Ausdrücken wie „etla“, „Kuahle“ oder „Haxn“ (KS 14). Auffallend ist deren häufige Verwendung des Lautes „ö“, den Naz an seinen Ruf nach der Kuh als Endung anhängt („Kuahle-ö-ö-ö“ [KS 14f.]), und auch Kathl an ihren Hilfescrei „Hilfe-ö-ö“ (KS 15).

Die beiden haben in dem Stück die Aufgabe, das schreckliche Morden des Einhorns anhand eines konkreten, tragischen Beispiels zu verdeutlichen.

5.2.3.2. Bauer und Bäuerin

Die Bäuerin wird von Kasperl „Schmalzbäurin“ (KS 43) genannt, sie ist verzweifelt, weil ihr Mann stets betrunken ist, die ganze Arbeit liegen bleibt und sie ihre Schulden nicht bezahlen können (KS 42). Sie weint sich bei Kasperl aus, der zuvor ihr Knecht gewesen war, aber aufgrund der Trunksucht des Bauern nicht mehr am Bauernhof arbeiten wollte; diese Szene wird in Abbildung 12 festgehalten. Man sieht hier den Bauern, der gerade aus einem großen Weinkrug trinkt und offenbar gar nicht merkt, dass sein Knecht fortgeht. Die Bäuerin hingegen ist verzagt, da sie nun die Arbeit auf dem Hof allein machen muss.

Der Bauer ist, neben seinem Alkoholismus, ein fauler Kerl (KS 42), der stets alles so hört, wie er es gerne möchte. Dies wird durch folgendes Beispiel verdeutlicht:

BÄURIN: Bauer, du sollst in den Stall kemmen!

BAUER: A—a—a—a—ah!

BÄURIN: Bauer, du sollst die Ochsen nehmen!

BAUER: A—a—a—a—ah!

BÄURIN: Bauer, du sollst den Wagen schmieren!

BAUER: A—a—a—a—ah!

BÄURIN: Bauer, du sollst Mist führen!

BAUER: A—a—a—a—ah!

BÄURIN: O Gott, er rührt si gar net. Nix mag er, ka Arbeit net. O Gott, is das a Kreuz. He, Bauer! Er draht mir grad den Buckel her! He, Bauer, an Schnaps hab i!

BAUER: Wa—a—as? An Schnaps?

BÄURIN: Ja, a Schnaps oder was! Du sollst in Stall kemmen!

BAUER: I soll ins Wirtshaus kemmen?

BÄURIN: Du sollst die Ochsen nehmen!

BAUER: I soll den Schnapskrug nehmen?

BÄURIN: Du sollst den Wagen schmieren!

BAUER: I soll die Gurgel schmieren?

BÄURIN: Du sollst den Mist ausführen!

BAUER: I soll den Rausch ausführen? Ja, du mei liebe Bäurin, das will i alles gern tun. I werd ins Wirtshaus kemmen, werd den Schnapskrug nehmen, werd mir die Gurgel schmieren und dann mein Rausch ausführen. Ja, meine liebe Bäuerin, gern tu i dir das alles, was du gsagt hast. Laß mir die Haustür weit offen, dass i wieder eintritt bei der Nacht, net daß i wieder die Stalltür für die Haustür anschau, und stell mir die Latern auf die Stiegen. So, i geh, duljö, duljö! (KS 42f.)

Zuerst ignoriert der Bauer seine Frau, dann tut er genau das Gegenteil dessen, was sie ihm aufträgt, und geht ins Wirtshaus.

Als Kasperl ihn vor seiner Verwandlung in den Saufteufel aufsucht, und ihn vor den Folgen seines Alkoholismus warnt, ist der Bauer von sich und seinen Fähigkeiten überzeugt und meint sogar, er werde dem Saufteufel die Hörner ausreißen (KS 44). Seine Selbstsicherheit verwandelt sich aber schnell in Furcht und Unterwürfigkeit, er versucht dem Teufel sogar zu schmeicheln, um seine Haut zu retten:

O heiliger Teufel, tu mir nix, i tu dir a nix. O kreuzlieber Teufel, rühr mi net an, i rühr di a net an. O herzallerliebster Teufel, geh zu, i geh a zu. (KS 46)

Dies zeigt sich auch in Abbildung 13, der Bauer bittet den Teufel auf Knien, ihn nicht in die Hölle zu verbannen, und sogar der Weinkrug ist bereits umgeworfen.

Als Kasperl in Gestalt des Saufteufels wieder verschwunden ist, und dem Bauern einen gehörigen Schrecken eingejagt hat, ist dieser endgültig kuriert. Er will weder Schnaps noch Wein, sondern nur Brunnenwasser trinken, und auch seine Faulheit hat sich in Fleiß verwandelt (KS 47). Dies ist auch der Grund, warum der Bauer in der Figurencharakteristik auf Seiten des Guten steht, da nicht er selbst bekämpft werden soll, sondern seine Trunksucht. Sprachlich lässt sich sagen, dass der Bauer vor allem lautmalerische Worte von sich gibt, besonders, wenn er schläft oder vom Wirtshaus nach Hause kommt (KS 42, 44). Sowohl Bauer als auch Bäuerin sprechen umgangssprachlich mit einigen dialektalen Ausdrücken.

Den Vertretern des Bauernstandes ist sprachlich die Verwendung der Umgangssprache mit dialektalen Ausdrücken gemeinsam. Bei den männlichen Vertretern der Bauernschaft ist der Alkoholismus verbreitet, sie sind aber stets fleißig und sehr um ihr Tagewerk bemüht. Sie haben die Funktion, die schrecklichen Auswirkungen des Bösen an einem konkreten, tragischen Beispiel zu zeigen.

5.2.4. Militär / Polizei

5.2.4.1. Feldwebel

Der Feldwebel tritt zum ersten Mal in Erscheinung, als sich Kasperl mit der Schnur aufhängen will, und klärt ihn auf, was „sich aufhängen“ wirklich bedeutet (KS 9). Er ist eine pflichtbewusste Person, da er Kasperl vom Selbstmord abbringt und gleichzeitig sein übergeordnetes Ziel nicht aus den Augen verliert, nämlich die Räuberbande zu fangen und

unschädlich zu machen (KS 9). Er nutzt Kasperls Geldknappheit aus und verführt ihn mit der Aussicht auf überbordende Verpflegung:

KASPERL: Und krieg i da etwas zu essen?

FELDWEBEL: Zu essen, soviel du willst! Wurst mit Sauerkraut und Speckknödel — — —

KASPERL: Aufhören, i fall um —

FELDWEBEL: Speckknödel und Kartoffelsalat und — — —

KASPERL: Aufhören, mir wird schlecht!

FELDWEBEL: Kartoffelsalat und Krapfen — — —

KASPERL: Kra—kra—krapfen? Richtige Krapfen?

Krapfen? oh, da bleib i nimmer do—o! Jetzt werd i ein Salat! Haltaus, Soldat! Juhui!

Jetzt fang i die Räuber alle drei! Jetzt is die Hungersnot vorbei. (KS 9)

Weiters ist der Feldwebel leicht reizbar, er ist es nicht gewöhnt, Widerworte zu hören und droht anfangs damit, Kasperl einzusperren, da dieser sich ihm widersetzt (KS 8f.) Er ist Repräsentant des Staates, der Ordnungsmacht, und es wird klar, dass durch die Einführung des Feldwebels gleich im ersten Stück auf eine unterschwellige Kriegsthematik aufmerksam gemacht werden soll.

Zum Aussehen des Feldwebels wird im Kasperlstück nichts gesagt, jedoch ist er auf Abbildung 2 dargestellt. Er trägt eine schwarz-weiße Militäruniform, Stiefel, einen Tschako und einen Säbel, außerdem einen langen Schnurrbart. Auf der Abbildung wird auch einiges zu seiner Einstellung ausgesagt, da er vor der rastenden, trinkenden Räuberbande flüchtet. Seine eigene Furcht ist wohl auch ein Grund dafür, warum er Kasperl zum Fangen der Räuber rekrutiert.

Der Feldwebel spricht stets die Hochsprache, bei ihm sind keine typisch militärischen Lautbesonderheiten auffallend, wie sie Kasperl später imitiert. Außerdem finden sich bei ihm, wie auch bei Kasperl, abwechselnd Reimform und Prosaform, wobei erstere überwiegt.

5.2.4.2. Gendarm

Der Gendarm hilft der Bäuerin beim Wegtragen ihres toten Mannes (KS 16). Er ist Vertreter des Staates, des Gesetzes, und hat für Ruhe und Ordnung zu sorgen, was ihm jedoch nicht so recht gelingt, weil das Einhorn bereits sechs Menschen ermordet hat und er diese Taten nicht stoppen kann. Sein Handeln ist sehr bestimmt, da er ohne lange zu überlegen der Bäuerin hilft. Sprachlich kennzeichnet ihn der Gebrauch der Hochsprache.

Traditionell ist der Polizist ein Partner Kasperls auf der Puppenbühne²⁷³, allerdings wird ihm in diesem Stück nur wenig Platz eingeräumt, um diese Aufgabe übernehmen zu können.

²⁷³ Vgl. ELLWANGER / GRÖMMINGER, Puppenspiel, S. 46.

Die Vertreter des Militär und der Polizei sind korrekte, pflichtbewusste und zielstrebige Figuren, die sich ihrer Autorität sehr bewusst sind. Sprachlich ist der Gebrauch der Hochsprache für diese Figuren kennzeichnend.

5.2.5. Sonstige

5.2.5.1. Ausrufer

Der Ausrufer steht in Diensten des Königs und macht den Steckbrief des Einhorns öffentlich, indem er ihn vorliest. Er ist eine sehr pflichtbewusste Figur, da er, bereits vom Einhorn aufgespießt, auf der Kundmachung die Zahl der Opfer des Einhorns korrigiert (KS 16). Sprachlich kennzeichnet auch ihn die Hochsprache.

Auf Abbildung 4 wird er in Uniform abgebildet, er trägt zusätzlich noch eine Trommel und befindet sich auf der Flucht vor dem Einhorn. Daraus lässt sich schließen, dass er ein nicht sehr mutiger Zeitgenosse ist, zumindest nicht so mutig wie Kasperl.

5.2.5.2. Bote

Der Bote des Königs hat nur zwei kurze Auftritte im Stück, jedoch hat er stets unangenehme Aufgaben. Er muss den König von einem weiteren Bauernopfer des Drachen berichten und im Wald eine Hinweistafel aufstellen, und er hat die Aufgabe den König vom Unfall seiner Tochter zu unterrichten (KS 51f.). Mit dem einzigen Satz „Majestät, Drache, Tochter, Fressen, Graus, aus!“ (KS 52) kann er den König wecken und seine Nachricht überbringen.

Auch er ist kein mutiger Mann, er beeilt sich mit dem Aufstellen der Tafel und kehrt schnell zum Schloss zurück (KS 50).

5.2.5.3. Minister

Der Minister tritt nur kurz auf, er ist ein Mann mit negativer Einstellung, da er nicht der Meinung ist, Eleonore könne gerettet werden, und dies auch dem unglücklichen König sagt (KS 52). Außerdem wirkt er desinteressiert und abwesend, obwohl er, als Beamter des Königs, diesen eigentlich beraten und ihm mit Rat und Tat zur Seite stehen sollte. Auf Abbildung 14 wirkt er alt und müde, und auch hier verstärkt sich der Eindruck des völligen Desinteresses.

Seine Funktion im Stück ist zu zeigen, dass Personen wie er nicht mehr in der Lage sind, gefährliche Situationen zu bewältigen, und dass es nun an der Zeit ist, jungen Personen wie beispielsweise Kasperl die Verantwortung zu übergeben. Jedoch zeigt sich in Abbildung 14

auch, dass er Kasperl gegenüber skeptisch ist, was mit hoher Wahrscheinlichkeit an dessen Jugend liegt.

5.2.5.4. Die drei Räuber

Die Räuberbande hat drei Mitglieder, den schweren Hans, den kurzen Much und den blauen Peter (KS 10). Es handelt sich nach Aussage des Feldwebels um drei äußerst gefährliche Männer, was sich auch in Abbildung 2 und 3 erkennen lässt, da sie sowohl mit Messern als auch mit Pistolen bewaffnet sind. Die Regieanweisung im Text beschreibt sie als „schreckbar anzuschauen“ (KS 9), aus den Abbildungen lässt sich feststellen, dass alle drei Hemd, Hose und Stiefel tragen. Zwei Räuber besitzen außerdem einen Hut, sie haben einen Beutel voll Geld und eine Flasche eines alkoholischen Getränks, vermutlich Schnaps (KS 9). Trotz ihres betont schrecklichen Aussehens lässt sich aber vermuten, dass die drei Männer nicht generell gefährlich sind, da sich ihnen auf Abbildung 2 zwei Eichhörnchen furchtlos nähern.

Die drei Räuber haben sich zum Ziel gesetzt, am folgenden Tag das Schloss auszurauben:

DER BLAUE PETER: Und morgen in aller Früh, wenn im Schloß noch alle die dicken Schweine schlafen, dann hussa — heissa — Tanz mit mir! Dann zapfen wir den Grafen an und den Wein im Keller! (KS 10)

Wichtig ist ihnen vor allem des Grafen Wein im Keller. Ihr Verhalten kann als antibürgerlich bezeichnet werden, da sie den reichen Grafen um sein Vermögen bringen wollen, um sich selbst zu bereichern. Dies ist auch der Grund, warum sie unbedingt gefangen genommen werden müssen, um sie daran zu hintern, weiterhin ihr Unwesen zu treiben.

Sie sind sehr vorsichtig, da sie eine Wache und ein Codewort vereinbaren (KS 10), allerdings gelingt es dem schweren Hans nicht, wach zu bleiben. Außerdem scheint es für sie nicht sehr wahrscheinlich zu sein, entdeckt zu werden, weil sie, von Kasperl unsanft geweckt, glauben, von einem der Ihrigen geschlagen zu werden:

DER BLAUE PETER: Schlaf, ... jetzt schlaf, ... jetzt schlaf ich da so gut und da stößt du mir in den Bauch, Much, du Much, da! Da geb ich dirs zurück.

DER KURZE MUCH: Au, au, was stößt du mich? Das ist der Hans, ganz sicherlich. Wart, Hans, dir will ichs zurückgeben fleißig... Sechs mal sechs ist sechsunddreißig.

DER SCHWERE HANS: Ich halt da Wacht, in finstrer Nacht. Wer stößt mich da? Halt! Au! Gottsfluch! Das ist gewiß der kurze Much! (KS 11)

In ihrem Drang nach Vergeltung prügeln sie einander, sodass ihr eigentlicher Gegner, Kasperl, leichtes Spiel mit ihnen hat. Dies wird auch in Abbildung 3 gezeigt.

Neben dem Stehlen werden auch weitere Delikte der Räuberbande angesprochen, es handelt sich um „Hausanzünden“, „Viehstehlen“ und „Leutumbringen“ (KS 12). An dieser Stelle stellt sich jedoch die Frage, woher Kasperl so genau über die Delikte der Räuber Bescheid weiß, es drängt sich die Frage auf, ob es sich hierbei nicht um Pauschalurteile Kasperls handelt.

Sprachlich zeigt sich bei den drei Räubern ihre Aggressivität, da sie einander gegenseitig beschimpfen (KS 10). Außerdem manifestiert sich auch die Müdigkeit des schweren Hans sprachlich:

DER SCHWERE HANS: Ich bin ein Räuber, ein Ri — Ra — Räuber
Und halte Wacht... Wacht... Wacht.
Ich bin ein Räuber, ein Ri — Ra — Räuber
Wohl bei der Nacht... Nacht... Nacht.
Bei finstrer Nacht, da schläft ein jeder.
Es schläft der Much, es schläft der Peter,
Nur ich, ich schlafe nicht... nicht... nicht.
Ich bin ein Räuber, ein Ri — Ra — Räuber
Und — Wacht... Nacht... Nacht...
Gute Nacht... Nacht. (KS 10)

In seiner gereimten Rede, die eigentlich die Funktion hat, ihn wach zu halten, wiederholt er immer wieder die letzten Wörter einer Verszeile, womit seine Müdigkeit auch sprachlich wiedergegeben wird. Hierbei handelt es sich außerdem um einen Abzählreim, was das Spiel mit den Silben „Ri-Ra-Räuber“ erklärt.

5.2.5.5. Einhorn

Über das Einhorn erfährt man im Stück sehr viel, da der Ausrufer den Steckbrief des Tieres laut kundgibt:

Einhorn, geboren am 27. März 1735 im hinteren Bärenwald und dorthin zuständig, ist wegen unberechtigter Aufspießung von sechs Personen gerichtlich verfolgt und aus dem Landesgebiete verwiesen worden. Da sich selbes aber immer noch in obgenanntem Walde aufhält, hat es sich bei unterfertigtem Amtsgerichte zu stellen, widrigenfalls es eingeliefert wird. Besondere Merkmale: Gestalt groß, Augen blau, Haare schwarz. Trägt im Gesichte ein drei bis vier Meter langes Horn. (KS 16)

Dem Einhorn werden menschliche Attribute zugeschrieben, da es beispielsweise ein Verwaltungsbezirk für das Tier zuständig ist, es gerichtlich verfolgt wird und beim Amtsgericht vorsprechen muss.

Es ist ein wütendes und wildes Tier²⁷⁴ (KS 15, 17; Abbildung 4), das offensichtlich kein anderes Ziel hat, als kontinuierlich Menschen aufzuspießen. Es fällt jedoch auf, dass es dies offenbar aus Lust an der Tätigkeit tut, da es die Menschen nach deren Aufspießung nicht frisst, sondern einfach liegen lässt. Aus dieser Tatsache lässt sich schließen, dass es entweder nur Menschen tötet, welche das Einhorn in seiner Ruhe stören, oder, dass es generell wütend auf Menschen ist, und alle tötet, auf die es trifft. Letzteres ist in diesem Fall leichter nachvollziehbar, da weder Bauer noch Ausrufer das Tier belästigen, und trotzdem getötet werden. Das Einhorn steht demnach stellvertretend für das Böse, das sich unkontrolliert gegen alle Menschen richtet, und deshalb unschädlich gemacht werden muss.

Dass ein Einhorn jedoch auch einen materiellen Wert darstellt, lässt sich aus der Tatsache schließen, dass Kasperl es einfängt und nicht tötet, und es domestizieren will (KS 18; Abbildung 5). So ließe es sich beispielsweise wie ein Pferd vor eine Kutsche spannen, oder für die Feldarbeit einsetzen.

Das Einhorn artikuliert sich im Stück nicht sprachlich, es stößt nur ein dumpfes Brüllen hervor (KS 15). In sprachlicher Hinsicht ist das Einhorn dem Drachen eindeutig unterlegen.

5.2.5.6. Geist Rugibald

Der Schlossgeist des Grafen und der Gräfin ist einer ihrer Vorfahren, Ritter Rugibald (KS 22). Jede Nacht um Mitternacht sucht er ein Mädel, um mit ihm tanzen zu können. Die Gräfin beschreibt ihn als weißes Knochengespenst (KS 21), was allerdings mit Abbildung 7 widerlegt wird. Geist Rugibald ist hier ein sehr vitales Gespenst, mit langem, weißem Bart, einem prächtigen Gewand und einem Schwert.

Rugibald wurde aus einem äußerst gotteslästerlichen Grund zum Geist, wie der Graf erzählt:

GRAF: Hör weiter! Als er einmal in der heiligen Nacht ein Tanzfest abhalten wollte, da gab es kein Mädchen weit und breit, das mit ihm tanzen wollte; denn es ist eine schwere Sünde, in der heiligen Nacht zu tanzen. Alle Mädchen machten sich fort und er blieb allein auf dem Tanzboden. Da schrie er: Heda, ein Mädel her!

KASPERL: Höda, öin Mödöl hö—ö—ör.

GRAF: Hör weiter! Da tut sich der Boden auf und eine Hexe kommt heraufgefahren — —

KASPERL: Pfui Teufel, die Viecher kenn i a!

GRAF: — heraufgefahren und tanzt mit ihm und tanzt so lange, bis Rugibald tot ist. Aber nur sein Leib war tot. Rugibald muß nun so lange als Geist auf Erden weilen, bis er einen christlichen Menschen findet, der mit ihm tanzt. So erscheint er alle Nacht im Schlosse und sucht jemand, der mit ihm einen Tanz macht. (KS 22)

²⁷⁴ Die Wildheit des Einhorns und seine Tendenz, Menschen anzugreifen, ist ein generelles Kennzeichen des mythologischen Tiers. Nur eine Jungfrau kann das Tier zähmen, es lässt sich von ihr „wie ein zahmes Haustier leiten“. Vgl. dazu Reinhold SAUTNER: Einhorn. In: Lexikon der Mythologie. Salzburg: Kiesel 1984, S. 96.

Er lebte ein auf Sinnesfreuden ausgelegtes Leben, trank und tanzte gern, und achtete keine kirchlichen Feiertage, was der Grund dafür ist, warum er dazu verdammt wurde, als Geist im Schloss herumzuspuken. Rugibald steht für das Böse, da er sich nicht an die christlichen Glaubensregeln und Gebote hält, und für ihn Lust und Leichtsinn im Vordergrund stehen. Eine solche Lebenseinstellung galt für den Verfasser der Stücke als bekämpfenswert, es soll gezeigt werden, dass jemand, der sich nicht an Regeln und Gebote hält, empfindlich bestraft wird.

5.2.5.7. Zauberer Fürchterlich

Zauberer Fürchterlich hat ein sehr bestimmtes Auftreten, er ist es offenbar gewöhnt, dass ihm seine Zuhörer andächtig lauschen und ihn nicht durch für ihn unkontrollierbares Schreien oder Rufen unterbrechen:

DIE KINDER: Ka—a—a—asperl!

ZAUBERER: Ruhe! Ruhe hier spreche ich.

Wer nochmals schreit, den verzaubre ich.

DIE KINDER: Ka—a—a—asperl!

ZAUBERER: Ruhe, sag ich! Kennt ihr mich?

Ich bin der Zauberer Fürchterlich. (KS 27)

Auch in Abbildung 8 wird das selbstbewusste Auftreten des Zauberers gezeigt, er droht Kasperl mit seinem Zauberstab. Am Bild lässt sich ablesen, dass er bereits ein betagter Zauberer ist, er trägt ein gemustertes langes Gewand, einen spitzen Hut und lange, an den Spitzen geringelte Schuhe.

Er ist der Zaubermeister, der Kasperl mit der Höhe seiner Bezahlung übertölpelt, da er sagt, er zahle ihm „dreimal acht weniger zweimal zwölf Gulden“ pro Woche (KS 28). Zu seinen Eigenschaften zählt neben Schlauheit auch Gereiztheit, da er schnell wütend wird, als Kasperl die ihm zugedachten Arbeitsaufträge verdreht.

Der Zauberer hat zwar durchaus auch positive Charakterzüge, da er beispielsweise Kasperl davor warnt, in seinen Zauberbüchern zu lesen, da sonst etwas Schlimmes passieren würde (KS 29), aber durch seine Freundschaft mit Höllengesellen kann bezweifelt werden, dass er ein Vertreter des Guten ist.

5.2.5.8. Die drei Teufel

Teufel sind, wie Ellwanger und Grömminger betonen, „natürliche Widersacher und Gegenspieler des Kasper auf der Puppenbühne“²⁷⁵.

Die drei Teufel reagieren auf die Zaubersprüche, die Kasperl in den Zauberbüchern des Zauberers liest: „Perlikl“ (KS 30) und „Perlakl“ (KS 33), bei ersterem erscheinen sie, bei letzterem fahren sie wieder in die Hölle hinab. Sie sind demnach von allen abhängig, die diese Zaubersprüche kennen und anwenden²⁷⁶, in diesem Stück also vom Zauberer, dem die Bücher gehören, und von Kasperl.

Sie werden von Kasperl als schwarz und grausig beschrieben (KS 30), sie jagen ihm einen gehörigen Schrecken ein und bedrängen ihn stark. Auch in Abbildung 9 werden sie als riesige, schwarze Teufel gezeigt, mit Hörnern, dickem Fell und Pferdefuß. Dieses Erscheinungsbild ist bereits im Mittelalter überliefert.²⁷⁷ Sie beißen, reißen und zwicken Kasperl, wollen ihn fressen und in die Hölle entführen.

Auch sprachlich wird ihr fürchterliches Auftreten noch unterstrichen, durch ihre stete Betonung der jeweiligen Endungen entsteht ein Furcht einflößendes Klangbild, vor allem auch deshalb, weil sie nur zwei Aussagen zu kennen scheinen:

DIE DREI TEUFEL: Du hast uns be—schwo—rännnn!
Du bist ver—lo—rännnn! (KS 31)

Auffallend ist, dass ihr Erscheinungsbild mit jenem des verzauberten Kasperl ident ist.

5.2.5.9. Hexe

Hexen sind generell in Kasperlstücken Repräsentanten eines bösen Mutter-Symbols, während die Großmutter als gute Mutter fungiert. Sie stellt meist eine Mutter dar, die ihr Kind nicht loslassen will, ihm nichts zutraut und ihm keine Eigenständigkeit zugestehen kann.²⁷⁸

Die Hexe im vorliegenden Kasperlstück ist eine sehr tückische Figur, die Kasperl überlistet und ihn mit einem Zaubertrank in einen Teufel verwandelt (KS 36), allerdings lässt sie sich umgekehrt auch von Kasperl überlisten und schließlich in eine schwarze Katze verwandeln (KS 40). Sie ist auf den Abbildungen 10 und 11 als alte Frau dargestellt, mit dem typischen schwarzen Hexenhut (Abbildung 11) und einem langen Kleid.

²⁷⁵ ELLWANGER / GRÖMMINGER, Puppenspiel, S. 38.

²⁷⁶ Vgl. ebda., S. 39.

²⁷⁷ Vgl. ebda., S. 38.

²⁷⁸ Vgl. ebda., S. 43.

Sprachlich auffallend ist bei der Hexe ihr ständiges „hi-hi-hi“ und die außergewöhnlich große Anzahl an Reimen, wie das folgende Beispiel zeigt:

HEX: Hi—hi—hi, i bin wieder hi! So, junger Herr, Herr, he, Herr, da her, da komm her.
Hu—hu—hu, der Saft gibt Kraft, das ist der Nasensaft, der gibt die rechte Nasenkraft.
Ruck, ruck, ein fester Schluck, gluck, gluck, gluck und noch ein bißchen mehr, bis die
Flasche leer, junger Herr, junger Herr, dann wird die Nase klein, hi—hi—hi und fein —
hi—hi—hi und mein!!! Hi—hi—hi. (KS 35f.)

Außerdem findet sich auch bei ihr der bedrohlich wirkende rollende r-Laut, der stets in übertriebenem Maß eingesetzt wird.

Die Hexe will sich Kasperl zum Untertanen machen, indem sie ihn verhext und hofft, seinen Willen dadurch brechen zu können. Dies deckt sich auch mit der Theorie der bösen Mutterfigur, die ihr Kind nicht loslassen will. Sie muss bekämpft werden, weil sie Kasperl seine Eigenständigkeit nehmen will, was dieser nicht zulassen will.

5.2.5.10. Der Alkoholismus

Als personifizierte Trunksucht wurde der Bauer bereits charakterisiert. Der Alkoholismus als Sucht muss von Kasperl deshalb bekämpft werden, weil er aus fleißigen, freundlichen Menschen, wie es der Bauer ursprünglich war, faule und arbeitsscheue Wesen macht, die, anstatt ihrer Arbeit nachzugehen, im Wirtshaus anzutreffen sind. Die Arbeitskraft der von Trunksucht befallenen Person ist stark gemindert, weshalb die Sucht mit allen Mitteln bekämpft werden muss.

5.2.5.11. Drache

Drachen sind äußerst dämonische Tiere, die „ein urtümliches Bild ältester kaltblütigster Vitalität, eines Lebens von verschlingendem Charakter“²⁷⁹ zeichnen. Der Kampf Kasperls mit dem Drachen kann als Symbol für sein endgültiges Erwachsenwerden gedeutet werden, da er sich durch den Kampf mit seinen eigenen Ängsten und Bedürfnissen auseinandersetzt²⁸⁰ und schließlich den Entschluss fasst, Eleonore zu heiraten.

Der Drache hat als einziges Tier in den Stücken die Fähigkeit zu sprechen, es kann außerdem auch lesen:

DRACHE: Uuuuuuaah! Dieser Bauer war ein zacher Bissen, vier Stunden hab ich ihn
kauen müssen. Uuuuuuaah! Und seine alte Lederhosen tut mir jetzt noch heraufstoßen!

²⁷⁹ ELLWANGER / GRÖMMINGER, Puppenspiel, S. 52.

²⁸⁰ Vgl. ebda.

Uuuuuuaah! Was steht denn da — hopp! „Hier gibt es Drachen? Stop!“ Diese Menschen sind doch vermessen, jetzt muß ich solches Zeug noch fressen! (KS 51)

Er frisst im Königreich alle Untertanen, der König betont, dass es bereits 32 Bauern gewesen sind, seine besten Steuerzahler (KS 50). Als der Drache schließlich sogar die Königstochter verschlingt, muss dringend eingegriffen werden, und so liegt es wieder an Kasperl, das Böse zu vernichten. Der Drache ist offenbar der stärkste Gegner Kasperls, da der erbitterte Kampf zwischen den beiden lange dauert, und auch Kasperl beinahe gefressen wird.

Für den Drachen gilt Ähnliches wie für das Einhorn, da er gute Arbeitskräfte und sogar die Königstochter verschlingt, muss er bestraft werden. Allerdings besteht für den Drachen wohl keine Verwendung als Haus- oder Nutztier, weshalb Kasperl ihn auch tötet und nicht nur einfängt.

Der Drache findet sich auch auf Abbildung 15, er hat einen kleinen, schuppigen Körper und spitze Zähne, und erinnert so eher an ein Krokodil.

Auffallend ist, dass Beruf und sozialer Stand fast aller Figuren durch ihren Namen gekennzeichnet sind, sie erhalten dadurch nur wenig Individualität und sind eher Typen als Persönlichkeiten.

Zu den Figuren lässt sich abschließend sagen, dass Kasperl die signifikanteste Persönlichkeit auf Seiten des Guten ist. Ihm zur Seite stehen Vertreter des Gesetzes oder Aristokraten, die selbst überfordert sind, und Bauern, die sich ebenfalls Hilfe suchend an ihn wenden. Seine Gegner sind mythologische Tiere, Vertreter der Hölle wie Hexen, Zauberer und Teufel, außerdem Geister und menschliche Laster. Sie alle haben gemeinsam, dass sie die Menschen schädigen, entweder durch das Stehlen materieller Dinge, der Arbeitskraft oder des Willens. Außerdem widersetzen sie sich der weltlichen Macht oder ignorieren kirchliche Gebote.

Aus diesen Gründen muss das Böse unschädlich gemacht werden, und Kasperl gelingt dies problemlos in allen sieben Stücken.

5.2.6. Strukturanalyse

Die sieben Kasperlstücke sind strukturell sehr ähnlich aufgebaut, was aus der strengen Unterscheidung von Gut und Böse resultiert. Die Grundstruktur ist wie folgt anzunehmen: Ein Problem tritt auf, das von niemandem als von Kasperl gelöst werden kann. Durch Glück und Zufall wird er in das Geschehen verwickelt, beweist Mut und Klugheit, besiegt das Böse und erhält eine Belohnung. Dieses Grundschema findet sich in den ersten drei Kasperlstücken,

und in Stück sechs und sieben. Die Belohnung variiert stets, es handelt sich hierbei sowohl um Nahrung (Stücke 1 und 6) und um Geld (Stück 2), als auch um eine Belohnung in Form einer Heirat (Stück 7). Nur im dritten Kasperlstück erhält Kasperl keine Belohnung, allerdings erfüllt sich sein Wunsch, einem Geist zu begegnen, was wiederum als Belohnung Kasperls gesehen werden kann.

Eine Variation der Grundstruktur findet sich in den Stücken vier und fünf, in denen sich Kasperl selbst in eine problematische Situation bringt, sich aber wieder durch Mut und Klugheit daraus befreien kann und das Böse besiegt. Hier ist die Belohnung die geistige Weiterbildung Kasperls, da er in Stück 4 zwei Zaubersprüche lernt und so die Teufel besiegen kann, und in Stück 5 den Zaubertrank der Hexe behält und lernt, wie man ihn anwendet.

Die Kasperlstücke sind zeitlich und örtlich nicht immer konkret zuzuordnen. Generell lässt sich sagen, dass der Wald als Ort der Handlung oft gewählt wird, vor allem in Szenen, in welchen es um wilde Tiere wie den Drachen und das Einhorn geht, oder um gefährliche Menschen, wie die drei Räuber. In Handlungssträngen, in denen sozial höher gestellte Figuren wie Graf, Gräfin oder König auftreten, ist die Umgebung den Figuren angepasst, die Handlung spielt im Schloss. Auch im sechsten Stück, in dem Kasperl den Bauern vom Alkoholismus kuriert, ist der Ort dem sozialen Umfeld der Figuren angepasst, und das Stück spielt am Bauernhof des Ehepaars.

Zwei Stücke sind örtlich nicht zuzuordnen, es handelt sich hierbei um die Stücke vier und fünf, in denen magische, übersinnliche Figuren wie Zauberer, Teufel und Hexen mitspielen. Im vierten Stück lässt sich aus dem Kontext schließen, dass die Handlung zumindest gegen Ende in der Bibliothek des Zauberers stattfindet, da Kasperl seine Bücher abstaubt (KS 29), allerdings ertränkt Kasperl die Teufel am Ende des Stückes in einem Fluss, und es ist nicht anzunehmen, dass durch des Zauberers Bibliothek ein solcher fließt. Die örtlichen Begebenheiten sind also in diesen Stücken nicht genau festzustellen.

Zeitlich lassen sich keine Präferenzen für eine bestimmte Tageszeit in den Kasperlstücken ausmachen, zwei Stücke spielen am Tag (Stück 2 und 7), drei Stücke am Tag und in der Nacht (Stück 1, 3 und 6), und die Stücke 4 und 5 sind zeitlich, wie auch örtlich, nicht einzuordnen.

Anfang und Ende der Kasperlstücke sind stets ähnlich: Kasperl erscheint auf der Bühne, fragt die Kinder, ob sie alle da wären, und leitet mit einem Scherz das Thema des jeweiligen Stücks ein. Am Ende fasst er das Stück kurz und pointiert zusammen, und ermuntert die Kinder zum

Warten, da er gleich wiederkommt und das nächste Stück beginnt. Auf die Anfangs- und Endsequenzen der Stücke wird jedoch später noch genauer eingegangen, da diese ein wesentliches Element der Komik der Stücke sind.

Bestimmte Szenen in den sieben Kasperlstücken Springenschmids lassen sich literarischen Vorbildern zuordnen. Dazu gehören zwei Szenen, die an Kasperlstücken Franz von Poccis orientiert sind, und eine Szene, die in der puppenspielerischen Faust-Tradition steht, die aber auch bei Pocci in abgewandelter Form zu finden ist.

Die Tatsache, dass ein Ritter aufgrund seines lasterhaften Lebens in einen Geist verwandelt wird, wie es im dritten Stück der Fall ist, hat ihr Vorbild in Franz von Poccis Kasperlstück „Das Eulenschloß“²⁸¹. In diesem Werk wird ebenfalls ein Ritter, der ein lasterhaftes Leben führte, verwandelt, allerdings nicht in einen Geist, sondern in eine Eule. Unterschiede zwischen den beiden Figuren bestehen allerdings in der Art, wie sie ihr Leben führten: Poccis Raubritter raubte und mordete für sein Leben gern, während Springenschmids Ritter Rugibald aufgrund seiner Vorliebe für Spaß und Lust verzaubert wurde. Gemeinsam ist ihnen aber, dass beide Ritter eine Kasperlfigur brauchen, um erlöst zu werden. Deshalb muss Springenschmids Kasperl mit Rugibald um Mitternacht tanzen, während Poccis Kasperl Larifari die Federn der verzauberten Eule ausreißt, um seine Wünsche erfüllt zu bekommen.

Auch das Schlafen einer betrunkenen Figur auf der Ofenbank lässt sich bereits bei Pocci finden, in seinem Kasperlstück „Der artesische Brunnen“²⁸². Allerdings ist es hier Kasperl Larifari selbst, der auf der Ofenbank übernachtet, während bei Springenschmid der betrunkene Bauer stets diesen Schlafplatz wählt.

Eine besonders interessante Stelle findet sich bei Springenschmid im vierten Kasperlstück, in welchem Kasperl zum Zauberknecht des Zaubersers wird, dessen Bücher abstauben soll und dabei einen Zauberspruch laut vorliest, mit dem er drei Teufel herbeizaubert. Hierbei handelt es sich um eine Variation des Fauststoffs²⁸³, der seine Ursprünge im Volksbuch „Historia von D. Johann Fausten“²⁸⁴ von 1587 hat. Der Fauststoff war sehr beliebt, und die bearbeitete Fassung durch Christopher Marlowe wurde schließlich durch die englischen Wandertruppen

²⁸¹ Franz von POCCHI: Das Eulenschloß. In: Ders.: Kasperlkomödien. Stuttgart: Reclam 1972. (= Universal-Bibliothek. 5274.) S. 27-50.

²⁸² Franz von POCCHI: Der artesische Brunnen. In: Ders.: Kasperlkomödien. Stuttgart: Reclam 1972. (= Universal-Bibliothek. 5274.) S. 51-76.

²⁸³ Auch zum Folgenden vgl. Günther MAHAL (Hrsg.): Doktor Johannes Faust. Puppenspiel in vier Aufzügen hergestellt von Karl Simrock. Mit dem Text des Ulmer Puppenspiels. Stuttgart: Reclam 2007. (= Universal-Bibliothek. 6378.) S. 111ff.

²⁸⁴ Stephan FÜSSEL / Hans Joachim KREUTZER (Hrsg.): Historia von D. Johann Fausten. Text des Druckes von 1587. Kritische Ausgabe mit den Zusatztexten der Wolfenbütteler Handschrift und der zeitgenössischen Drucke. Stuttgart: Reclam 2006. (= Universal-Bibliothek. 1516.)

in Europa verbreitet. Um das Stück noch publikumswirksamer zu machen, wurde eine Lustige Figur, der Pickelhäring, eingeführt, und der Fauststoff immer erweitert.²⁸⁵ Ab dem 17. Jahrhundert wurde Faust auch auf Puppenbühnen aufgeführt. Im Puppenspiel Karl Simrocks von 1846 findet sich auch die Parallele des Zauberspruchs, mit dem die Teufel herbeigezaubert werden können, auch hier liest Kasperl in einem Zauberbuch des Mephistoteles:

KASPERLE: [...] „Wenn – man – will – die Geister – kommen – lassen – so saget man – Perlippe.“ [...] „Wenn man will – daß die Geister – verschwinden – so sagt man Perlappe.“ [...] Richtig, alle Rattenschwänz fort. Da kann man ja leicht ein Teufelsbanner werden. Perlippe. (*Die Geister erscheinen.*) Perlappe. (*Die Geister verschwinden.*) Das geht ja wie geschmiert.²⁸⁶

Mahals Anmerkung zu diesen Zaubersprüchen besagt, dass es mehrere Variationen dieser Sprüche gibt, und sie in den verschiedenen Stücken die Aufgabe haben, die Teufel zu kommandieren und zu schikanieren.²⁸⁷

Auch bei Franz von Pocci findet sich eine Variation des Fauststoffs. Kasperl Larifari wird zum Famulus des Zauberers, und, ähnlich wie bei Springenschmid, hat er auch hier anfangs Probleme, seine Arbeitsaufträge zu verstehen und ärgert damit den Zauberer. Dieses Motiv findet sich in Poccis Kasperlstück „Kasperl’s Heldentaten. Ein Ritterstück aus dem finstern Mittelalter.“²⁸⁸

5.3. Der pädagogische Aspekt der Kasperlstücke

Dass Kasperlstücke eine pädagogische Funktion haben, wurde im Theorieteil bereits deutlich gezeigt. Nun stellt sich die Frage, was mit den Kasperlstücken Karl Springenschmids in pädagogischer Hinsicht bezweckt werden soll? Sind diese Mittel und Zweck politischer Propaganda, welche Werte werden in ihnen vermittelt?

²⁸⁵ Nähere Informationen zur komischen Figur im Volksschauspiel vgl. bei Andreas MEIER: Vom Rüpel zum Spaßmacher. Die komische Figur im sogenannten Volksschauspiel vom Doktor Faust. In: Peter CSOBÁDI (Hrsg.): Die lustige Person auf der Bühne. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1993. Band II. Anif / Salzburg: Müller-Speiser 1994. (= Wort und Musik. 23.) S. 521-539.

²⁸⁶ MAHAL, Doktor Johannes Faust, S. 23.

²⁸⁷ Vgl. ebda., S. 94.

²⁸⁸ Franz von POCICI: Kasperl’s Heldentaten. Ein Ritterstück aus dem finstern Mittelalter. In: Ders.: Neues Kasperl-Theater. Nach der Erstausgabe von 1855. Hrsg. von Ulrich DITTMANN und Manfred NÖBEL. München: Allitera 2007. (= Pocci-Werkausgabe. Abteilung I. Band 1.) S. 15-30.

Um diese Fragen beantworten zu können, ist es notwendig, zuerst Karl Springenschmids Biographie²⁸⁹ näher zu untersuchen. Karl Springenschmid (1897-1981) besuchte die Salzburger Lehrerbildungsanstalt 1912 bis 1915, und wurde Mitglied der „Wandervögel“, eine bereits erwähnte Jugendbewegung dieser Zeit. Er kämpfte im Ersten Weltkrieg und war ab 1919 als Lehrer tätig. Seine Lehrmethoden waren für diese Zeit sehr innovativ und ungewöhnlich, so spielte er beispielsweise mit seinen SchülerInnen Theater, las ihnen Geschichten vor oder hielt den Naturkundeunterricht in freier Natur ab, was ihm einige Kritik von Eltern und Vorgesetzten einbrachte.²⁹⁰

Nebenbei war er auch als Schriftsteller tätig, und wandte sich auch in seinen frühen Werken gegen die offizielle Pädagogik und Schulbürokratie, wie beispielsweise in „Das Bauernkind“ von 1925.²⁹¹ Das Kasperlspiel begeisterte Springenschmid aber bereits ab den 20er-Jahren, wie auch seine Unterrichtspraxis mit Theaterspielen zeigte.²⁹² So entstanden 1931 die Kasperlstücke „Siebenmal der Kasperl“. In den folgenden Jahren engagierte sich Springenschmid politisch, ab 1932 war er Mitglied des illegalen NS-Lehrerbundes und wurde 1936 aus dem Schuldienst entlassen. Ab dem „Anschluss“ Österreichs an NS-Deutschland 1938 wurde er Landesrat für Erziehung und Volkspropaganda, und organisierte die erste österreichische Bücherverbrennung auf dem Salzburger Residenzplatz am 30.4.1938.²⁹³ Neben seiner politischen Tätigkeit wurde Springenschmid zu einem streng völkischen Autor, er verfasste beispielsweise das „Lamprechtshausener Weihespiel“, er wollte damit einen neuen NS-Mythos erschaffen und die Aufführungen des „Jedermann“ in Salzburg durch sein neues Weihespiel ersetzen. Er wurde nach dem Zweiten Weltkrieg als Kriegsverbrecher gesucht, tauchte aber unter und wohnte ab 1956 wieder in Salzburg.²⁹⁴

Lässt sich aus diesen biographischen Daten schließen, dass auch Springenschmids früh entstandene Kasperlstücke nationalsozialistische Propaganda vermittelt? Oder haben sie etwa kolonialistischen, sozialistischen oder feldgrauen Hintergrund?

Diese Frage kann nur verneint werden. Springenschmids Kasperl reist nicht nach Afrika oder in ein anderes fernes Land und lernt keine fremden Völker kennen; er wird zwar Soldat, muss aber sein Land nicht im Krieg verteidigen, und es finden sich auch keine antisemitischen

²⁸⁹ Vgl. Wolfgang LASERER: Karl Springenschmid. Biographie. 1. Aufl. Graz: Weishaupt 1987.

²⁹⁰ Vgl. ebda., S. 31f.

²⁹¹ Vgl. ebda., S. 40.

²⁹² Vgl. ebda., S. 53-55.

²⁹³ Vgl. hierzu das Projekt der Salzburger Universitätsbibliothek „Gegen das Vergessen“ vom 30.4. bis 31.5.2008: Ursula SCHACHL-RABER (Hrsg.): Zur Erinnerung an die Bücherverbrennung vom 30. April 1938 auf dem Salzburger Residenzplatz. Ein Projekt der Universitätsbibliothek Salzburg in Kooperation mit der Internationalen Stefan Zweig Gesellschaft. 30. April bis 31. Mai 2008. Salzburg: [o.V.] 2008.

²⁹⁴ Vgl. ebda.

Tendenzen oder arischen Idealbilder. Ebenfalls lassen sich keine Versatzstücke des sozialistischen Kasperl in den Stücken finden, Kasperl kann nicht als vorbildlicher Arbeiter gesehen werden, der für die Rechte der Arbeiterklasse kämpft.

Welchen pädagogischen Hintergrund haben die sieben Kasperlstücke Springenschmids dann? Welche Einstellungen werden abgelehnt, welche Werte favorisiert? Welche Erziehungsmethoden wendet Kasperl als Hauptprotagonist und primäre Identifikationsfigur der Kinder an? Für welche Altersstufe eignen sich die Kasperlstücke?

Kasperl ist in allen sieben Stücken der Hauptprotagonist, der sich gegen das Böse wendet. Allerdings ist er nicht durchgehend als positive Figur gezeichnet, vor allem aus dem Grund, weil er seiner Aggressivität oft allzu freien Lauf lässt. Seine Schläge mit Stock, Gewehr oder Zeppter des Königs können nicht mehr als letzter Ausweg gesehen werden, der Situation Herr zu werden, da er beispielsweise den Räubern keine Chance gibt, sich zu ergeben und sie nacheinander erschlägt (KS 12), oder die drei Teufel nicht nur verprügelt, sondern sie auch noch im Fluss ertränkt (KS 33). Diese überaus aggressiven Handlungen können nicht als pädagogisches Vorbild für Kinder interpretiert werden, da das Böse nicht nur zurückgedrängt, sondern völlig ausgerottet wird. Diese Tatsache ließe sich als Vorläufer nationalsozialistischer Tendenzen interpretieren, allerdings sind die Feindbilder Kasperls, wie bereits kurz erwähnt, nicht in diesem Sinn angelegt, da nicht konkrete soziale oder ethnische Gruppen abgelehnt werden, sondern Lebensweisen und Einstellungen.

Das Böse ist in den Kasperlstücken deutlich erkennbar. Die negativen Figuren sprechen die Kinder nicht an, mit Ausnahme des Zauberers, der sie zum Stillsein auffordert. Das Ignorieren des Publikums als Strukturmerkmal wird von den Kindern schnell erkannt, vor allem, da sie von Kasperl völlig anders behandelt werden. Er spricht sie an und bittet sie um Rat und Hilfe, wodurch diese sich gebraucht und ins Stück eingebunden fühlen, und ihn vor Gefahrensituationen warnen. Beispiele dafür sind das Einhorn (KS 17), das Auftauchen des Zauberers (KS 27) oder Warnungen vor den Folgen des Buchöffnens und Lesens (KS 29).

Kasperl ist auch durch sein Dazulernen in einigen Stücken ein pädagogisches Vorbild, da er den Kindern zeigt, dass sie sich durch Wissenszuwachs in gewissen Situationen besser zurechtfinden können. Kasperl kann zwar nicht perfekt lesen, wie die zusehenden Kinder vielleicht auch, aber trotzdem kann er den passenden Zauberspruch aus dem Buch herausfinden und sich der drei Teufel entledigen (KS 32).

Außerdem werden in den Kasperlstücke auch die Zahlen wiederholt, da beispielsweise ein Räuber während der Schlägerei im Wald das Multiplizieren übt („Wart, Hans, dir will ichs zurückgeben fleißig... Sechs mal sechs ist sechsunddreißig.“ [KS 11]), und auch Kasperl an einigen Stellen das Addieren wiederholt: „So. Eins und eins is zwei und eins is dr-r-r-rei!“ (KS 11). Auch anhand von Abzählreimen können die Zahlen wiederholt werden, wie sie beispielsweise Kasperl während des Wartens auf den Geist aufsagt (KS 23). Allerdings beherrscht Kasperl das Multiplizieren und Subtrahieren nur schlecht oder gar nicht, da er sich vom Zauberer bezüglich der Höhe seines Lohns übertölpeln lässt (KS 28).

In den Kasperlstücken werden den zusehenden Kindern auch Familienstrukturen präsentiert, anhand derer sie soziale Verhaltensweisen erlernen können. Durch die Geschichte der beiden Ehepaare im zweiten und sechsten Stück wird ihnen verdeutlicht, dass Ehepaare einander immer helfen sollen, und dass dies, egal wie widrig die Situation auch ist, mit echter Willenskraft auch zu schaffen ist. Das Paradebeispiel hierfür ist das Kurieren des Bauern vom Alkoholismus: Die Beziehung der Ehepartner ist äußerst gespannt, da der Bauer sich ständig im Wirtshaus aufhält und seine Frau auf sich allein gestellt ist. Allerdings hat sie die Willenskraft, ihren Mann mit der Hilfe Kasperls zu kurieren, und die Beziehung ist gerettet. Eine weitere, für Kinder viel wichtigere Beziehungsstruktur, ist jene zwischen Eltern und Kind, wie sie im letzten Stück dargestellt ist. Die Kinder lernen, dass es nicht aus purer Willkür geschieht, wenn ihre Eltern ihnen Grenzen setzen oder ihnen etwas verbieten, da Verbote immer Dinge reglementieren, welche für die Kinder gefährlich sind. Auch das Verbot des Königs an Eleonore, in den Wald zu gehen, hat eine konkrete gefährliche Ursache: den Drachen. Eleonore, die sich gegen das Verbot ihres Vaters auflehnt und trotzdem in den Wald geht, wird vom Drachen gefressen – das ungehorsame Kind wird grausam bestraft, allerdings später wieder von Kasperl gerettet.

Die Werte, die in den Kasperlstücken vermittelt werden, lassen sich anhand der abgelehnten Werte, des zu bekämpfenden Bösen, feststellen. Konkret bekämpft Kasperl das Stehlen (Stück 1), eine leichtsinnige Lebenshaltung (Stück 3) und die Trunksucht (Stück 6) als Sünden oder Laster; das Böse, das sich unkontrolliert gegen die Menschen wendet (Stücke 2 und 7), und das Übersinnliche, das sich seiner bemächtigen will (Stücke 4 und 5).

Ein genauer Blick auf die Kasperlstücke offenbart allerdings detaillierte Strukturen des Bösen. Im ersten Stück wird vermittelt, dass derjenige, der andere ausraubt oder ausrauben will, böse ist. Warum die Räuber das Schloss ausrauben wollen, wird nicht gesagt; es lässt

sich vermuten, dass diese selbst Geld benötigen, um beispielsweise Nahrung für sich und ihre Familien kaufen zu können. Gleichzeitig zeigt das Stück, dass man keinen Hunger leiden muss, wenn man zum Militär geht und sein Land verteidigt, da man dort alles im Überfluss bekommt – wie es Kasperl tut. Der logische Schluss daraus ist, dass derjenige gesetzestreu ist, der aus Hunger zum Militär geht, und sich nicht aus demselben Grund am Eigentum anderer vergreift.

Die Ablehnung einer leichtsinnigen Lebenshaltung, wie sie Geist Rugibald zu seinen Lebzeiten führte, hat die Funktion, den Kindern den Sinngehalt von Regeln und Verboten zu demonstrieren. Während anhand Eleonore und ihrem Gefressenwerden durch den Drachen der Sinn elterlicher Regeln erklärt wird, stehen hier allgemein gesellschaftliche Regeln und Glaubensgrundsätze im Mittelpunkt. Rugibald wurde verzaubert, da er ebendiese Regeln nicht beachtet hatte, und an einem christlichen Feiertag ein Tanzfest abhalten wollte. Anhand seiner Verzauberung wird gezeigt, dass Verstöße gegen Normen und Regeln empfindlich geahndet werden. Die Kinder lernen somit, sich an gesellschaftliche Normen zu halten.

Das vierte und fünfte Stück zeigt, welche Probleme sich Kasperl schafft, weil er sich mit dem Bösen einlässt: Er wird vom Zauberer im Hinblick auf seine Bezahlung übertölpelt, muss sich mit den Teufeln herumschlagen, und wird auch von der Hexe an der Nase herumgeführt und verzaubert. Es wird vermittelt, dass man sich nicht mit dubiosen Gestalten einlassen soll, da diese meist unehrlich sind und man ihnen nicht trauen kann. Die Kinder sollten sich selbst immer ehrlich verhalten und ihr Vertrauen nicht in jeden Unbekannten setzen.

Die Ablehnung des Alkoholismus im sechsten Stück hat zwei Komponenten, einerseits die Persönlichkeitsveränderung des Bauern, und andererseits der Verlust seiner Arbeitskraft durch seine ständige Betrunkenheit. Der Bauer wird hier als schlechtes Vorbild dargestellt, an ihm wird exemplarisch gezeigt, welche negativen Wirkungen der Alkoholkonsum hat. Die Kinder sollen anhand dieses schlechten Vorbilds lernen, Alkohol gar nicht oder nur in Maßen zu konsumieren.

Einhorn und Drache als mythologische Wesen stehen in den beiden Stücken für eine schwer definierbare, aber dennoch äußerst gefährliche Bedrohung für das Königreich. Genauer gesagt bedrohen sie sowohl die Bevölkerung des Königreichs, als auch die Staatskasse des Königs, der sich darüber beklagt, dass seine besten Steuerzahler nun nicht mehr verfügbar sind. Diese gefährlichen Wesen, seien sie noch so groß und stark, können aber trotzdem besiegt werden, wie Kasperl in den Stücken zeigt. Er lehrt die Kinder dadurch, dass sie alle Widrigkeiten überwinden können, wenn sie es nur wollen und hart genug daran arbeiten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass in den Kasperlstücken Springenschmids Werte wie das Akzeptieren von Normen und Regeln, die Eingliederung in die Gesellschaft, mäßiger Konsum, Vorsichtigkeit und Willenskraft vermittelt werden.

Für welche Altersstufe eignen sich die Kasperlstücke Springenschmids? Am Titelblatt (Abbildung 1) sind Kindergarten- oder Schulkinder abgebildet, allerdings lässt sich anhand der Abbildung die intendierte Zielgruppe nicht genau ermitteln.

Da die einzelnen Kasperlstücke sehr kurz sind, ist es möglich, dass sie in einem durchgehenden Zyklus mit kurzen Pausen zwischen den Stücken aufgeführt wurden. Dafür sprechen auch die Endsequenzen der Stücke, in denen Kasperl die Kinder darüber informiert, dass es nicht mehr lange dauert, bis das nächste Stück beginnt. Möglich ist auch eine Aufführungspraxis, in der die sieben Kasperlstücke an sieben aufeinander folgenden Tagen aufgeführt wurden.

Die Dramaturgie der Stücke, die sehr spannend und abwechslungsreich ist und in der darüber hinaus auch Parallelhandlungen anzutreffen sind, ist ein Argument für die Aufführung in Schulklassen, da jüngere Kinder komplizierten Handlungssträngen noch nicht folgen können und somit Probleme haben, die Kasperlstücke zu verstehen. Weiters ist auch die Sprache in den Stücken durch die teilweise gebundene Form für Kindergartenkinder oft nicht einfach zu verstehen, sie hätten auch ein sprachliches Problem, den Stücken folgen zu können. Auch darf die Tatsache, dass Karl Springenschmid selbst Lehrer war und für seine SchülerInnen Puppentheater gespielt hat, nicht außer Acht gelassen werden. Außerdem sprechen die Motive des Beschützens und Behütens, und die Gefahrensituationen, in denen sich Kasperl stets befindet, für Schulkinder als intendierte Zielgruppe der Kasperlstücke.

5.4. Formen der Komik bei Karl Springenschmid

Im folgenden Abschnitt werden verschiedene Formen der Komik in den Kasperlstücken Karl Springenschmids analysiert. Die Gliederung erfolgt nach den im Theorieteil beschriebenen Hauptkategorien, nämlich Sprach-, Situations- und Typenkomik, und verschiedenen weiteren Unterteilungen, wobei sich diese drei Kategorien stets überschneiden. Hierbei soll vor allem auf komische Elemente der Hauptfigur Kasperl fokussiert werden, da er in allen Stücken präsent ist und hauptsächlich von ihm Komik ausgeht.

5.4.1. Sprachkomik

Sprachkomische Elemente sind in „Siebenmal der Kasperl“ äußerst häufig anzutreffen, hierzu gehören die Verwendung des Dialekts, Reime, Verse, Lieder und diverse Sprachspiele.

Dialektale Äußerungen haben verschiedene Funktionen. Einerseits werden durch den Sprachgebrauch der Figuren diese indirekt charakterisiert, außerdem haben Dialektwörter die Aufgabe, dem Publikum den ersten Kontakt mit dem Kasperlstück zu erleichtern und den Kontakt zwischen Zusehern und Figuren zu verstärken. So gehört es auch zur Spielpraxis, den Sprachgebrauch des Kasperl jenem der Region anzupassen.²⁹⁵

Wie bereits in der Figurencharakterisierung angesprochen wurde, sprechen verschiedene Figuren teilweise im Dialekt, nämlich Kasperl, und Bauer und Bäuerin. Hier wird deutlich, dass durch den Gebrauch dialektal gefärbter Wörter der soziale Status der Figuren verdeutlicht werden soll, vor allem in Szenen, in denen die Figuren zum ersten Mal auftreten und nicht von Anfang an klar ist, wer sie sind und welche Funktion sie im Stück haben. So wird die Figur des Bauern wie folgt eingeführt:

BAUER: Ku—a—hle—ö—ö—ö! Kuahle—ö—ö—ö! Kuahle—ö—ö—ö! So schrei i schon jetzt etla Stunden und nirgends hab i mei Kuahle gfunden. O Gott, wann i net bald mei Kuahle hab... I renn mir no die Haxn ab. Kuahle—ö—ö—ö! Kuahle—ö—ö! Da is kalt, da is der Wald. Hu, wie's da hallt! Kuahle—ö—ö! (KS 14f.)

Dialektal gefärbte Wörter wie „Kuahle“, „etla“ oder „Haxn“ charakterisieren den sozialen Stand des Bauern, der sich nur selten hochsprachlich artikuliert.

Kasperl ist die positive Identifikationsfigur für sein Publikum, deshalb ist auch sein Sprachgebrauch an jenen seiner Zuseher angepasst. Er spricht in der Umgangssprache mit eingestreuten Dialektwörtern oder -ausdrücken, wenn er sein Publikum direkt anspricht, beispielsweise ruft er „saxn di“ (KS 24) als Ausdruck der Verwunderung oder Überraschung. Im Gegensatz dazu sprechen Figuren, die einen offiziellen Status innehaben oder dem Adel angehören, stets die Hochsprache; dasselbe gilt für die Vertreter des Bösen. Dadurch wird eine sprachliche Identifikation mit diesen Figuren erschwert, da angenommen werden kann, dass die zusehenden Kinder ebenfalls die Umgangssprache sprechen, und dialektale Ausdrücke verwenden.

Auffallend ist jedoch, dass Kasperl den Sprachgebrauch vor allem von sozial höher gestellten Figuren imitiert, speziell lautliche Merkmale übernimmt und diese in das Gespräch einbaut. So findet sich bei Kasperl der militärische Ton mit übermäßig gerolltem r-Laut und

²⁹⁵ Vgl. WEINKAUFF, Roter Kasper, S. 90.

übertriebenem s-Laut („Kehrrrt Euch! Beim Fußßß! Habt acht! Rrrrums, so wirds gemacht.“ [KS 10]), außerdem gebraucht er sehr oft Nasallaute, um die Sprache der Aristokraten zu imitieren (z.B. „Sind Sie schon aufgerögt, Veröhrteste?“ [KS 17]).

Auch Reime, Verse und Lieder sind wichtige Bestandteile der Kasperlstücke Springenschmids, bei allen Figuren werden zumindest Reime eingesetzt, um verschiedene Szenen komisch zu gestalten und die Aufmerksamkeit des Publikums zu fesseln. Dies beginnt bereits bei der Selbstvorstellung Kasperls auf Seite 6, die durchgehend endgereimt ist, und zieht sich durch alle sieben Kasperlstücke. Besonders auffällig ist die Verwendung von Reimen und Versen in Szenen, die bereits spannend sind, und in denen zur Ergötzung des Publikums die Wechselrede zwischen den Figuren in gereimter Form erfolgt. Ein Beispiel dafür ist die Szene, in der Kasperl sich in einen Teufel verwandelt und so den Bauern vom Alkoholismus kuriert:

BAUER: Oh, du mei lieber Teufelsgsell, lieber ins Wirtshaus und net in d' Höll.
KASPERL: Bauer, du hast schon gnug gesoffen, die Höllentür ist für dich offen.
BAUER: O lieber Teufel, nur no a Faßl — au, du zwickst — nur no a Maßl.
KASPERL: Bauer, jetzt muß i di fangen mit meiner glühenden Zangen.
BAUER: O du guter Teufel, wart no a Zeitl, nur no a Halbe, nur no a Seidl.
KASPERL: Nix da! I muß di zwicken und zwacken, in den Höllenkessel muß i di packen.
BAUER: O lieber Teufel, wart no a Stückl — nur no an Schluck — au! — nur no a Schlückl!
KASPERL: Hinunter jetzt zum Höllenschrecken, i muß di in das Feuer stecken.
BAUER: O lieber Teufel, muß das sein, — au! — nur no an Tropfen, a Tröpferl Wein!
KASPERL: Schluß! Her mit dir! So, du rauschiger Bauer, jetzt gehst mit mir. Das Feuer is schon anzunden! Glei san wir drunten!
BAUER: O heiliger Teufel, hab Erbarmen mit so einem Menschen, mit so einem armen. Mir graust so vor der Höllenreis'. Mir is eh da heroben schon zheiß.
KASPERL: Das is so recht, du Schnapsgesell! Auf, jetzt auf, mit mir in d' Höll. (KS 46)

Die Dramatik der Szene wird durch die Binnenreimstruktur des Dialogs noch unterstrichen, dadurch wird ein komischer Effekt erzielt.

Die Reimwörter, die Kasperl verwendet, sind häufig dialektaler oder umgangssprachlicher Herkunft. So werden beispielsweise Wörter wie „Kunst – sunst“ (KS 17) miteinander in Beziehung gesetzt, „scho – do“ (KS 20), „aus – Graus“ (KS 37), „Kas – Spaß“ (KS 8) und viele mehr.

Eine ähnliche Funktion haben eingestreute Abzählreime oder komische Sprichwörter, die den Kindern mit großer Wahrscheinlichkeit bekannt sind, und die so die Zuschauerbindung noch intensivieren. Eine Variation eines bekannten Abzählreims wird von Kasperl aufgesagt, als er im Schloss auf Geist Rugibald wartet, und ein weiterer, zu Beginn des fünften Stücks:

Eins — zwei — drei = Wir ham das glei!
vier — fünf — sechs = Her mit der Hex!
sieben — acht — neun = Alle Geister sollns sein!
zehn — elf — zwölf = Und Füx und Wölf! (KS 23)

Eins, zwei und drei!
Heißajuchei!
Vier, fünf und sechs!
Jetzt kommt die Hex!
Sieben, acht und neun!
Ui, das wird fein! (KS 34)

Leider ist nicht bekannt, ob Kasperl diese Abzählreime auch melodisch hinterlegt, um einen weiteren komischen Effekt zu erzielen. Melodien und Lieder ziehen ebenfalls das Publikum in ihren Bann, da es sich meist um Melodien von Volksliedern handelt, deren Kenntnis bei den Zusehern vorausgesetzt werden kann. Kasperl singt beispielsweise „Das Wandern ist des Müllers Lust“ (KS 14, 17), und auch die Räuber singen ein Lied, bevor sie zum ersten Mal auf der Bühne erscheinen:

Gibts ein schönres Leben als das Räuberleben
in dem tiefen, dunklen Tannenwald... wald... wald?
Da wird Schnaps gesoffen und ein Lied gepoffen
in dem tiefen, dunklen Tannenwald... wald... wald. (KS 9)

Dieses Lied dient hauptsächlich zur Charakterisierung der drei Räuber, hat aber auch einen gewissen Unterhaltungswert, vor allem durch seinen Kontext von drei Furcht erregenden Räubern gesungen zu werden.

Komik wird in Kasperlstücken, wie bereits angedeutet, auch durch die verschiedensten Sprachspiele erzeugt. Hierbei handelt es sich sowohl um das Verschieben von Satzteilen und Morphemen, um ein Verschieben von Lauten, als auch um ein Spiel mit Wortbedeutungen und damit zusammenhängenden Missverständnissen.

Ein besonders auffallendes Element ist hierbei die Variation von Vokalen und Konsonanten, die meist dazu dient, den Binnen- oder Endreim bilden zu können. Allerdings wird auch bei nicht vorhandenem Reimzwang oftmals mit den Lauten gespielt, beispielsweise in Kasperls üblicher Begrüßung „Holli, hollo“ (KS 6, 7, 8, 20, 27, 38, 42, 49) mit der Variation „Hollodero“ (KS 27, 32 und 38). Dazu ist auch das bereits erwähnte Imitieren des Sprachgebrauchs anderer Personen zu zählen, da Kasperl hierbei deren lautliche Charakteristika übernimmt und in seine Rede einbaut.

Charakteristisch für Kasperl sind vor allem seine Versprecher, die er stets sofort korrigiert. Beispiele dafür wären „Angstgesicht – Angesicht“ (KS 6) oder „Salat – Soldat“ (KS 9). Hierbei handelt es sich um Verwechslungen von gleich oder ähnlich klingenden Wörtern, die jeweils andere Bedeutungen tragen, sodass eine komische Wirkung erzielt wird. Außerdem verdreht Kasperl nicht nur Wortteile, sondern auch Satzteile, da er beispielsweise eine Verszeile von „Des Wandern ist des Müllers Lust“ wie folgt singt:

„Das Müllern ist des Wandrers Lust, das Mü—ü—üllern!“ Haltaus, das is ja verkehrt; jetzt weiß i, wie es ghört: „Das Wandern ist des Müllers Lust, das Wa—a—ändern!“ So, jetzt stimmts! (KS 14)

Zu den Versprechern Kasperls gehören auch Wörter, die er falsch hört, und dann falsch ausspricht. Dies geschieht beispielsweise, als der Zauberer auftaucht:

KASPERL: Ka—a—a—asperl, wer schreit denn da allweil Ka—a—asperl? I möcht jetzt schlafen.
DIE KINDER: Kasperl, der Zauberer!
KASPERL: Was? Wie? Der Saubär und der Saubärer? (KS 28)

Die lautliche Ähnlichkeit von „Zauber“ und „Saubär“ bewirkt den komischen Effekt, der vermutlich bei den zusehenden Kindern ganze Lachsalven hervorrufen kann.

5.4.2. Situationskomik

Situationskomische Elemente finden sich in den Kasperlstücken Karl Springenschmids vor allem in überraschenden Wendungen, Verwechslungen und Wiederholungen von Elementen.

Überraschende Szenen und Elemente finden sich in den Stücken vor allem im Geschehen rund um Kasperl. Einige Beispiele dafür sollen hier angeführt werden. Eine typische überraschende Wendung ist Kasperls Zusammentreffen mit den Räubern im ersten Stück. Er geht seines Weges, zwar auf der Suche nach der Räuberbande, aber er rechnet nicht damit, diese zu seinen Füßen anzutreffen, und schon gar nicht, dass alle drei schlafen und seine Anwesenheit nicht registrieren:

Aber haltaus, jetzt heißts aufpassen. Brrr! Der Wald is finster. Brrr! Das is nix für alte Weiber! Hint und vorn alles voll Räuber.
(*Er hört die drei RÄUBER schnarchen.*)

Pfui Teufel, wie die Vögel heunt grausig singen. Mir scheint, die Nachtvögel san heunt alle verkühlt. Brrr! Was die für Stimm haben! Ui, da bin i in was dreintreten!

[...]

Uh, Kreuzbirnbaumhollerstauden! Da bin i ja mitten im Räubernest herinnen! (KS 11)

Kasperl ignoriert alle Anzeichen für die Anwesenheit der Räuber in seiner Nähe und meint sogar, dass die Vögel alle verkühlt wären. Diese lustige Verwechslung gepaart mit Kasperls Überraschung, auf die Räuber getroffen zu sein, bewirkt einen Lacheffekt bei den Zuschauern.

Ähnlich ist Kasperls Zusammentreffen mit dem Einhorn zu bewerten. Er verwechselt das Horn des Tieres mit einem Wegweiser, liest im Steckbrief von einem Einhorn und will sich zu seiner Verteidigung einen Stock abschneiden:

Haltaus, da is a Wegweiser! Werden wir schauen, was da drauf steht.

St—st—ö—ck— haltaus, das wird a Stecken! Na, nix da! Stöckbr— brrrr— Steckbrief.

Oh, pfui Teufel! Steckbrief! Ein—ein—ein— Einhorn... . Nananana! Da mag i nix wissen! Mi hat eh zerst schon so was bitten! Na, da geh i! Aber für alle Fäll, wann mir das Einhorn begegnen tät, schneid i mir einen Stecken ab. Da is eh glei a Stecken. Den schneid i mir ab.

DIE KINDER: Kasperl, net! Kasperl, paß auf! Kasperl, es spießt di auf!

(Er schneidet dem EINHORN in das große Horn. Es springt brüllend auf und geht auf ihn los.)

KASPERL: Ui! Hopp! Ui! Jetzt hats mir graten! Da is a Baum, Gottseidank! Da versteck i mi dahinter. Ui, bin i jetzt grennt, i hab schon gmeint, es brennt. (KS 17)

Was Kasperl nicht bemerkt, ist, dass er schon die ganze Zeit vor dem schlafenden Einhorn steht, und ihm sogar in sein Horn schneidet. Das Publikum sieht das Unglück bereits kommen, will Kasperl warnen, kommt aber zu spät, und Kasperl flüchtet erstmal. Diese Verkettung von Zufällen mit der Tollpatschigkeit Kasperls ist ein wichtiges Element für die Situationskomik in den Kasperlstücken.

Ein anderes Beispiel ist die Szene, in der die Bäuerin ihren vom Einhorn aufgespießten Mann findet:

BÄURIN: Naz! Na—az! Gsagt hat er, er geht's Kuahle suchen — und im Wirtshaus wird er sitzen, der Lump. Na, wart, wenn i di find, i werd dir helfen! Naz! Na—a—az! Hoppla, da liegt was! Wa—as? Das is ja der Bauer! Hat er wieder einen Rausch! He, Bauer, du Lump, aufsteh, aber schnell, sonst kimm i dir auf der Stell! Naz? Oh! Um Gottswillen, der hat ja a Loch! Da kann man ja durchschaun! A Loch mitten durch! Naz! Naz, mei Lieber, Naz, fehlt dir was, Naz, hörst mi nimmer, Naz! Lebst no? Mei lieber, guater Naz, sag, lebst no, i bin da, die Kathl, dein Weib. Sag, lebst no, ja oder na?

BAUER: Na.

BÄURIN: Na? Na, hat er gsagt, na! Also is er wirklich hin. Oh, mei guter Mann, o mei lieber Naz! Hin ist er, hin! Hilfe—ö—ö. (KS 15)

Die Tatsache, dass der tote Bauer seiner Frau tatsächlich antwortet, er sei tot, ist so überraschend und absurd, dass die Zuseher herzlich lachen müssen.

Auch durch Verwechslungen wird ein komischer Effekt erzielt, wie bereits am Beispiele mit den verkühlten Nachtvögeln (KS 11) gezeigt wurde. Eine ähnliche Verwechslung passiert auch Bauer Naz, der das Brüllen seiner verlorenen Kuh mit jenem des Einhorns verwechselt:

BAUER: Haltaus, jetzt hab i was ghört! Mir scheint, mei Kuahle hat gröhrt! Kuahle—ö—
ö—ö!
Schschschrrru—uah!
BAUER: Gspäßig, was mei Kuahle heut für Stimm hat? (KS 15)

Für das Publikum ist offensichtlich, dass nicht die Kuh die Verursacherin des Brüllens ist, sondern ein anderes, gefährliches Tier. Der Bauer hofft hingegen auf sein verlorenes Tier zu treffen und vermutet keine Gefahr hinter den Geräuschen. Diese komische Verwechslung wird ihm allerdings zum Verhängnis, da ihn das Einhorn aufspießt.

Zur Situationskomik lassen sich auch Wiederholungen von verschiedenen Elementen zählen, die einen komischen Effekt bewirken. Besonders wichtig sind hierbei Anfang und Ende der Kasperlstücke, da diese in jedem Stück strukturell ähnlich aufgebaut sind: Kasperl begrüßt die Kinder mit einigen Worten und der Frage, ob sie alle da wären, und beginnt dann, eine Geschichte zu erzählen, oder mit einem Scherz das Thema des jeweiligen Stückes einzuleiten. Beispiel dafür ist die Einleitung zum dritten Kasperlstück, in dem Kasperl einen Geist erlöst:

KASPERL: Alle guten Geister!
Kasperl, Kasperl heißt er!
Holli, hollo—o—o!
Da is er scho—o—o!
Seids alle do—o—o?
DIE KINDER: Jo—o—o—o!
KASPERL: Und die Geister a—a—a?
DIE KINDER: Na—a—a!
KASPERL: Ui, is das fad, wenn kane Geister da san!
Teufel, Hexen, Riesen, Räuber,
Drachen, Schlangen, alte Weiber,
Bären, Mörder, Zaubermeister,
Doch das Liebste san mir die Geister!
Ja, wenn ihr kane Geister habts, dann muß i halt Geister suchen gehn. Da werd i in den
Wald hineinmarschieren. (KS 20)

Die typische Frage an die Kinder „Seids alle do-o-o?“ darf auch hier nicht fehlen. Danach schneidet Kasperl bereits das Thema „Geister“ an, und macht sich auf die Suche nach

ebendiesen. Vor allem die Frage an die Kinder zu Beginn bereitet ihnen großen Spaß, wie auch heute noch beispielsweise in den Fernsehübertragungen des Wiener Urania-Puppentheaters zu beobachten ist.

Am Ende jedes Stückes spricht Kasperl jedes Mal einige Verse auf und verweist darauf, dass sich die Kinder gedulden sollen, da es gleich weiter gehe, wie beispielsweise am Ende des dritten Stücks:

Das Einhorn hab i gfangt, duljö!
Jetzt hol i mir die Prämiö!
Ihr Kinder, warts an Augenblick,
Es kommt dann bald das nächste Stück. (KS 18)

Die abschließenden Verse Kasperls fassen das zu Ende gegangene Stück zusammen und verweisen auf ein gleich nachfolgendes weiteres Kasperlstück, um die Aufmerksamkeit der Kinder nicht zu verlieren.

Die Wiederholung der Elemente zu Beginn und Ende jedes Stückes schaffen eine Spielroutine, die Kinder wissen genau, wie das folgende Stück beginnen und enden muss und erfreuen sich an dieser vorhersehbaren Lustigkeit.

In den Stücken gibt es nicht nur strukturelle Wiederholungen, sondern auch Wiederholungen von verschiedenen Ausdrücken oder Sätzen. Dazu gehören beispielsweise Zaubersprüche wie „Perlikl – Perlakl“ (KS 30f.), oder Kasperls Begrüßung „Holli, hollo“ (KS 6, 7, 8, 20, 27, 38, 42 und 49). Diese ständig wiederkehrenden Repetitionen sind für Kinder, ebenso wie strukturelle Ähnlichkeiten, von besonderem Reiz.

Zur Situationskomik gehört auch das Durchbrechen der Illusion, was sich konkret am Beiseitesprechen Kasperls zeigt, wenn er mitten im Stück mit den Kindern zu plaudern beginnt oder ihnen aufträgt, ihn bei gewissen Ereignissen zu warnen oder herbeizurufen. Damit wird die Illusion des Stücks durchbrochen, die Kinder bekommen das Gefühl, in die Handlung mit eingebunden zu werden und Komplizen Kasperls zu sein. Dieses Element findet sich in den Kasperlstücken Springenschmids sehr häufig (KS 8, 10, 11, 17, 21, 23, 27, 29, 32, 33, 36, 37, 40, 49 und 53), dazu sind auch die Anfangs- und Endsequenzen der Kasperlstücke zu zählen, die bereits besprochen wurden.

Eine Szene, in der die Kinder zum Mithelfen aufgefordert werden, ist die Szene im Wald mit den Räubern, die bereits gegenseitig aufeinander einschlagen:

KASPERL: Ah, das geht ja fesch! Die Herrschaften bringen sich ja selber um, da brauch i mi nimmer plagen. Bum, wie das kracht! Bum und wieder bum! Jetzt muß i schauen, ob die Kerle no springen können. Was habens ausmacht, Kinder?
DIE KINDER: Einen Pfiff! (KS 11)

Kasperl benötigt die Hilfe der Kinder, um dem Bösen endgültig den Garaus machen zu können. Die Kinder können somit in das Geschehen eingreifen, da Kasperl ein Problem hätte, wenn sich diese das geheime Zeichen der Räuber nicht gemerkt hätten.

Ein weiteres Beispiel für den Einfluss der Kinder findet sich im fünften Stück, in dem Kasperl gerade von der Hexe den Zaubertrank erhalten hat:

KASPERL: So. Die Hex is verschwunden. Und was i da in der Hand hab, das is also der Nasensaft — hi—hi — Soll i das trinken? Ha, Kinder, soll i das trinken?

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: Na? Ihr habts leicht „Na“ sagen mit euren kleinen Nasen, aber i mit mein kreuzverdoppelten Nasentrum? I wär do ein saubrer Kerl, wann i so eine nette kleine Nasen im Gsicht hätt. So beiläufig die Hälfte von der Nasen, die i jetzt da im Gsicht hab. I trink, Kinder, i trink!

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: Jetzt laß i mi nimmer drausbringen! I möcht a kleine Nasen. So, Kinder, gehts zrück a bißl, daß niemand was gschieht, wann i jetzt da sauf. [...]

(Es blitzt und kracht. Raketen gehen los. Dampf steigt auf. KASPERL ist nicht mehr zu sehen. Er wird in einen TEUFEL verwandelt.)

DIE KINDER: Kasperl! Ka—a—a—asperl!

KASPERL: Da bin i ja, auweh, auweh, auweh!

DIE KINDER: Kasperl! Ka—a—a—asperl!

KASPERL: Wann i eh da bin! I versteh net, daß die Kinder allweil schreien. Ja, was schauen mi denn die Kinder so an? Was schauts denn so? Gfall i euch nimmer? [...] Ja, wie schau denn i eigentlich aus? Kinder, wie schau i denn aus? Ha?

DIE KINDER: Du bist a Teufl! A Teufl! (KS 36)

Die Kinder wollen Kasperl davon abhalten, den Zaubertrank zu trinken, aber er hört nicht auf ihren Rat und wird in einen Teufel verwandelt. Auch auf die Verwandlung selbst machen ihn erst die Kinder aufmerksam. Die Kinder ahnen intuitiv das Vorhaben der Hexe und wollen Kasperl retten, und auch nach der Verwandlung haben sie ihm gegenüber einen Informationsvorsprung, da sie sofort das Ergebnis sehen und Kasperl darauf ansprechen.

Ein weiteres wichtiges Element der Situationskomik, welches besonders für Kinder besonders interessant ist, findet sich in Abbildung 11. Kasperl wurde von der Hexe gerade in einen Teufel verwandelt, aber es sind noch Elemente des ursprünglichen Kasperl sichtbar, nämlich seine Narrenkröze und Teile seines Rautenkostüms. Es lässt sich nicht sagen, ob in den Aufführungen Springenschmids der verwandelte Kasperl so dargestellt wurde, oder, wie in Abbildung 10, ohne charakteristische Kasperlmerkmale. Allerdings ist durch die oben

wiedergegebene Reaktion der Kinder sehr wahrscheinlich, dass die Aufführungspraxis an Abbildung 11 angelehnt war, da sie sofort erkennen, dass sich Kasperl verwandelt hat. Diese Form der Situationskomik ist ein Paradebeispiel für die im Theorieteil angesprochene Freie Komik, da charakteristische Merkmale Kasperls erhalten bleiben.

5.4.3. Typenkomik

Zur Typenkomik zählen Elemente wie das Aussehen Kasperls, weiters seine Ungeschicklichkeit, Schlagfertigkeit, Trotzigkeit, auch Feigheit, und schließlich die Neckereien, die er sich stets mit sozial höher gestellten Personen oder Vertretern des Bösen erlaubt. All diese Elemente wurden jedoch schon anhand der Figurencharakteristik erläutert, weshalb hier nicht mehr genauer darauf eingegangen werden kann.

Es lässt sich zusammenfassend sagen, dass Kasperl auf Kinder deshalb eine so große Faszination ausübt, weil er einerseits ein mutiger Kerl ist, der alles Böse besiegt, und andererseits doch auch ungeschickt und ängstlich ist. Durch diese Mischung entstehen fast von allein komische Situationen, die auf die zusehenden Kinder sehr ansprechend wirken und deren Begeisterung für Kasperl und seine Abenteuer steigern.

6. SCHLUSSFOLGERUNGEN

Im Rahmen der vorliegenden Diplomarbeit wurde gezeigt, dass „Siebenmal der Kasperl“ von Karl Springenschmid kein Instrument politischer Propaganda ist, auch wenn die Biographie des Autors darauf schließen lässt. Die Kasperlstücke zielen auf die Vermittlung allgemeiner Werthaltungen und Einstellungen; die Kinder sollen erlernen, warum es wichtig ist, Normen und Regeln zu akzeptieren, sich in die Gesellschaft einzugliedern und mäßige Konsumenten zu sein. Außerdem werden Charakterzüge wie Vorsichtigkeit und Willenskraft propagiert. Abgelehnt werden eine leichtsinnige Lebenshaltung, das Verletzen gesellschaftlicher Normen beispielsweise durch Diebstahl oder Laster wie der Trunksucht, und schließlich das allgemein Böse, das sich gegen die Menschen richtet und diese sogar zerstören kann.

Die Frage, ob Springenschmids Kasperlstücke kindgerecht sind, kann bejaht werden. Problematisch ist allerdings, dass Kasperl als Protagonist und primäre Identifikationsfigur der Kinder ein übertriebenes Maß an Aggressivität an den Tag legt und seine Gegner meist äußerst brutal zur Strecke bringt.

Die Kasperlstücke sind für Schulkinder geeignet, was sich aus mehreren Tatsachen schließen lässt. Wichtig ist hierbei die Biographie des Autors, der selbst als Lehrer tätig war und seinen SchülerInnen Puppentheater vorgeführt hatte. Auch aufgrund der Kürze der Kasperlstücke, deren zyklische Zusammenstellung innerhalb der Sammlung und der teilweise mehrsträngigen Handlung wird deutlich, dass Schulkinder die intendierte Zielgruppe Springenschmids sind.

Die Komik in den Stücken wird hauptsächlich durch sprachliche Mittel erzeugt, wie beispielsweise durch Reime oder Lieder, diverse Sprachspiele oder die Verwendung dialektal gefärbter Wörter. Was den Bereich der Situations- und Typenkomik betrifft, ist hauptsächlich Kasperl diejenige Figur, von welcher die Komik ausgeht. Dies betrifft sowohl sein Aussehen und seine Charakterzüge, als auch die Handlungen, die er aufgrund seiner Charakterzüge provoziert. Dies zeigt sich an Überraschungsmomenten oder Verwechslungen, aber auch an komischen Interaktionen mit anderen Figuren, wenn er diese beispielsweise neckt oder durch seine Schlagfertigkeit aus der Fassung bringt.

Abschließend lässt sich sagen, dass die Kasperlstücke Springenschmids um 1930 zwar bereits viele Gemeinsamkeiten mit heutigen Kasperlstücken haben, allerdings ist Kasperl hier noch nicht völlig pädagogisch instrumentalisiert.

7. LITERATURVERZEICHNIS

Primärliteratur:

SPRINGENSCHMID, Karl: Siebenmal der Kasperl. Sieben richtige Kasperlstücke mit Hexen, Geistern, Teufeln, Räubern, Drachen und anderen Viechern. Wien / Leipzig: Schulwissenschaftlicher Verlag Haase 1931.

Sekundärliteratur:

AHNEN, Helmut von: Das Komische auf der Bühne. Versuch einer Systematik. München: Utz 2006. (= Münchener Universitätsschriften Theaterwissenschaft. 6.)

ARNDT, Friedrich: Das Handpuppenspiel. Erzieherische Werte und praktische Anwendung. 6. Aufl. Kassel / Basel: Bärenreiter 1976.

BACHTIN, Michail: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Frankfurt: Suhrkamp 1987. (= Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft. 1187.)

BERNSTENGEL, Olaf / TAUBE, Gerd / WEINKAUFF, Gina (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt am Main: Nold 1994.

BERNSTENGEL, Olaf: Kasper & Co. Ein Stichwort-Lexikon. In: Olaf BERNSTENGEL / Gerd TAUBE / Gina WEINKAUFF (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt am Main: Nold 1994, S. 173-194.

ECKER, Hans-Peter: Hanswurst, Kasperl, Krokodil. Hypothesen zum sogenannten Infantilismus der Lustigen Person. In: Peter CSOBÁDI (Hrsg.): Die lustige Person auf der Bühne. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1993. Band II. Anif / Salzburg: Müller-Speiser 1994. (= Wort und Musik. 23.) S. 501-512.

ELLWANGER, Wolfram / GRÖMMINGER, Alfred: Das Puppenspiel. Psychologische Bedeutung und pädagogische Anwendung. Freiburg / Basel / Wien: Herder 1989.

FEUERHAHN, Nelly: Das Lachen des Kindes. In: Hans-Heino EWERS (Hrsg.): Komik im Kinderbuch. Erscheinungsformen des Komischen in der Kinder- und Jugendliteratur. Weinheim / München: Juventa 1992 (= Jugendliteratur – Theorie und Praxis.) S. 33-43.

FÜSSEL, Stephan / KREUTZER, Hans Joachim (Hrsg.): Historia von D. Johann Fausten. Text des Druckes von 1587. Kritische Ausgabe mit den Zusatztexten der Wolfenbütteler Handschrift und der zeitgenössischen Drucke. Stuttgart: Reclam 2006. (= Universal-Bibliothek. 1516.)

GAUDA, Gudrun / WÜTHRICH, Käthy: Botschaften der Kinderseele. Puppenspiel als Schlüssel zum Verständnis unserer Kinder. 3. Aufl. München: Kösel 1997.

GRENZ, Dagmar: Entwicklung als Bekehrung und Wandlung. Zu einem Typus der nationalsozialistischen Jugendliteratur. In: Maria LYPP (Hrsg.): Literatur für Kinder. Studien über ihr Verhältnis zur Gesamtliteratur. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1977, S. 123-154.

HANNEMANN, Brigitte (Hrsg.): Puppenspiel im Kindergarten. Berlin: Volk und Wissen 1989.

HINCK, Walter: Einführung in die Theorie des Komischen und der Komödie. In: Walter HINCK (Hrsg.): Die deutsche Komödie. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Düsseldorf: Bagel 1977, S. 11-31.

JURKOWSKI, Henryk: Narr – Nationalheld – Sozialrebell. Zur Modernisierungsgeschichte der komischen Charaktere im Puppentheater. In: Olaf BERNSTENGEL / Gerd TAUBE / Gina WEINKAUFF (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt am Main: Nold 1994, S. 61-73.

JURZIK, Renate: Der Stoff des Lachens. Studien über Komik. Frankfurt a. Main / New York: Campus 1985.

KAMINSKI, Winfred: Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur. Literarische Phantasie und gesellschaftliche Wirklichkeit. Weinheim / München: Juventa 1994.

LASERER, Wolfgang: Karl Springenschmid. Biographie. 1. Aufl. Graz: Weishaupt 1987.

LYPP, Maria: Lachen beim Lesen. Zum Komischen in der Kinderliteratur. In: Wirkendes Wort 36 (1986), S. 439-455.

MAHAL, Günther (Hrsg.): Doktor Johannes Faust. Puppenspiel in vier Aufzügen hergestellt von Karl Simrock. Mit dem Text des Ulmer Puppenspiels. Stuttgart: Reclam 2007. (= Universal-Bibliothek. 6378.)

MEIER, Andreas: Vom Rüpel zum Spaßmacher. Die komische Figur im sogenannten Volksschauspiel vom Doktor Faust. In: Peter CSOBÁDI (Hrsg.): Die lustige Person auf der Bühne. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1993. Band II. Anif / Salzburg: Müller-Speiser 1994. (= Wort und Musik. 23.) S. 521-539.

MILLER, Norbert: Hans Wurst und Kasperl Larifari auf dem Wiener Theater des 18. Jahrhunderts. In: Norbert MILLER / Karl RIHA: Kasperletheater für Erwachsene. Frankfurt am Main: Insel 1978. (= Insel Taschenbuch. 339.) S. 9-41.

MINUTH, Johannes: Das Kaspertheater und seine Entwicklungsgeschichte. Vom Possentreiben zur Puppenspielkunst. Frankfurt am Main: Puppen&Masken 1996.

MIROUZE, Laurent: Infanteristen des Ersten Weltkriegs. Düsseldorf: Dissberger 1990.

MOGEL, Hans: Psychologie des Kinderspiels. Die Bedeutung des Spiels als Lebensform des Kindes, seine Funktion und Wirksamkeit für die kindliche Entwicklung. 2. aktualisierte u. erw. Aufl. Berlin [u.a.]: Springer 1994.

MORTAN, Gaby: Der Kasper. Ästhetische und pädagogische Aspekte des Kasperltheaters. Gießen: Focus 2003.

MÜLLER-KAMPEL, Beatrix: Hanswurst – Bernardon – Kasperl. Spaßtheater im 18. Jahrhundert. Paderborn [u.a.]: Schöningh 2003.

MÜLLER-KAMPEL, Beatrix: Komik zwischen den Kulturen. Der süddeutsch-österreichische Kasperl und der tschechische Kašpárek im Vergleich. In: Österreichische Literatur zwischen den Kulturen. Internationale Konferenz Veliko Târnovo, Oktober 2006. Hrsg. von Iris HIPFL und Raliza IVANOVA. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag 2008. (= Schriftenreihe der Elias Canetti Gesellschaft. 4.) S. 199-221. Online im Internet: URL: http://lithes.uni-graz.at/downloads/bmk_kasperl_kasperek_opt.pdf

POCCI, Franz von: Lustiges Komödienbüchlein. Köln / Berlin: Kiepenheuer&Witsch 1965.

POCCI, Franz von: Kasperlkomödien. Stuttgart: Reclam 1972. (= Universal-Bibliothek. 5274.)

POCCI, Franz von: Neues Kasperl-Theater. Nach der Erstausgabe von 1855. Hrsg. von Ulrich DITTMANN und Manfred NÖBEL. München: Allitera 2007. (= Pocci-Werkausgabe. Abteilung I. Band 1.)

PODEHL, Enno: Der unzeitgemäße Narr. Die Lustige Figur im Puppentheater im Spiegel der Zensur – ein phänomenologischer Versuch zu einem Volkstheaterprinzip. In: Olaf BERNSTENGEL / Gerd TAUBE / Gina WEINKAUFF (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt am Main: Nold 1994, S. 75-87.

PURSCHKE, Hans Richard: Das ABC des Handpuppenspiels. Rotenburg an der Fulda: Deutscher Laienspiel-Verlag 1951.

PURSCHKE, Hans Richard: Die Entwicklung des Puppenspiels in den klassischen Ursprungsländern Europas. Ein historischer Überblick. Frankfurt am Main: Eigenverlag 1984.

RAMM-BONWITT, Ingrid: Commedia dell'Arte. Frankfurt am Main: Wilfried Nold 1997. (= Ingrid RAMM-BONWITT: Die komische Tragödie. 1.)

RAMM-BONWITT, Ingrid: Der Lustigmacher auf der deutschen Puppenbühne. Die Traditionen der komischen Theaterfiguren. Frankfurt am Main: Wilfried Nold 2000. (= Ingrid RAMM-BONWITT: Die komische Tragödie. 3.)

ROMMEL, Otto: Die Alt-Wiener Volkskomödie. Ihre Geschichte vom barocken Welttheater bis zum Tode Nestroys. Wien: Schroll 1952.

SAUTNER, Reinhold: Einhorn. In: Lexikon der Mythologie. Salzburg: Kiesel 1984, S. 96.

SCHACHL-RABER, Ursula (Hrsg.): Zur Erinnerung an die Bücherverbrennung vom 30. April 1938 auf dem Salzburger Residenzplatz. Ein Projekt der Universitätsbibliothek Salzburg in Kooperation mit der Internationalen Stefan Zweig Gesellschaft. 30. April bis 31. Mai 2008. Salzburg: [o.V.] 2008.

SCHEIT, Gerhard: Hanswurst und der Staat. Eine kleine Geschichte der Komik: Von Mozart bis Thomas Bernhard. Wien: Deuticke 1995.

SCHMIDT-DUMONT, Geralde: Politische Bilder für Kinder vom 19. Jahrhundert bis 1945. In: Horst HEIDTMANN (Hrsg.): Beiträge Jugendliteratur und Medien. 4. Beiheft 1993. Weinheim: Juventa 1993, S. 73-84.

SCHULZ, Georg-Michael: Einführung in die deutsche Komödie. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2007.

SCHWARZ, Ralph: Die Entstehung der Commedia dell'arte aus der Komödie der Antike. Zur Genealogie der ‚Lustigen Person‘. In: Peter CSOBÁDI (Hrsg.): Die lustige Person auf der Bühne. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1993. Band I. Anif / Salzburg: Müller-Speiser 1994. (= Wort und Musik. 23.) S.181-192.

SCHWEIKLE, Irmgard: Das Komische. In: Metzler Literatur Lexikon. Begriffe und Definitionen. Hrsg. von Günther und Irmgard SCHWEIKLE. 2., überarb. Aufl. Stuttgart: Metzler 1990, S. 243-244.

SEITLINGER, Jürgen: Kasperl 2007. Versuch einer Ikonographie der Figur im World Wide Web und an österreichischen Puppenbühnen. Graz, Univ., Dipl.-Arb. 2007.

SNOOK, Lynn: Unser Hanswurst war ein Salzburger. In: Peter CSOBÁDI (Hrsg.): Die lustige Person auf der Bühne. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 1993. Band II. Anif / Salzburg: Müller-Speiser 1994. (= Wort und Musik. 23.) S. 469-481.

STACKELBERG, Jürgen von: Metamorphosen des Harlekin. Zur Geschichte einer Bühnenfigur. München: Wilhelm Fink 1996.

STEINLEIN, Rüdiger: Kinderliteratur und Lachkultur. Literarhistorische und theoretische Anmerkungen zu Komik und Lachen im Kinderbuch. In: Hans-Heino EWERS (Hrsg.): Komik im Kinderbuch. Erscheinungsformen des Komischen in der Kinder- und Jugendliteratur. Weinheim / München: Juventa 1992 (= Jugendliteratur – Theorie und Praxis.) S. 11-32.

STEINMANN, Peter Klaus: Figurentheater. Reflexionen über ein Medium. Frankfurt am Main: Puppen & Masken 1983.

TAUBE, Gerd: Lustige Figur versus komisches Spielprinzip. Wandel und Kontinuität volkscultureller Ausdrucksformen. In: Olaf BERNSTENGEL / Gerd TAUBE / Gina WEINKAUFF (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt am Main: Nold 1994, S. 39-58.

TAUBE, Gerd: Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen. Vorstudien zu einer ‚Sozial- und Kulturgeschichte des Puppenspiels‘. Tübingen: Niemeyer 1995.

TECHNAU, Silke: Publikspiel. Eine Annäherung an Figur und Handwerk, Spiel und exemplarisches Wissen auf theateranthropologischer Grundlage. In: Olaf BERNSTENGEL / Gerd TAUBE / Gina WEINKAUFF (Hrsg.): Die Gattung leidet tausend Varietäten... Beiträge zur Geschichte der lustigen Figur im Puppenspiel. Frankfurt am Main: Nold 1994, S. 151-162.

URBACH, Reinhard: Die Wiener Komödie und ihr Publikum. Stranitzky und die Folgen. Wien / München: Jugend und Volk 1973.

WEINKAUFF, Gina: Der rote Kasper. Das Figurentheater in der pädagogisch-kulturellen Praxis der deutschen und österreichischen Arbeiterbewegung von 1918–1933. Bochum: Deutsches Institut für Puppenspiel 1982. (= Puppenspielkundliche Quellen und Forschungen. 8.)

WEINKAUFF, Gina: Kinder und Figuren. Ein pädagogisches oder ein künstlerisches Phänomen? In: Wolfgang SCHNEIDER / Dieter BRUNNER (Hrsg.): Figurentheater. Das Theater für Kinder? Frankfurt am Main: Puppen&Masken 1994, S. 34-51.

WILD, Reiner: Kind, Kindheit, Jugend. Hinweise zum begriffsgeschichtlichen Wandel im letzten Drittel des 18. Jahrhunderts. In: Horst HEIDTMANN (Hrsg.): Beiträge Jugendliteratur und Medien. 4. Beiheft 1993. Weinheim: Juventa 1993, S. 9-16.

8. EDITION:

„SIEBENMAL DER KASPERL“ VON KARL SPRINGENSCHMID



SIEBENMAL DER KASPERL

*Sieben richtige Kasperlstücke
mit Hexen, Geistern, Teufeln, Räubern, Drachen
und anderen Viechern*

Aufgeschrieben nach dem Salzburger Kasperlspiel

von

Karl Springenschmid

Bilder von Franz Rubesch

DAS SIND DIE SIEBEN STREICHE DES KASPERLS:

Zum Ersten: Kasperl schnappt drei Räuber.

Zum Zweiten: Kasperl fängt ein lebendiges Einhorn.

Zum Dritten: Kasperl erlöst einen Geist.

Zum Vierten: Kasperl erschlägt drei Teufel.

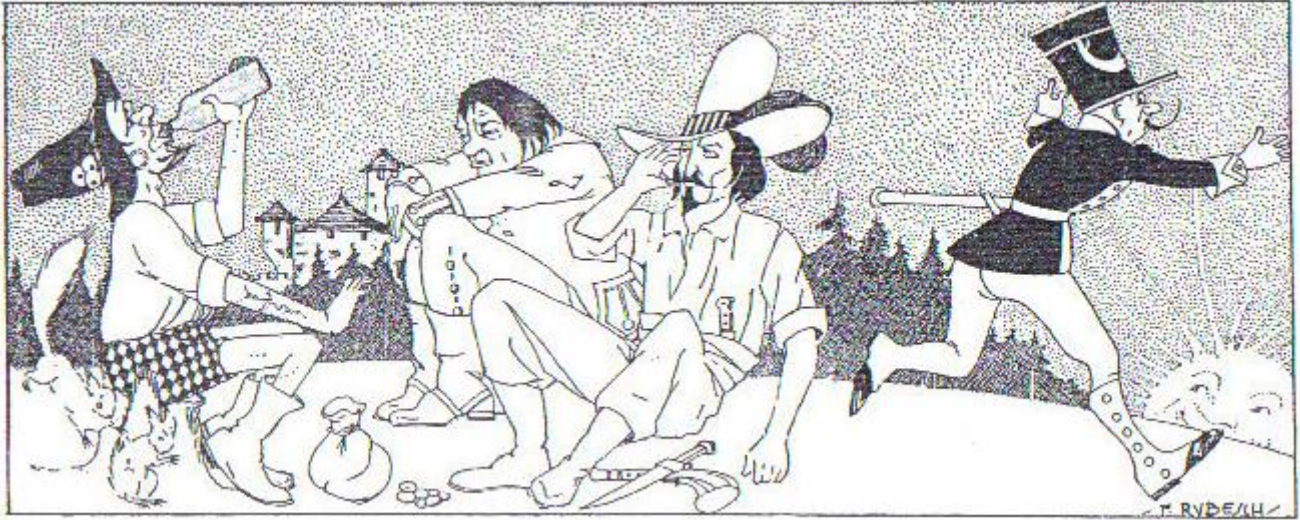
Zum Fünften: Kasperl verhext eine Hex.

Zum Sechsten: Kasperl kuriert einen rauschigen Bauer.

Zum Siebenten: Kasperl tötet den Drachen und heiratet die Königstochter.

Holli, hollo—o—o! Grüß Gott beinand!
Mei Nasen ist euch wohl bekannt.
So lang, so spitz, so rot, so fein,
Das kann nur Kasperls Nase sein.
Jawohl, die Nase ist von mir
Und alles unter und über ihr.
Ich frage euch, wer kennt das nicht?
Das ist des Kasperls Angstgesicht!
Nicht Angstgesicht, nein, Angesicht,
So geht es, wenn man sich verspricht.
Das andere ist nach hinten spitz;
Denn das ist meine Zipfelmütz.
Vorn Nasenspitz, hint Zipfelmütz,
Der Kasperl ist zu allem nütz;
Erschlägt die Hexen und die Teufel
Und alle Zwiefel und alle Zweifel
Und alle Riesen und alle Drachen
Und alle schlechten und bösen Sachen.
Ein frischer Mut, ein guts Gewissen
Hat dem ärgsten Teufel den Schwanz ausg'rissen.
Die Welt ist schön und kugelrund
Und das Lachen, das macht alle g'sund.

[7]



KASPERL SCHNAPPT DREI RÄUBER.

KASPERL,

FELDWEBEL,

DER SCHWERE HANS, 1. Räuber,

DER KURZE MUCH, 2. Räuber,

DER BLAUE PETER, 3. Räuber.

(Alles wartet schon voll Ungeduld.)

EINIGE KINDER *(schreien)*: Kasperl! Kasperl! *(Aber es rührt sich nichts.)*

ALLE KINDER *(schreien)*: Kasperl! Kasperl! Kasperl! *(Aber es rührt sich noch immer nichts.)*

ALLE KINDER: Ka—a—a—asperl!

(Jetzt hält KASPERL vorsichtig seine Nase heraus.)

DIE KINDER: Hollo—o—o! Der Kasperl is do—o—o!

KASPERL *(zieht schnell seine Nase wieder zurück und schreit hinten)*: Ui! Das is no lang net der Kasperl, das is erst sei Nasen!

DIE KINDER: Ka—a—a—asperl!

(KASPERL guckt mit seinem Kopf heraus!)

DIE KINDER: Hollo—o—o! Jetzt is er do—o—o! Der Kasperl is do—o—o!

[8]

KASPERL *(zieht schnell seinen Kopf zurück und schreit hinten)*: Ui! Das is no lang net der Kasperl, das is erst sei Kopf!

DIE KINDER: Ka—a—a—asperl!

KASPERL *(schwingt sein Bein heraus, stellt sich auf und schreit)*: Hollodero! Jetzt is er do—o—o! Alles is jetzt beinand, Nasen, Kopf, Bauch und Hand! So—o—o, jetzt fang i o—o—o! Hollo—o—o—o! Seids alle do—o—o?

DIE KINDER: Jo—o—o!

KASPERL: Habts a Geld a—a—a?

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: Na? Ihr habts ka Geld? Ui, da is gfehlt. I hab a nix, gar nixinix. Halt, was hab i? An riesengroßen Hunger hab i! Kaufts mir mein Hunger o—o—o?

DIE KINDER: Na—a—a!

KASPERL: Na? Dann muß i ihn selber behalten. Was soll i mit so einem großen Hunger tun? Hab i denn gar nix zu essen? Linker Hosensack: Ui, da is nix. Ka Stückl Kas, ka Stückl Brot, o Gott, is das a Hungersnot. Rechter Hosensack: Ui, da is a nix. Ka Stückl Brot, ka Stückl Kas, oh, so a Hunger is ka Spaß. Haltaus, da hinten hab i ja no a Taschl. Vielleicht is da was drinnen, was man essen kann. Ui! Da is was! Da is was! Es is ka Fux, es is ka Has. Sapperlott, was is denn das? Ja was kommt denn da heraus? Das is ja a langes, dickes Spagatschnürl! Das is grad so lang wie mein Hunger. Aber was soll i mit dem Spagatschnürl machen? Oh, wann das a Nudl wär! Oder gar a Speckwurst! I darf gar net dran denken. Na, so a Schnur is net zum Denken, so a Schnur, die ghört zum Henken. Jawohl! Aufhängen tu i mi!

DIE KINDER: Na—a—a!

KASPERL: Ja—a—a! Schluß! Da wird nix gredt. I bind den Strick mir um die Mitten, dann hat der Kasperl ausgelitten.

FELDWEBEL: Oho, was dringt hier an mein Ohr?

Was ist da los? Was geht hier vor?

KASPERL: Bscht! Stad bist!

FELDWEBEL: Oho, was für ein junger Mann?

Im Namen des Gesetzes! Haltet an!

[9]

KASPERL: Bscht! Weggehst, sag i!

FELDWEBEL: Unverschämt, was soll das sein?

Noch ein Wort und ich sperr Sie ein.

KASPERL: Bscht! Sag i und a Ruh möcht i, wann i mi aufhängen will.

FELDWEBEL: Was aufhängen? Aufhängen? So? Aber Sie haben ja den Strick um die Mitte gebunden, wie wollen Sie sich da aufhängen?

KASPERL: Was?

FELDWEBEL: Man hängt sich doch beim Hals auf!

KASPERL: Beim Hals? Wo? Beim Hals, sagen S'? Ja, wenn i mi beim Hals aufhäng, da krieg i ja ka Luft mehr! Wie soll da einer no schnaufen können?

FELDWEBEL: Na, du Kerl, du gefällst mir, und wenn du schon unbedingt sterben willst, so weiß ich dir etwas Besseres. Wir haben einen Kampf gegen die Räuberbande vor, die in diesem Walde haust. Es sind drei ganz gefährliche Räuber. Da kannst du mittun, wenn du Mut hast.

KASPERL: Und krieg i da etwas zu essen?

FELDWEBEL: Zu essen, soviel du willst! Wurst mit Sauerkraut und Speckknödel — — —

KASPERL: Aufhören, i fall um —

FELDWEBEL: Speckknödel und Kartoffelsalat und — — —

KASPERL: Aufhören, mir wird schlecht!

FELDWEBEL: Kartoffelsalat und Krapfen — — —

KASPERL: Kra—kra—krapfen? Richtige Krapfen?

Krapfen? oh, da bleib i nimmer do—o! Jetzt werd i ein Salat! Haltaus, Soldat! Juhui! Jetzt fang i die Räuber alle drei! Jetzt is die Hungersnot vorbei.

*(Beide marschieren ab.
Man hört in der Ferne dumpfe Stimmen singen):*

Gibts ein schönes Leben als das Räuberleben
in dem tiefen, dunklen Tannenwald... wald... wald?
Da wird Schnaps gesoffen und ein Lied gepfiffen
in dem tiefen, dunklen Tannenwald... wald... wald.

(Die drei RÄUBER, schreckbar anzuschauen, treten auf.)

[10]

DER SCHWERE HANS: Seid still, dort drüben liegt das Schloß!

DER KURZE MUCH: Mord und Teufel! Da sitzt morgen der rote Hahn drauf!

DER BLAUE PETER: Halt dein Maul, Much, jetzt heißt's beraten. Ich bin dafür, daß wir jetzt schlafen.

DER SCHWERE HANS: Ja, schlafen.

DER KURZE MUCH: Ja, schlafen.

DER BLAUE PETER: Und morgen in aller Früh, wenn im Schloß noch alle die dicken Schweine schlafen, dann hussa — heissa — Tanz mit mir! Dann zapfen wir den Grafen an und den Wein im Keller!

DER SCHWERE HANS: Und den Wein im Keller!

DER KURZE MUCH: Den Wein im Keller!

DER BLAUE PETER: Du, Hans, du hast die Wache. Wir andern schlafen. Und wenn es Zeit ist, tu unsern scharfen Pfiff!

DER KURZE MUCH: Pfiff!

DER SCHWERE HANS: Ich bin ein Räuber, ein Ri — Ra — Räuber

Und halte Wacht... Wacht... Wacht.

Ich bin ein Räuber, ein Ri — Ra — Räuber

Wohl bei der Nacht... Nacht... Nacht.

Bei finstrer Nacht, da schläft ein jeder.

Es schläft der Much, es schläft der Peter,

Nur ich, ich schlafe nicht... nicht... nicht.

Ich bin ein Räuber, ein Ri — Ra — Räuber

Und — Wacht... Nacht... Nacht...

Gute Nacht... Nacht.

(Er schläft auch ein.)

(KASPERL kommt daher. Er hat ein Gewehr um und einen Tschako auf.

Ui, wißt ihr, wer das is?)

DIE KINDER: Der Ka—a—a—asperl!

KASPERL: Na—a—a! Ha, hahaha! Das is net der Kasperl!

Der Kasperl ist das nimmermöhr.

Der Kasperl ist ein Militör!

Kehrrrt Euch! Beim Fußßß! Habt acht!

Rrrrums, so wirds gemacht.

[11]

Aber haltaus, jetzt heißt aufpassen. Brrr! Der Wald is finster. Brrr! Das is nix für alte Weiber! Hint und vorn alles voll Räuber.

(Er hört die drei RÄUBER schnarchen.)

Pfui Teufel, wie die Vögel heunt grausig singen. Mir scheint, die Nachtvögel san heunt alle verkühlt. Brrr! Was die für Stimm haben! Ui, da bin i in was dreintreten!

DER BLAUE PETER: Schlaf, ... jetzt schlaf, ... jetzt schlaf ich da so gut und da stößt du mir in den Bauch, Much, du Much, da! Da geb ich dirs zurück.

DER KURZE MUCH: Au, au, was stößt du mich? Das ist der Hans, ganz sicherlich. Wart, Hans, dir will ichs zurückgeben fleißig... Sechs mal sechs ist sechsunddreißig.

DER SCHWERE HANS: Ich halt da Wacht, in finstrer Nacht. Wer stößt mich da? Halt! Au! Gottsfluch! Das ist gewiß der kurze Much!

KASPERL: Uh, Kreuzbirnbaumhollerstauden! Da bin i ja mitten im Räubernest herinnen! Ui, jetzt heißts gescheit sein, Kasperl! Schnell das Gewehr und dann greifen, wo da einer liegt. So. Eins und eins is zwei und eins is dr—r—r—rei!

DER BLAUE PETER: Au! au und dreimal au! Da haut mich einer blau! Auweh, wie der mich haut, der kanns, das ist, bei Gott, der schwere Hans. Wart, Hans, ich will nichts schuldig bleiben und will dir gleich den Buckel reiben!

DER SCHWERE HANS: Au, au, au mein Kopf, wer schlägt da drein? Das muß fürwahr der Much sein! Wart, Much, ich zahl dir alles zrück, mit Zinsen und im Augenblick.

(Die RÄUBER schlagen sich gegenseitig. KASPERL gibt einmal dem, einmal dem einen Hieb.)

KASPERL: Ah, das geht ja fesch! Die Herrschaften bringen sich ja selber um, da brauch i mi nimmer plagen. Bum, wie das kracht! Bum und wieder bum! Jetzt muß i schauen, ob die Kerle no springen können. Was habens ausmacht, Kinder?

DIE KINDER: Einen Pfiff!

[12]

(Er macht einen scharfen Pfiff. Die RÄUBER wollen aufspringen, aber sie können nur mehr kriechen. KASPERL erschlägt einen nach dem andern.)

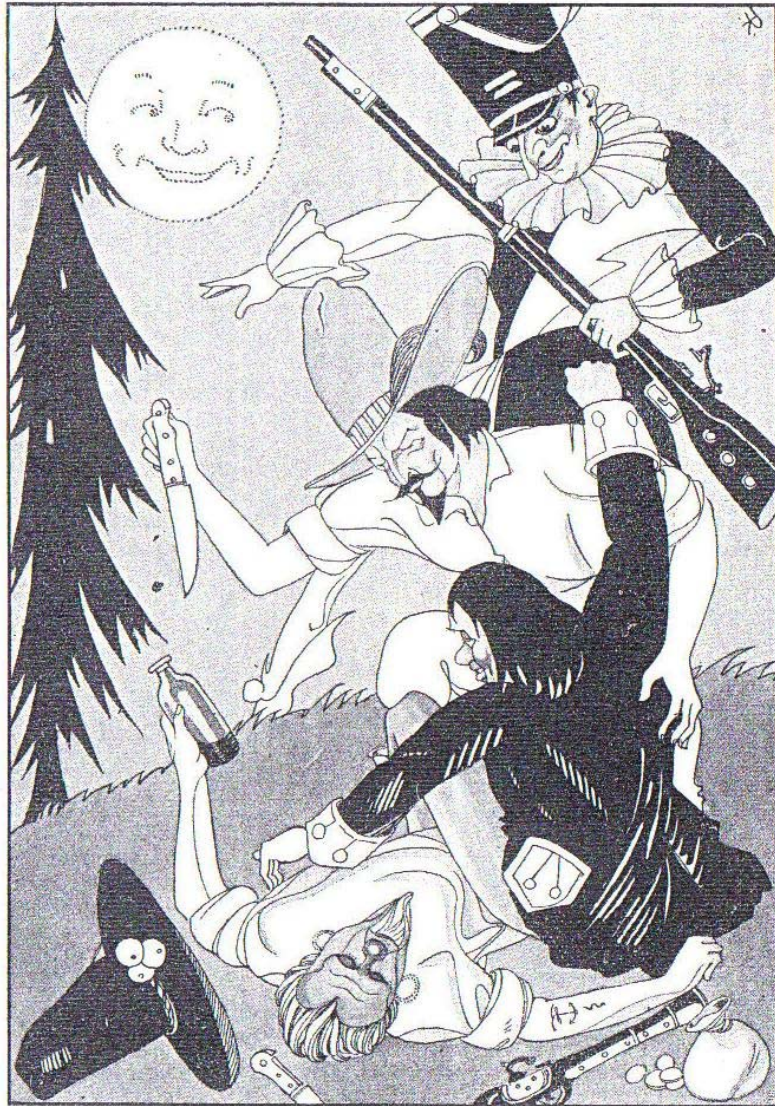
Kasperl: So, i pfeif euch was! So, da kriegst du no eine fürs Hausanzünden und du eine fürs Viehstehlen und du eine fürs Leutumbringen. So—o—o! Jetzt liegens do—o—o! Eins, zwei, drei, die ganze Räuberei! Ui, da muß i mi jetzt plagen. Die soll i alle Bucklkraxntragen.

Also einmal, zweimal, dreimal. Ui, die Kerl haben ein Gwicht. Die erschlepp i schier nicht, so, jetzt gehts und jetzt bring i euch in die Stadt. „Der Kasperl ist ein tapferer Salat“, so werden die Leut alle sagen. Dann brauch i mi nimmer plagen. Dann krieg i den großen Preis und Weinbeerl und Milchreis und Krapfen, juhui Krapfen!

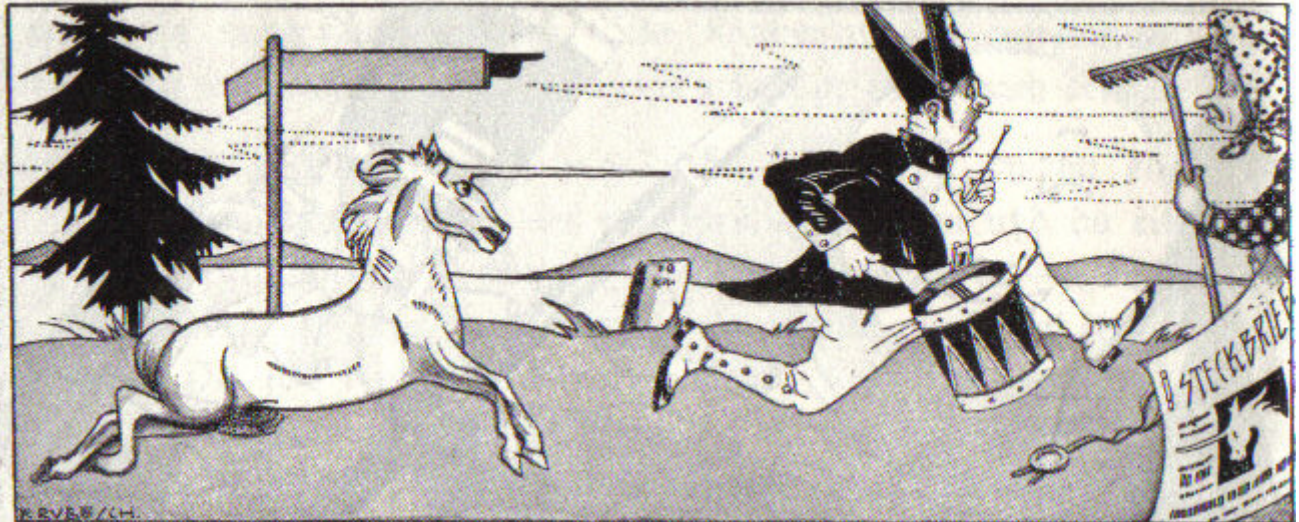
Krapfen! Da muß i mi glei weiterzapfen.

Bleibts nur brav da und seids net zwider,

Es dauert net lang, dann komm i wieder.



[14]



KASPERL FÄNGT EIN LEBENDIGES EINHORN.

KASPERL,

BAUER,

BÄURIN,

GENDARM,

AUSRUFER,

EINHORN.

KASPERL: Hoppla, jetzt wär i bald über mei Nasen gstolpert! So, da bin i wieder. Seids alle do—o—o—o?

DIE KINDER: Jo—o—o—o!

KASPERL: Jo—o—o—o, drum riechts a so—o—o—o! Da bleib i net do—o—o—o! Nudldicke Dirn, heut geh i spazieren! „Wohl in den grünen Wald, ja Wald, der mir so gut gefällt!“ Also auf Wiedersehn, meine Hin- und Herschaften! I geh, juhe! „Das Müllern ist des Wandrers Lust, das Mü—ü—üllern!“ Haltaus, das is ja verkehrt; jetzt weiß i, wie es ghört: „Das Wandern ist des Müllers Lust, das Wa—a—andern!“ So, jetzt stimmt! Juhe, das Wa—a—andern! ... Juhe, ade, i geh!

BAUER: Ku—a—hle—ö—ö—ö! Kuahle—ö—ö—ö! Kuahle—ö—ö—ö! So schrei i schon jetzt etla Stunden und nirgends hab i mei Kuahle gfunden. O Gott, wann i net bald mei Kuahle hab...

[15]

I renn mir no die Haxn ab. Kuahle—ö—ö—ö! Kuahle—ö—ö! Da is kalt, da is der Wald. Hu, wie's da hallt! Kuahle—ö—ö!

(Man hört in der Ferne dumpf brüllen:)

Schschrürru—u—uah!

BAUER: Haltaus, jetzt hab i was ghört! Mir scheint, mei Kuahle hat gröhrt! Kuahle—ö—ö—ö!

Schschrürru—uah!

BAUER: Gspäßig, was mei Kuahle heut für Stimm hat?

Schschrürru—uah!

BAUER: Was soll nur gar das Gschrei bedeuten? Jetzt hör i 's auf der andern Seiten! Kuahle—ö—ö—ö—ö!

(Das EINHORN springt wütend aus dem Walde. Es wetzt sein Horn an einem Baum und springt dann auf den BAUER los.)

BAUER: Kuahle, bist da jetzt, Gottseidank! A—a—ah! Hilfe—ö—ö—ö! Was is das für a Viech! Hilfe—ö—ö—ö! Das hat ja grad ein einzigs Horn! Hilfe—ö—ö! Tu mir nix! U—ah! Hat mi schon! Au! Au!

(Das EINHORN hat den BAUER durchbohrt. Es wirft ihn auf den Boden hin und springt wieder brüllend in den Wald zurück.)

BÄURIN: Naz! Na—az! Gsagt hat er, er geht's Kuahle suchen — und im Wirtshaus wird er sitzen, der Lump. Na, wart, wenn i di find, i werd dir helfen! Naz! Na—a—az! Hoppla, da liegt was! Wa—as? Das is ja der Bauer! Hat er wieder einen Rausch! He, Bauer, du Lump, aufsteh, aber schnell, sonst kimm i dir auf der Stell! Naz? Oh! Um Gottswillen, der hat ja a Loch! Da kann man ja durchschaun! A Loch mitten durch! Naz! Naz, mei Lieber, Naz, fehlt dir was, Naz, hörst mi nimmer, Naz! Lebst no? Mei lieber, guater Naz, sag, lebst no, i bin da, die Kathl, dein Weib. Sag, lebst no, ja oder na?

BAUER: Na.

BÄURIN: Na? Na, hat er gsagt, na! Also is er wirklich hin. Oh, mei guter Mann, o mei lieber Naz! Hin ist er, hin! Hilfe—ö—ö.

GENDARM: Wer schreit hier Hilfe! Was ist geschehn?

[16]

BÄURIN: Herr Gendarm, Sie könnens selber sehn. Mei Mann is hin, er hat a Loch mitten drin.

GENDARM: Richtig, wenn man da durchschaut, sieht man den blauen Himmel hereinschauen. Ja, das hat wieder jenes verwünschte Einhorn gemacht. Das ist nun der sechste Fall. Wie heißt Ihr Mann?

BÄURIN: Ignaz Tachtlberger, Bauer in Schneuzleit.

GENDARM: Was uns dieses Einhorn für Scherereien macht, ist ganz unglaublich. Also fassen Sie an, Bäurin, wir können Ihren Mann nicht hier liegen lassen. Hopp. So. Gehen wir.

AUSRUFER: Im Namen des Königs, habet acht!

Dies sei euch allen kundgemacht:

Steckbrief!

Einhorn, geboren am 27. März 1735 im hinteren Bärenwald und dorthin zuständig, ist wegen unberechtigter Aufspießung von sechs Personen gerichtlich verfolgt und aus dem Landesgebiete verwiesen worden. Da sich selbes aber immer noch in obgenanntem Walde aufhält, hat es sich bei unterfertigtem Amtsgerichte zu stellen, widrigenfalls es eingeliefert wird. Besondere Merkmale: Gestalt groß, Augen blau, Haare schwarz. Trägt im Gesichte ein drei bis vier Meter langes Horn.

Schschschrrru—uah!

AUSRUFER: Wie bitte?

Schschschrrru—uah!

AUSRUFER: Wer brüllt hier? Hier brülle nur ich und sonst — — — oh Hilfe! Hilfe—ö—ö! Sind Sie das Einhorn? Hilfe! Hilfe—ö—ö—ö!

Schschschrrru—uah!

AUSRUFER: Hilfe! Sie wollen mich wohl aufspießen? Halt, da muß ich zuerst den Steckbrief ausbessern; denn dann sind es nicht sechs Personen, sondern sieben, sie—ben—! So jetzt stimmt's! Also bitte, wenns beliebt! Au! Au! Ich sterbe!

(Das EINHORN hat mit Gebrüll den AUSRUFER aufgespießt. Der Steckbrief bleibt an seinem Horn hängen. Es legt sich nieder und schläft schnarchend ein. Man hört KASPERL dahersingen.)

[17]

KASPERL: Das Wa—a—ändern, das Wa—a—a—a ... Was? Wie? Wer? Oh, wunderschön war's, herrlich, und jetzt geh i heim und koch mir eine Brennsuppen! Juhe! Haltaus, wo geht der Weg! Hoppla, da? Na, dort! Der Wald hat lauter Bäum und dazwischen Zwischenräum. Da außifindn is a Kunst, da such i allweil umasunst! Haltaus, da is a Wegweiser! Werden wir schauen, was da drauf steht. St—st—ö—ck— haltaus, das wird a Stecken! Na, nix da! Stöckbr— brrrr— Steckbrief. Oh, pfui Teufel! Steckbrief! Ein—ein—ein— Einhorn... . Nananana! Da mag i nix wissen! Mi hat eh zerst schon so was bitten! Na, da geh i! Aber für alle

Fäll, wann mir das Einhorn begegnen tät, schneid i mir einen Stecken ab. Da is eh
glei a Stecken. Den schneid i mir ab.

DIE KINDER: Kasperl, net! Kasperl, paß auf! Kasperl, es spießt di auf!

*(Er schneidet dem EINHORN in das große Horn. Es springt brüllend auf und geht auf ihn
los.)*

KASPERL: Ui! Hopp! Ui! Jetzt hats mir graten! Da is a Baum, Gottseidank! Da
versteck i mi dahinter. Ui, bin i jetzt grennt, i hab schon gemeint, es brennt.

DAS EINHORN: Schschschrrru—uah!

KASPERL: Schschrruah! Das kann i ah! Kimm, Einhörnderl! Kimm! Hopp! — — —
Ätsch! Daneben gangen, sehr geehrtes Einhörnderl! Daneben. Probieren wirs von
der andern Seiten! Kimm, Einhörnderl, kimm! Hopp! Ätsch! Wieder daneben
gangen! Ätsch! San S' schon recht wild, Einhörnderl, ha? Machen wirs no a mal?
Hopp! Ätsch!

*(KASPERL stellt sich, so oft das EINHORN gegen ihn losspringt, auf die andere Seite des
Baumes. Das EINHORN jagt hin und her und wird immer wilder und wilder.)*

KASPERL: Ui, wie das Einhörnderl schon wild is! Sind Sie schon aufgerögt,
Veröhrteste? Hopp! Ätsch! Hopp! Ätsch! Ui, das is a Hetz! Was, Kinder, da lachen
wir!

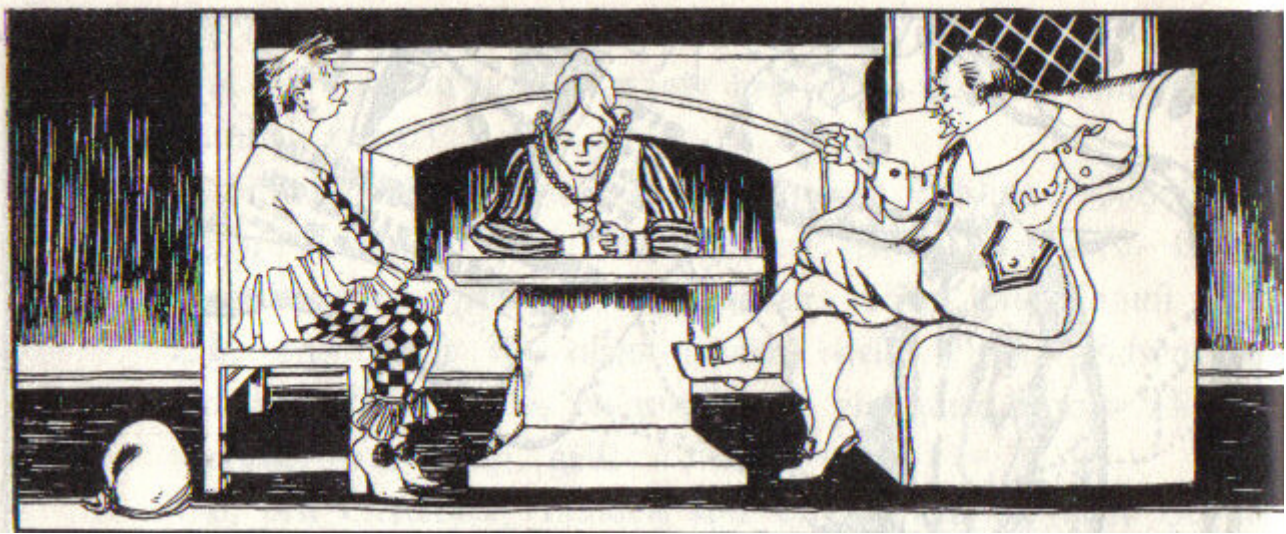
Jetzt paßts auf, Kinder, jetzt nimm i schnell mei Krawattl

[18]

her und mach a Schling. So a schöne, große Schling. So. So, die Schling halt i da
jetzt her. So. Kimm, Einhörnderl, kimm! Hopp!
Hahahahaha! Is schon drin in meiner Schling! Hahahahaha! Bscht! Langsam jetzt,
Einhörnderl, schön brav, so. Schön Bratzi geben, schön Bratzi geben. Was, das
kannst net? Oh, das wirst no alles lernen, gell, Butzi. Schön aufwarten! Schön! Oh,
du wirst noch ein ganz braves Viecherl werden, gell, Butzi, gell.
So, den Steckbrief hängen wir dir wieder an dein Hörndl. So, und jetzt gehn wir,
gell, Butzi!
Das Einhorn hab i gfangt, duljö!
Jetzt hol i mir die Prämiö!
Ihr Kinder, warts an Augenblick,
Es kommt dann bald das nächste Stück.



[20]



KASPERL ERLÖST EINEN GEIST.

KASPERL,

GRAF,

GRÄFIN,

DER GEIST DES RITTERS RUGIBALD,

EINE SCHWARZE KATZE.

KASPERL: Alle guten Geister!

Kasperl, Kasperl heißt er!

Holli, hollo—o—o!

Da is er scho—o—o!

Seids alle do—o—o?

DIE KINDER: Jo—o—o—o!

KASPERL: Und die Geister a—a—a?

DIE KINDER: Na—a—a!

KASPERL: Ui, is das fad, wenn kane Geister da san!

Teufel, Hexen, Riesen, Räuber,

Drachen, Schlangen, alte Weiber,

Bären, Mörder, Zaubermeister,

Doch das Liebste san mir die Geister!

Ja, wenn ihr kane Geister habts, dann muß i halt Geister suchen gehn. Da werd i in den Wald hineinmarschieren.

[21]

Linker Fuß, rechter Fuß, Nasen schön in der Mitten! Und i laß schön bitten, wenn
ihr Geister könnt erfragen, dann schreits mir und tuts mirs sagen.

GRAF: Nun, meine liebe Gräfin, wie hast du heute geruht, du siehst so angegriffen
aus.

GRÄFIN: Oh, furchtbar — furcht — — — bar — — —

GRAF: Ist wieder der Schloßgeist gekommen?

GRÄFIN: Oh, gekommen — furchtbar — — ganz weiß — nur Knochen — oh,
schrecklich — — mitten in der Nacht — — zu meinem Bett — — —

GRAF: Verruchtes Gespenst!

GRÄFIN: Zwölf — zwölf, in der Geisterstunde — — sollte ich mit dem Geiste tanzen
— — oh — — schrecklich — — oh furchtbar —

GRAF: Nein, das geht nicht mehr so weiter! Dieser verruchte Schloßgeist bringt mich
noch ins Grab. Das ganze schöne Schloß ist verpfuscht!

GRÄFIN: Oh, schrecklich, mit einem Geiste tanzen — — nichts als Knochen — —
oh! — — oh — — oh!

GRAF: Wenn ich nur jemand wüßte, der sich zu diesem Geiste wagt! Niemand — —
—

DIE KINDER: Der Kasperl! Der Kasperl!

KASPERL: Hollero, da bin i scho! Wo san da die Geister? Da nix, dort nix! Mir scheint,
ihr habts mi gfoppt! Oh, der Herr Graf, ich hab die Ööhre!

GRAF: Guten Tag. Wer sind Sie?

KASPERL: Wer i bin? I? Ui jegerl, wer bin i denn? Herr Graf, i bin der I, kikeriki!

GRAF: Laß deine Späße. Wie heißt du?

KASPERL: Wie i heiß? Ja, wie heiß i denn? Herr Graf, i heiß grad so wie mein Vater!

GRAF: Dummheit! Wie heißt dein Vater?

KASPERL: Was? Wie mein Vater heißt? Ja, wie heißt denn mei Vater? Mei Vater, Herr
Graf, mei Vater, der heißt genau so wie mei Großvater!

GRAF: Verflixter Frechling, du. Ich möchte endlich deinen Namen wissen! Wie heißt
dein Großvater?

[22]

KASPERL: Mei Großvater? Ja, das is schon lang her. Da muß i erst nachdenken,
warten S' ein bißl, Herr Graf, mei Großvater, mei Großvater, der heißt genau so wie
i!!

GRAF: Du willst mich zum Narren halten! Wart, i werd dich in den Turm einsperren lassen!

KASPERL: Ah fein! San da Geister drin, Herr Graf?

GRAF: Warum interessierst du dich für Geister?

KASPERL: Ja, weil i amal mit solchenen Herrschaften Bekanntschaft machen möcht, Herr Graf. Ui, aber richtige Geister müssen es sein; so ganz grauslige Gspenster, sechse bei jedem Fenster.

GRAF: Du bist mein Mann. In meinem Schloß, da kannst du gleich mit einem richtigen Geiste Bekanntschaft machen. Höre: Mein Ahnherr, der Ritter Rugibald, führte ein sehr lasterhaftes Leben. Er war nur auf Lust und Leichtsinns bedacht. Bei Tag trank er und des Nachts tanzte er.

KASPERL: A fesch und bei der Nacht tanzte er! I tanzet beim Tag und trinket bei der Nacht!

GRAF: Hör weiter! Als er einmal in der heiligen Nacht ein Tanzfest abhalten wollte, da gab es kein Mädchen weit und breit, das mit ihm tanzen wollte; denn es ist eine schwere Sünde, in der heiligen Nacht zu tanzen. Alle Mädchen machten sich fort und er blieb allein auf dem Tanzboden. Da schrie er: Heda, ein Mädle her!

KASPERL: Höda, öin Mödöl hö—ö—ör.

GRAF: Hör weiter! Da tut sich der Boden auf und eine Hexe kommt heraufgefahren
— — —

KASPERL: Pfui Teufel, die Viecher kenn i a!

GRAF: — heraufgefahren und tanzt mit ihm und tanzt so lange, bis Rugibald tot ist. Aber nur sein Leib war tot. Rugibald muß nun so lange als Geist auf Erden weilen, bis er einen christlichen Menschen findet, der mit ihm tanzt. So erscheint er alle Nacht im Schlosse und sucht jemand, der mit ihm einen Tanz macht.

KASPERL: An Walzer kunnt i, an Bayrischen ah, aber ob so was dem Herrn Rugibald recht is?

[23]

GRAF: Ich seh schon, du bist mein Mann. Wir wollen jetzt speisen gehn. Abends legst du dich dann ins Bett, und wenn der Geist kommt, dann tanzt du mit ihm und er ist erlöst und wir auch.

KASPERL: Gilt schon, Herr Graf, das wird a Hetz! Kinder, das wird a Hetz!

(Nacht im Schlosse. Der Wind heult.)

KASPERL: Brrr, is da heunt finster. Man sieht sei eigne Nasen nimmer. Brrr, das is ja a Finsternis, dass i den Geist gar net sehen kann, wenn er kommt! Wu—wu—wu—u—uh macht's der Wind, wu—uh! Winsel net a so, Wind, damischer, i geh jetzt schlafen.

So. Da leg i mi jetzt nieder und schlaf, bis es zwölf schlägt. Ui, is das a feins Bett!
Ui, so weich wie a Buttersemmel! Ui, Kasperl, da taugts dir! Gute Nacht, Kinder!
Auf Wiedersöhn! Auf Wiedersöhn!

(KASPERL schnarcht. Es schlägt zwölf.)

DIE KINDER: Kasperl! Kasperl! Kasperl!

KASPERL *gähnt*: A—a—a—ah! War das jetzt a Schlaferl! Was is denn los? Was, zwölf schlägts? Richtig.

Eins — zwei — drei = Wir ham das glei!

vier — fünf — sechs = Her mit der Hex!

sieben — acht — neun = Alle Geister sollns sein!

zehn — elf — zwölf = Und Fux und Wölf!

Was kommt denn da daher? Wölf san das kane, aber das is ja a schwarze Katz! He, miau, miau! Da geh her, Muinzerl! So, da geh her! Brrr, wie die Katz schnurrt und wie die Augen leuchten! Ganz grün und grauslig, mir scheint, du bist wieder so a verhexte Hex, ha, Muinzerl! Bscht! Jetzt kommt wer, komm, Muinzerl, schlupf unter mei Decken!

(Der Wind heult unheimlich. Der GEIST DES RITTERS RUGIBALD erscheint.)

GEIST: Höööö — — — daaaaa! Ein Mädal höööör!

KASPERL *mit ganz boher Stimme*: Heda, ein Mädal her!

[24]

GEIST: Höööö — — — daaaaa! Ein Mädal höööör!

KASPERL, *noch höher*: Heda, ein Mädal her!

GEIST: Höööö — — — daaaaa! Ein Mädal höööör!

KASPERL, *ganz hoch*: Heda, ein Mädal her!

GEIST: Wer ruft hier?

KASPERL: I!

GEIST: Wer?

KASPERL: I!

GEIST: Bist du ein Mädal?

KASPERL: Na, freili, was war i denn sunst, wann i ka Mädal wär?

GEIST: Laß mich Deine Zöpfe angreifen.

KASPERL: — Ui, saxn di, jetzt gehts mir schlecht. Haltaus, i weiß schon was. Kimm, Muinzerl!

(Er hält dem GEIST zweimal den Katzenschwanz hin!)

KASPERL: So, das is der eine Zopf, und das is der andere.

GEIST: Ah, Mädal, Du hast zwei feine Zöpfe. Laß mich Deine Haare streicheln.

KASPERL: — Haare, ui, saxn di, was soll i jetzt tun? Haltaus, weiß schon was. Kimm, Muinzerl!

(Er hält dem GEIST das Fell der Katze hin.)

GEIST: Ah, Mädal, Du hast weiche Haare. Laß mich Deine Augen sehn.

KASPERL: — Ui, jetzt kimmt der Schwindel auf, wenn er meine Schweinsäugeln sieht. Aber so a alter Geist is eh schon halbsblind. Wart, i weiß schon was. Kimm, Muinzerl!

(Er hält dem GEIST den Kopf der Katze hin.)

GEIST: Ah, Mädal, wie schimmern Deine Augen so grün wie Edelsteine. Heissa, nun komm zum Tanz.

KASPERL: — Ui, saxn di, jetzt gehts los — alle guten Geister, stehts mir bei — O bitte, Herr Graf, bitte.

(Er pfeift einen Walzer.)

Langsam, Herr Graf, aushalten, langsam, langsam, eins, zwei, drei, eins, zwei, drei, bscht! Net so schnell! Zeit lassen!



[26]

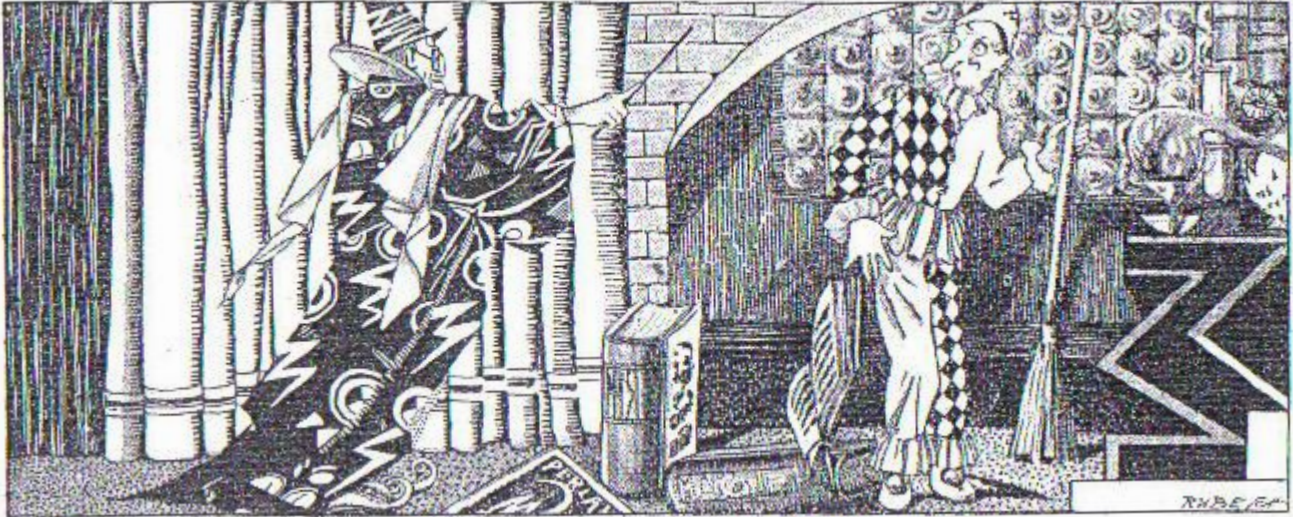
Ah! wie der mi umandum draht! Langsam! langsam! Zeit lassen! Net! Aufhören, i bin schon ganz schwindlig! Aufhören, sag i! Graf, damischer! Auf—auf— Auf— hören! Ui, i bin schwindlig, aufhören!

Au! Da lieg i jetzt am Boden. So narrisch tanzen, Herr Graf, verflixter Tanzteufel, verflixter! So schnell, Herr Graf — — Ja was? Er is gar nimmer da? Heda, Herr Graf? „Ein Mädal hööör!“ Nix rührt si mehr! Weg is er! Gottseidank! Da is ma schon a schöner stader Walzer lieber als so a narrischer Geisterwalzer! Jetzt no draht si alles um mi umandum!

Die Geister tanzen schnell und kalt.

Erlöset ist der Rugibald.
Ich geh jetzt heim und leg mi nieder.
Nach einer Weil dann kimm i wieder.

[27]



KASPERL ERSCHLÄGT DREI TEUFEL.

KASPERL,

ZAUBERER,

DREI TEUFEL.

KASPERL: Hollodero—o—o—o! Seids alle do—o—o—o?

DIE KINDER: Jo—o—o—o!

KASPERL: Bscht! Schreits net so—o—o! I möcht jetzt schlafen und leg mi da nieder,
und wann wer kommt, dann weckts mi wieder!

(ZAUBERER kommt herein.)

DIE KINDER: Ka—a—a—asperl!

ZAUBERER: Ruhe! Ruhe hier spreche ich.
Wer nochmals schreit, den verzaubre ich.

DIE KINDER: Ka—a—a—asperl!

ZAUBERER: Ruhe, sag ich! Kennt ihr mich?

Ich bin der Zauberer Fürchterlich.
Nichts und sieben und dreimal zwei,
Dreizehn heißt die Zauberei.
Ibitibitorikum,
Nimm das Wort und drehs herum.
Hexen, Teufel, böse Geister
Folgen ihrem Zaubermeister.

DIE KINDER: Ka—a—a—asperl!

[28]

KASPERL: Ka—a—a—asperl, wer schreit denn da allweil Ka—a—a—asperl? I möcht
jetzt schlafen.

DIE KINDER: Kasperl, der Zauberer!

KASPERL: Was? Wie? Der Saubär und der Saubärer?

ZAUBERER: Jawohl, der Zauberer. Du kommst mir jetzt gerade recht, ich suche eben
einen Knecht.

KASPERL: Knecht? Zauberknecht? Das wär nit schlecht. Sie erlauben schon, was krieg
i da als Wochenlohn?

ZAUBERER: Dreimal acht weniger zweimal zwölf Gulden!

KASPERL: Juhui, da zahl i meine Schulden!
Und was müßt i da für Arbeit machen?

ZAUBERER: Nur die allergrößten Sachen. Also:
Meine Zauberbücher abstauben.
Die Hexenküche auskehren.
Das Holz hacken.
Das Wasser ausleeren ...

KASPERL: Haltaus, haltaus, so viel auf einmal geht in meinen Schädli net eini! Also:
Die Zauberbücher hacken,
das Wasser auskehren,
das Holz abstauben,
die Küche ausleeren...

ZAUBERER: Mein Knecht, so hab ichs nicht gelehrt. Du sagst die Dinge ganz verkehrt.
Du hast die rechte Ordnung nicht. Das hätte Unheil angerichtet.

KASPERL: Also: Die Zauberbücher ausleeren.
Das Wasser hacken ...

ZAUBERER: Du, Kerl, kannst dich zum Teufel packen.

KASPERL: Ui, da bleib i lieber glei bei Ihnen, Herr Zauberer, Sie san grad so viel wie a Teufl. Aber passen S' auf, Sie dürfen mir nur allweil eine einzige Arbeit ansagen, dann gehts ganz gut in mein Schädl eini.

ZAUBERER: Also dann wirst du mir heute einmal die Zauberbücher abstauben, gründlich abstauben.

KASPERL: Juhui! Jetzt hab i's begriffen! Die Zauberbücher muß i abstauben, so pffff, pffff, pffff, an Staub außiblasen! pffff! Ui, das geht ja wunderschön! Pffff.

[29]

ZAUBERER: Gut so, aber noch etwas. Daß du mir ja nicht in die Bücher hineinschaust. Es stehen schreckliche Geheimnisse drinnen. Wenn du da etwas verrätst, dann kostet es dir den Kopf.

KASPERL: Nur langsam, Herr Zauberer. Um den Hals da bin ich kitzlig und mein Kopf, den kann an anderer net so leicht brauchen.

ZAUBERER: Daß du mir ja nicht die Zauberbücher aufmachst, verstanden? Ich muß jetzt zu meinen Freunden in die Hölle. Bleib hier und sei fleißig, mein Geselle!

KASPERL: Hölle — Gesölle — Stölle — Der Kerl gfallt mir eigentlich gar net recht. Pfui Teufel, jetzt bin i a Höllenknecht. Also was hat er gesagt? Bücher abstaubn? Pffffff! Jetzt geh i einmal so ein Zauberbuch holen.

Ui, hat das a Gwicht! Da muß man schleppen! So. Und jetzt soll i das abstauben. Pffffff! Ui, wie da der Staub wegflegt! Pffffff! A ganze Wolken geht da weg! Pffffff! Da muß i mein Ausklopfer holen. So. Mit dem Stecken gehts besser. Einmal drauf und wieder nauf! Hab i das net fein ausgestaubt? Und no eine drauf und no eine nauf! Da is jetzt gwiß ka Staub mehr drin.

Was hat er gesagt? Einischauen därf i net? Wann i das Buch aber einwendig auch abstauben soll, da muß i's do aufmachen. I kanns do net abstauben einwendig, wenn i's net aufmach? Also soll i, soll i net, soll i, soll i net??

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: Aber abstauben muß i's. I machs auf und halt die Augen zu. So. Ho—ho—ho—ruck! Jetzt hätt i's offen. Jetzt halt i mit der einen Hand die Augen zu, mit der andern staub i's ab. Ui, da geht a Staub weg, das gspür i! Ui, wie das nach Schwefel stinkt! Wenn i mit einem Aug hinblinzeln tät — nur ein wenig!

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: Ui, hingschaut hab i und nix is gschehn. Brrr! Was da für Wörter drin stehen? Und grauslige Zeichen. Da muß i schnell einmal was lesen. Soll i — soll i net — soll i — soll i net?

DIE KINDER: Na—a—a—a!

[30]

KASPERL: Na? Ah, Papperlapa—a—a—a! I les! Also das da, das da voran steht, ganz voran, das ist ein, ein— ein — — haltaus, was is das? Ja, so, i hab ja das Buch verkehrt! So. Jetzt stimmts. Also das da, das is ein großes, ein großes, ein gedrucktes, ein gedrucktes, ein hartes Pe, ein hartes Pe, ein Pe, juche, das kenn i eh! Und dann, dann kommt ein kleines, ein kleines, gedrucktes, gedrucktes, ein weiches Ei, ein weiches Ei! Na, kein weiches Ei und auch kein hartes Ei, nein, das ist bloß ein halbes Ei, ein E. So. Jetzt heißts pe, pe, das kenn i eh. Und dann kommt brrrrr, dann kommt ein rrrrr. Perrrrr. Jetzt gehts ja schnell, jetzt kommt ein el. Perl, Perl, oh, was i da für schöne Sachen herausbring, Perl ... Kikeriki! Jetzt kommt ein I! I, das bin i, Perli? Mir scheint, das wird Perlin? Wohin, ei, nach Berlin? Nix da, nix mit Berlin, Berlin is hin, is nimmer da, denn es kommt ein hartes Ka. Perlik? Perlik, was soll das heißen? Meiner Seel, da steht noch ein el. So jetzt hab i das Ganze. Also: Perlik!

(Es blitzt und kracht. Mit Donner und Schwefel fahren drei schreckliche TEUFEL aus der Hölle herauf.)

DIE DREI TEUFEL: Du hast uns be—schwö—rännnn!

Du bist ver—lo—rännnn!

KASPERL: Alle guten Geister! Tuts mir nix, i tu euch a nix. Bitt gar schön, gehts wieder in die Höll abi.

DIE DREI TEUFEL: Du hast uns be—schwö—rännnn!

Du bist ver—lo—rännnn!

KASPERL: Oweh, Hilfe! Hilfe! Jetzt bin i ver—lo—rännnn! Kinder, helfts! Helfts! Die drei schwarzen Teufel fressen mi! Au, au! au!

Au, wie der beißt!

Au, wie der reißt!

Au, wie der zwickt!

Oh pfui Teufel, so grausige Teufel! Au, laßts mi aus, i sags meiner Mutter!

DIE DREI TEUFEL: Du hast uns beschwo—rännnn!

Du bist verlo—rännnn!



[32]

KASPERL: Au, wie der zwackt!

Au, wie der packt!

Au, wie der sticht!

Helfts, Kinder, helfts! Was helfts denn nicht? Liebe Teufeln, gebts mir Fried! I beschwör euch gwiß nimmer nit!

Au, au, au! Kaner von den schwarzen Gsellen will mehr abi in die Höllen. Au, au, au.

Oh, du verflixtes Zauberbuch! Wann i do net glesen hätt! Aber jetzt fällt mir was ein! Da steht gwiß a drin, wie man tun muß, dass die Teufeln wieder in die Höll abifahrn müssen. Au, gehts weg da, i muß jetzt lesen. Au, weg da, sag i! Laßts mi lesen! Gehst weg, Teufl, grausiger! Also Pe— pe— per— perl— perla— perla—

perlak— Perlak!!!

Ui, hat das wieder kracht! Ja, wo san denn jetzt meine Teuferln? He, Teuferln? Ja, die san ja nimmer do? Hollodero—o—o! Sie san nimmer do—o—o—o! Sie san davo—o—o!

Gott sei Dank, hab i jetzt Ängsten ausstanden. Und gschwitzt hab i. Aber jetzt paßts auf, Kinder! Juhe!! Jetzt paßts auf! Wißts, was i jetzt tu? Jetzt beschwör i die drei Teufel wieder, und wenns da san, dann lachen wir sie alle recht aus. Hahaha! Und wenn sie wieder grob werden, dann zauber i sie wieder in die Höll abi! Juhe, das wird eine Hetz!

Also paßts auf: Eins — zwei — drei — Perlak!

Brrrrrr! Hahahahaha!!! Habe die Ehre, meine Herren Teufel! Au, gehst weg da, au, weg gehst, au, na wart: Perlak! Weg sans! Hahaha! Das is a Hetz. Jetzt werd i sie so lang aufl und abi hetzen, bis sie nimmer schnaufen können. Also Perlak! — — brrrr — — — Perlak! — — — weg sans. Perlak! — — brrrr — — Perlak! — — weg — — — Perlak!, perlak!, perlak!, perlak!, perlak!, perlak! ...

Hahahahaha! Jetzt is ihnen der Schnaufer ausgegangen! Jetzt schnappens wie die Karpfen! Ha, jetzt hol i mein Prügel, so, und jetzt hau ma no a bißl drauf! So. Und jetzt werf i ein nach dem andern in den Bach!

Das is der erste! Pfui Teufl, der Kerl is grausig! Also eins,

[33]

zwei, drei hopp! Ui, jetzt is das Wasser gspritzt, seids naß worden Kinder, ha?

Jetzt kommt der zweite. Brrrr, hat der a grauslige Nasen! Brrrr — eine damit in den Bach! Eins — zwei — drei — und gspritzt hats!

Alle guten Dinger san drei! So, das is der dritte, bitte. Der hat a Gsicht wie a Krötn, brrrr! Darfst Wasser saufen! Eins, zwei, drei — hopp! Patsch hats gmacht!

Schwimmt schon!

So. Jetzt is Schluß und wolln wir hoffen,

Die Teufeln san schön brav ersoffen.

Perlak!, perlak! Das is vorbei.

Bleibts nur brav hier, i komm dann glei.

[34]



KASPERL VERHEXT EINE HEX.

KASPERL, später als Teufel verhext,

HEX, später als schwarze Katze.

KASPERL: Eins, zwei und drei!

Heißajuchei!

Vier, fünf und sechs!

Jetzt kommt die Hex!

Sieben, acht und neun!

Ui, das wird fein!

Holleri, hollero!

Seids alle do—o—o?

DIE KINDER: Jo—o—o!

KASPERL: Und die Hex a—a—a?

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: Was na? Hex is kane da? Da müssen wir alle der Hex schreien. Schreien wir alle:

Hex, Hex, komm heraus,

Der Kasperl kratzt dir d' Augen aus!

ALLE: Hex, Hex, komm heraus,
Der Kasperl kratzt dir d' Augen aus!

DIE HEX: Hi—hi—hi—hi!

[35]

KASPERL: Das is ja gar ka Hex, das is ja a Hahn, der schreit ja Kikeriki!

HEX: Hi—hi—hi—hi, i bin i, hi—hi—hi—hi!

KASPERL: Mir scheint, die hat a Ei glegt, weils gar so gackert.

HEX: Hu—hu—hu—hu und du bist du.

KASPERL: Und du bist du, du dumme Kuh, muh, muh.

HEX: Hi—hi, junger Herr, — hi — hi — was ist das hier? hi — hi — gehört das dir
— hi — hi —

KASPERL: Au, au, das ghört mir, das is mei Nasen!

HEX: Ei — ei — ei — eine Nasen für drei, für die Hexerei, ei, ei, ei. Ei Spaß, ei, so
was? Was kostet die Nas? Hei Spaß, was kostet die Nas?

KASPERL: Nas? Was mei Nasen kostet? Ja, mei Nasen gib i net her! Net um 100.000
Gulden. Mit was soll i mi denn dann schneuzen, wann i ka Nasen hab?

HEX: Bloß, bloß, sie is zu groß, die Nos, die Nos, is viel zu groß! Hi—hi—hi!

KASPERL: Ja, wenn dir mei Nasen net recht is, dann schau, dass d'weiterkommst, du
Hex, du narrische!

HEX: Hi—hi—hi, i bin i — i bin die Hex — i mach dir die Nasen klein — schön
klein, ganz klein, ganz fein, hi—hi— ein Näslein —

KASPERL: Hi—hi— ein Näslein, ganz klein! Ja, die große Nasen, die hat mir nie
recht gepaßt. Wenn i ums Eck schauen will, dann is sie mir immer im Weg. A kleine
Nasen wär mir schon recht.

HEX: Ha—ha—ha, bin gleich wieder da! Ja—ja—ja, gleich wieder da!

KASPERL: Da bin i jetzt aber neugierig, was die Hex daher bringt. Aber a kleine
Nasen, das wär mir grad recht. Kasperl, hat mei Mutter immer gsagt, Kasperl, wo du
nur die große Nasen her hast, du hast bei der Nasenverteilung zweimal „Hier“
grufen, weil du so a kreuzverdoppeltes Trum im Gsicht hast. Die Hälfte überlaß i
glei der Hex, auf das kommts mir net an ...

HEX: Hi—hi—hi, i bin wieder hi! So, junger Herr, Herr, he, Herr, da her, da komm
her. Hu—hu—hu, der Saft gibt Kraft, das ist der Nasensaft, der gibt die rechte
Nasenkraft. Ruck, ruck,

[36]

ein fester Schluck, gluck, gluck, gluck und noch ein bißchen mehr, bis die Flasche leer, junger Herr, junger Herr, dann wird die Nase klein, hi—hi—hi und fein — hi—hi—hi und mein!!! Hi—hi—hi.

KASPERL: So. Die Hex is verschwunden. Und was i da in der Hand hab, das is also der Nasensaft — hi—hi — Soll i das trinken? Ha, Kinder, soll i das trinken?

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: Na? Ihr habts leicht „Na“ sagen mit euren kleinen Nasen, aber i mit mein kreuzverdoppelten Nasentrum? I wär do ein saubrer Kerl, wann i so eine nette kleine Nasen im Gsicht hätt. So beiläufig die Hälfte von der Nasen, die i jetzt da im Gsicht hab. I trink, Kinder, i trink!

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: Jetzt laß i mi nimmer drausbringen! I möcht a kleine Nasen. So, Kinder, gehts zrück a bißl, daß niemand was geschieht, wann i jetzt da sauf. Also hi—hi—hi eins — — — wenn i in die Luft geh, gehts weg, Kinder — — — hi—hi—hi zwei — — — wenn einem mei Nasentrum auffliegt, gehts net so nah her da — — — hi—hi—hi halb drei, dreiviertel auf drei — fünf Minuten auf drei — D — — r — — ei!

(Es blitzt und kracht. Raketen gehen los. Dampf steigt auf. KASPERL ist nicht mehr zu sehen. Er wird in einen TEUFEL verwandelt.)

DIE KINDER: Kasperl! Ka—a—a—asperl!

KASPERL: Da bin i ja, auweh, auweh, auweh!

DIE KINDER: Kasperl! Ka—a—a—asperl!

KASPERL: Wann i eh da bin! I versteh net, daß die Kinder allweil schreien. Ja, was schauen mi denn die Kinder so an? Was schauts denn so? Gfall i euch nimmer? Ui, tut mir mei Kopf weh! Ui, was greif i denn da? Das is ja a Hörndl! A Hörndl, o pfui und da is no eins! Ui, da hab i ja zwei Hörndln krieg! Und da, um Gottswillen, was is denn da! Das is ja a Rüssel! Dreimal so lang wie mei selige Nasen. Ja, wie schau denn i eigentlich aus? Kinder, wie schau i denn aus? Ha?

DIE KINDER: Du bist a Teufl! A Teufl!

[37]

KASPERL: Was? Wie? Wer? A Teufl? I a Teufl? Da muß i schnell einen Spiegel holen. So. Da is mei Spiegel. Brrr! Gehst weg! Pfui Teufel, da schaut ja a Teufel auß! Brrr, du Teufl, gehst weg, du Teufel! Scham di, Kasperl, mit dem Rüssel und mit der schwarzen Larven, o Gott, o Gott, wie schau i aus. Kasperl, Kasperl so a Graus. Aber die Hex, wann i erwisch, oh, der gehts schlecht. O, du verflixte Hex! Du hast mi zu einem Teufel verhex! Bscht, da kommt sie!

HEX: Hi—hi—hi allergehorsamst, guten Tag, Herr Teufl hi—hi—hi! Teufl vorn, Teufl hinten, wie steht das werthe Befinden? Hi—hi—hi.

KASPERL: Brrrr!

HEX: Brrrum, der Teufl is dumm, brumm, brumm. Muß das Nāselein greifen, brumm, brumm, brumm, das Nāselein is krumm, vorn ein bißl, hint ein bißl, das Nāselein ist ein Teufelsrüssel. Hi—hi—hi. Teufelsrüssel, hi—hi—hi!

KASPERL: Brrrr!

HEX: Brrr, Brrr und wieder Brrr. Brrrennen, Brrrennen, brraten, Brrr! Hi— Teufl, brrr— jetzt brr und brr — pack deinen Teufelsschwanz und komm, komm zum Hexentanz, brrr, brrr.

KASPERL: — Bscht, Kinder, paßts auf, jetzt krieg i sie dran, die Hex. — Hex, Hex, möchte gern tanzen und springen, oh mein Fuß, oh mein Fuß! Auweh, mir fehlt was in der großen Zeh.

HEX: He—he—he in der Zeh, geh, geh, in der Zeh.

KASPERL: Auweh, es steckt ein Dorn drin in der Zeh. Hex, hol die Zang und zieh mir ihn aus!

KASPERL: — So, jetzt geht sie um die Zang, die alte Hex. Jetzt krieg i sie dran, Kinder, paßts auf, jetzt krieg i sie dran. —

DIE KINDER: Wir möchten den Kasperl! Kasperl!

KASPERL: — I bin ja eh der Kasperl, i schau nur so aus wie a Teufl. Bscht. — Die Hex kommt. Bscht.

HEX: Hu—hu—hu— das ist die höllische Schürzang — hu—hu—hu.

KASPERL: So, jetzt gib die Zang her und bück dich zu meinem Fuß. Auweh, der Dorn, auweh, auweh!

HEX: He—he—he — i seh, seh nix, nixinix — vorn ka Dorn —

[38]

KASPERL: Was, ka Dorn, hab i ihn verlorn? Tu di nur schön bücken. Muß halt was anders zwicken!

(Er zwicket der HEXE mit der großen Zange den Kopf ein.)

HEX: Au, au, au, au, schau, schau, schau!

KASPERL: Hau, hau, hau!

HEX: Bittibittibitt, laß mi aus, aus, o Graus, aus, aus!

KASPERL: Wart nur, du Hex, du miserablige. I laß di net aus, eh du mir net mei Teufelsgstalt wieder wegghext hast.

HEX: Net zwicken, net drücken, net packen, net zwacken.

KASPERL: So und jetzt schnell und auf der Stell sagst das Zaubersprüchl auf, daß i wieder der Kasperl bin.

HEX: Na—na—na—

KASPERL: Zwick, zwack, zwick, zwack!

HEX: Laß aus, laß aus!

KASPERL: Das Sprüchl sag, Hex, alte!

HEX: Na—na—na — au—au—au!

KASPERL: Jetzt sagst das Zaubersprüchl, daß i wieder der Kasperl bin, sonst zwick i dir den Schädl ab, du Hex, du grauslige ...

HEX: Au — au — au — Ho—

KASPERL: Ho—

HEX: mo—

KASPERL: Homo—

HEX: Duri—

KASPERL: Homoduri—

HEX: Daxi!

KASPERL: Homoduridaxi!

(Es blitzt und kracht. Dampf steigt auf. Der TEUFEL verschwindet. KASPERL taucht wieder auf.)

DIE KINDER: Hollo—o—o, der Kasperl is wieder do—o—o—o!

KASPERL: Jo — i bin wieder do! — Hollodero—o—o! Aber die Zang hab i do nit ausglassen und die Hex hab i no einzwickt. Was soll i denn da jetzt machen mit der Hex, mit der alten? Haltaus! I hab schon was! Hahahaha! Das wird jetzt was! So, Hex, jetzt gehst her und machst dein Schnabel auf. Auf, sag i! Auf!



[40]

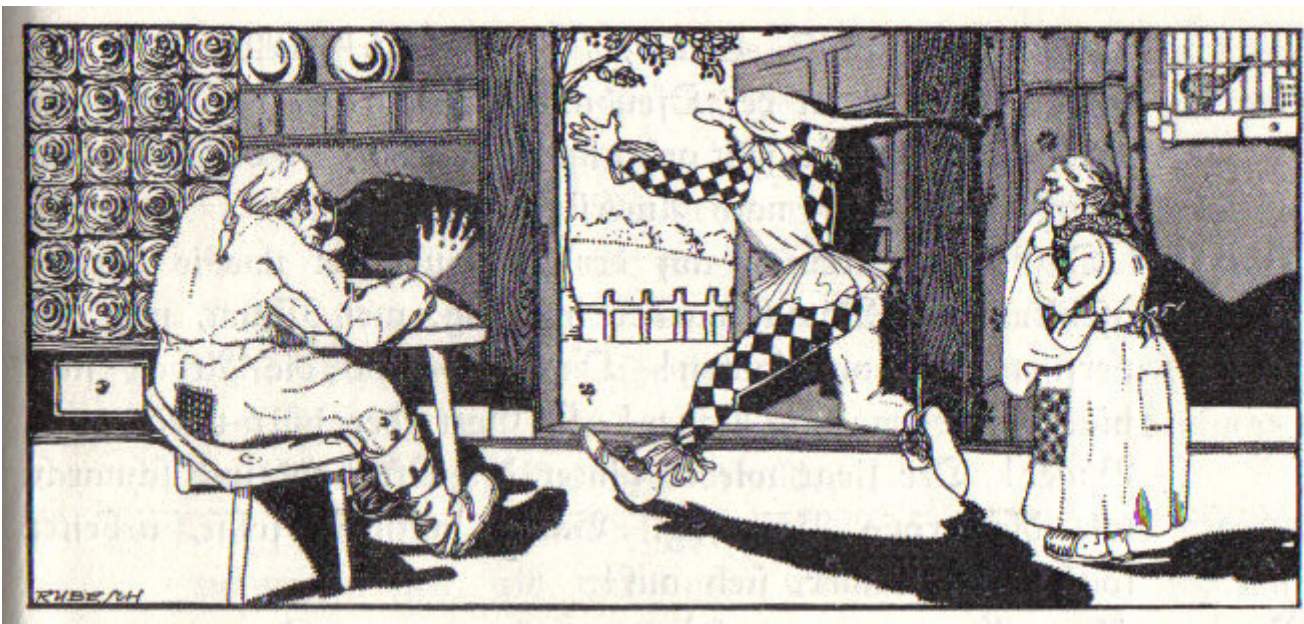
HEX: Au—au—au— laß aus!

KASPERL: Schnabel auf! So und jetzt schütt i dir das eini, was no in der Zauberflaschen drinnen is. Wart, jetzt werd i dir ein kleines Näselein machen. Hi—hi—hi magst ein kleines Näselein? Hi—hi—hi. Du hast eh a so a Nasentrum. Das Safterl wird dir gut tun. So, Kinder, gehts weg, dass nix gschieht! Also — eins — zwei — drei — Hopp!

(Wieder blitzt es und kracht es. Die HEX ist verschwunden. Eine schwarze KATZE streicht herum.)

KASPERL: Ah, da schau her, jetzt is die Hex dahin. Jetzt seh i gar nix mehr, gar ka bißl von einer Nasen. Aber die Katz da, die schwarze. Ah so, jetzt versteh i! Die Hex is jetzt selber verhext in eine schwarze Katz. Komm, Mitzerl, miau, miau. Ah, schau, wie die kratzen kann. Na wart, dir wer i schon helfen. Kriegst a Steindl um den Hals und kommst ins Wasser! Gell, miau, miau.
Hex, Hex, komm heraus,
Der Kasperl kratzt dir d' Augen aus.
So, jetzt is Schluß und hockt euch nieder.
Eine kleine Weil, dann komm i wieder.

[41]



KASPERL KURIERT EINEN RAUSCHIGEN BAUER.

KASPERL, später als Sauftöfel,

BÄURIN,

BAUER.

KASPERL: Holleria, Hoppsassa!

Schnaps is gut für Cholera!

Seids alle do—o—o?

DIE KINDER: Jo—o—o!

KASPERL: Mögts an Schnaps a—a—a?

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: I a—a—a net! Brrr, mir graust vor dem Schnaps, brrrr! Da war i jetzt im Dienst bei einem Bauer! Ui, der sauft Schnaps! Ui, jeden Tag hat er drei Räusch. Und faul is er! Bei der Arbeit erfrieren, beim Saufen schwitzen, so is ihm recht. Wann er net hinter der Ofenbank liegt, dann is er im Wirtshaus, und wann er net im Wirtshaus is, dann liegt er hinter der Ofenbank. Na, auf so an Dienst, da bleib i net! Kasperl, hab i gsagt zu mir selber, wann der Bauer so a Rauschkugel is, dann gehst! Holli, hollo—o—o! So bin i halt gangen. „Prost, Bauer“, hab i no beim Stubenfenster

[42]

einigschrien, „prost, Bauer, i geh, duljö!“ Aber der hat schon wieder hinter der Ofenbank geschlafen und hat nix ghört. Holleria, hoppsassa, jetzt geh i ins Amerika! Wo der Kolumbas is mit seinem Ei, nach Amerika, juhei, juhei!

BÄURIN: O Gott, a Kreuz is auf der Welt und bei uns is doppelt gfehlt. Drei Räusch hat er im Tag, mei Mann, mit dem verflixten Schnapssaufen! O Gott! Und die Arbeit steht hint und vorn an. Bauer! O Gott, der hört wieder net! Bauer! Der liegt wieder hinter der Ofenbank und schnarcht wie die große Baumsäg. Bauer, aufstehn sollst, arbeiten sollst! He, Bauer, steh auf!

BAUER *gähnt*: A—a—a—a—ah!

BÄURIN: Bauer, du sollst in den Stall kemmen!

BAUER: A—a—a—a—ah!

BÄURIN: Bauer, du sollst die Ochsen nehmen!

BAUER: A—a—a—a—ah!

BÄURIN: Bauer, du sollst den Wagen schmieren!

BAUER: A—a—a—a—ah!

BÄURIN: Bauer, du sollst Mist führen!

BAUER: A—a—a—a—ah!

BÄURIN: O Gott, er rührt si gar net. Nix mag er, ka Arbeit net. O Gott, is das a Kreuz. He, Bauer! Er draht mir grad den Buckel her! He, Bauer, an Schnaps hab i!

BAUER: Wa—a—as? An Schnaps?

BÄURIN: Ja, a Schnaps oder was! Du sollst in Stall kemmen!

BAUER: I soll ins Wirtshaus kemmen?

BÄURIN: Du sollst die Ochsen nehmen!

BAUER: I soll den Schnapskrug nehmen?

BÄURIN: Du sollst den Wagen schmieren!

BAUER: I soll die Gurgel schmieren?

BÄURIN: Du sollst den Mist ausführen!

BAUER: I soll den Rausch ausführen? Ja, du mei liebe Bäurin, das will i alles gern tun. I werd ins Wirtshaus kemmen, werd den Schnapskrug nehmen, werd mir die Gurgel schmieren und dann mein Rausch ausführen. Ja, meine liebe Bäuerin, gern tu i dir das alles, was du gsagt hast. Laß mir die Haus-

[43]

tür weit offen, dass i wieder einitriff bei der Nacht, net daß i wieder die Stalltür für die Haustür anschau, und stell mir die Latern auf die Stiegen. So, i geh, duljö, duljö!

BÄURIN: O Gottogottogott! Da geht er wieder ins Wirtshaus, der Kerl. Und überall bleibt die Arbeit stehn im Haus. Ka guter Knecht halt das mehr aus. Jetzt hab i so an braven Knecht ghabt, Kasperl hat er gheißen, der is mir jetzt a durchgangen ins Amerika, weil ers bei so einem rauschigen Bauer nimmer aushalten kann. Alles voll Schulden...

KASPERL: ... ei, nach Amerika! He, Bäurin, i hab ja mein Stecken vergessen, geh, gib mir mein Stecken außi ... Ja, was weinst denn gar so arg?

BÄURIN: Ja, der Bauer is schon wieder ins Wirtshaus saufen gangen, i weiß mir ka Hilf mehr. Der treibts no so lang, bis ihn der Saufteufel beim Gnack hat.

KASPERL: Oh, du mei arme Schmalzbäurin, hast mir so gute Krapfen gmacht, du erbarmst mir ganz sakrisch.

BÄURIN: Ja, Kasperl, weißt mir gar ka Hilf gegen die Sauferi?

KASPERL: Hilf? Hilf? Mei liebe Bäurin, da kann i wohl nix helfen! Den wird schon der Saufteufel kriegen ...

BÄURIN: I glaub, der Saufteufel hat ihn eh schon, aber er begreift das net, der Bauer ...

KASPERL: Begreift das net? Er glaubt wohl net, daß ihn der Saufteufel hat? Haltaus, jetzt geht mir eine Latern auf! Bäurin, jetzt hab i's! Juchui! Bäurin, jetzt werd i dein Mann kurieren! Jetzt paß auf! Da bin i neuli bei einer Hex gwesen und bei der hab i das Zaubetrinkl da erwischt. Wann i das trink, dann schau i aus, wie a richtiger Teufel, und wann i dann sag „Homoduridaxi!“ dann bin i wieder der Kasperl! Paß auf, da werd i jetzt dein Bauer an Schrecken einjagen und nüchtern machen! Ui, das wird a Hetz! Da laßt er gwiß das Saufen!

BÄURIN: Tust ihm do net weh dabei, ha, Kasperl?

KASPERL: Nix tu i ihm, gar nix, grad vom Saufen kurier i ihn! So, Bäurin, und dann machst mir Speckknödl mit Kraut. Speckknödl mit Kraut, das haut!

[44]

BAUER: Jetzt — — huppp — war i im Stall drunten — — huppp,
Hab die Haustür — — huppp — net gfunden — — huppp,
Zur Kuh — — huppp — — hab i Bäurin gsagt — — huppp,
Hab nach der Bett — nach der Bettstatt gfragt — — huppp.

Mu—u—uh hat sie gsagt.
Wa—a—as? hab i gfragt.
Mu—u—uh! hat sie gsagt.
Du—u—u? hab i gfragt. Du, di brauch i net — hupp.
I brauch mei Bett — hupp.
Zerst brauch i die Stiegen — — hupp.
Die Stiegen — — hupp — — muß i kriegen — —
Eha, da steht ja wer?
Was wollen Sie, mein Herr? Hupp — hupp — hupp!

KASPERL: Bauer, kennst mi nimmer, i bin der Kasperl, dein Knecht. Sollst di schamen, Bauer, mit so einem Rausch und überall steht die Arbeit an.

BAUER: Wa—a—as? Was geht das di an? Ha—a—a? Bist du net in Maderika? Laß du mein Rausch in Ruh — hupp — mach die Tür von außen zu! Hupp —

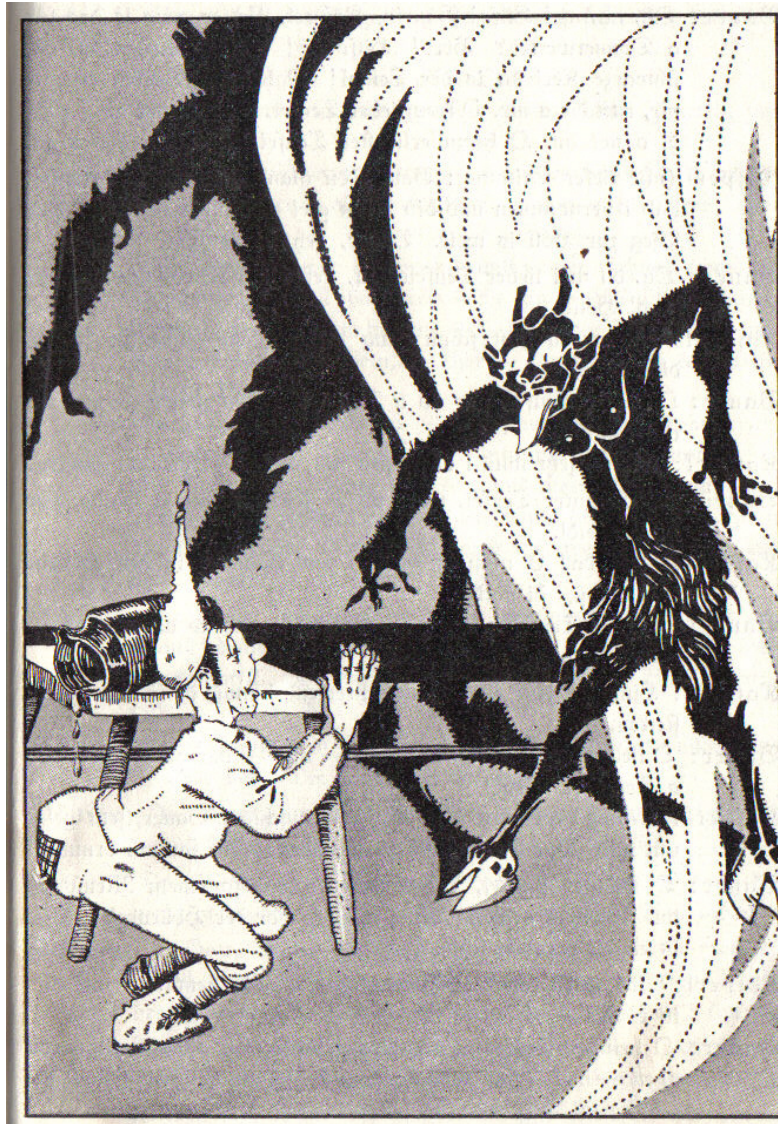
KASPERL: Bauer, i mein dirs gut. Mir erbarmt deine Bäurin. Wirst sehen, daß di no der Saufteufel holt.

BAUER: We—e—er? Der Sau—Sau—Saufteufl? Hupp — Was hast gsagt, der Saufteufl? Ha—ha! Du, wer holt mi, ha? Der Saufteufl. Hahahaha, da muß i grad lachen, was tat der — Huppteufl mit mir machen?

KASPERL: Der Saufteufel nimmt solche Leut beim Kragen und bringts in d' Höll, tut net lang fragen.

BAUER: Hahaha! Das soll er probieren! Ha, hupp — der tät si anschmieren. I möchts ihm net raten, mi in der Höll braten! I tät ihn bei die Hörndln reißen und an die Wand hinschmeißen! So — hoppla — so tät is machen! Hupp, das wär zum Lachen! Und überhaupt, du Kasperl, du narrischer! Es gibt gar keinen Sau—Sau—Saufteufel! Ha? Saufteufel? Es gibt gar keinen Sauf—Sauf—Saufteu— — —

(KASPERL hat inzwischen den Zaubertrank getrunken. Es blitzt und kracht. KASPERL wird in einen TEUFEL verwandelt und tritt zum BAUER hin.)



[46]

BAUER: Oh, ah, au! Hilfe! Bäurin, Kasperl, Vetter, was is das für a Donnerwetter?

Brrr! Hilföööö! Es is ka Zweifel, der schwarze Kerl da is der Teufel! O heiliger Teufel, tu mir nix, i tu dir a nix. O kreuzlieber Teufel, rühr mi net an, i rühr di a net an. O herzallerliebster Teufel, geh zu, i geh a zu.

KASPERL (*mit tiefer Stimme*): Bauer, du glaubst an kan Saufteufel, hab i vernommen und bin drum glei zu dir her kommen. Der Weg zur Höll is weit. Bauer, geh, es is Zeit.

BAUER: Oh, du mei lieber Teufelsgsell, lieber ins Wirtshaus und net in d' Höll.

KASPERL: Bauer, du hast schon gnug gesoffen, die Höllentür ist für dich offen.

BAUER: O lieber Teufel, nur no a Faßl — au, du zwickst — nur no a Maßl.

KASPERL: Bauer, jetzt muß i di fangen mit meiner glühenden Zangen.

BAUER: O du guter Teufel, wart no a Zeitl, nur no a Halbe, nur no a Seidl.

KASPERL: Nix da! I muß di zwicken und zwacken, in den Höllenkessel muß i di packen.

BAUER: O lieber Teufel, wart no a Stückl — nur no an Schluck — au! — nur no a Schlückl!

KASPERL: Hinunter jetzt zum Höllenschrecken, i muß di in das Feuer stecken.

BAUER: O lieber Teufel, muß das sein, — au! — nur no an Tropfen, a Tröpfel Wein!

KASPERL: Schluß! Her mit dir! So, du rauschiger Bauer, jetzt gehst mit mir. Das Feuer is schon anzunden! Glei san wir drunten!

BAUER: O heiliger Teufel, hab Erbarmen mit so einem Menschen, mit so einem armen. Mir graust so vor der Höllenreis'. Mir is eh da heroben schon zheiß.

KASPERL: Das is so recht, du Schnapsgesell! Auf, jetzt auf, mit mir in d' Höll.

BAUER: O heiliger Teufel, i will dirs geloben, bei allen Heiligen da oben — au! — bei allen Teufeln da unten, will is beschwören, i werd mi von dem Saufen bekehren.

[47]

KASPERL: Bauer, heb die Finger und schwör und sag alles der Reih nach her!

Bei allen Teufeln — bei allen Teufeln,

Bei allen Zwiefeln und Zweifeln — bei allen Zwiefeln und Zweifeln,

Bei allen höllischen Knechten — bei allen höllischen Knechten,

Bei allen Hexen, allen schlechten — bei allen Hexen, allen schlechten,

Will i einen Schwur schwören — will i einen Schwur schwören,

Die ganze Höll soll ihn hören — die ganze Höll soll ihn hören,

So wahr der Teufel is bei mir — so wahr der Teufel is bei mir,

Kan Schnaps, kan Wein, ka Bier — kan Schnaps, kan Wein, ka Bier,

Überhaupt keinen Alkohol — überhaupt keinen Alkohol

I nimmer sauf. Jawohl. — i nimmer sauf. Jawohl.

So, Bauer, der Schwur war echt, und merk dir ihn nur recht!

Wenn du ihn brichst, zur gleichen Stund bist schon bei mir in der Hölle drunt. I geh, sei gscheit und werd net zwider, mei lieber Bauer, sonst komm i wieder.

BÄURIN: Ja Bauer, wo bist denn du so lang gewesen? O Gott, wie schaut denn du aus?

Du schwitzt ja, wie wann du Holz ghackt hättst. Hast gwiß an Durst, soll i dir a Bier holen, a recht a frisks, ha?

BAUER: Hör auf mit dein Bier, mir graust! Um Gottswillen, nur ka Bier net! Die Ochsen spann ein!

BÄURIN: Ja Bauer, wo willst denn du hinfahren? Du bist ja krank, i muß dir glei an Wein richten gehn, an süßen!

BAUER: Da bleibst, sag i! Hör mit deinem Wein auf. I kann kan mehr anschauen! Die Ochsen spann ein, Mistfahren möcht i!

BÄURIN: O Gott, Bauer, dir fehlts im obern Stüberl. I muß dir schnell einen Schnaps bringen, einen ganz scharfen Vogelbeerschnaps, gell, den magst ja so gern, glei hab i ihn da!

BAUER: Brrrr — i kann kan Schnaps mehr anschauen! A Wasser möcht i, a frisch Brunnenwasser und dann wird g' arbeitet. I spann mir halt selber ein, wenn du zfaul bist, Bäurin.

[48]

KASPERL (*der sich wieder zurückverwandelt hat*): Na, Bäurin, wie gfallt dir dein Mann, ha?

BÄURIN: Oh, du mei lieber Kasperl! I wie mir nimmer zhelfen vor Freud! Da schau, er sauft mir no den ganzen Brunn aus! Der Bauer sauft Wasser! Und arbeiten möcht er, grad arbeiten! Oh du mei lieber Kasperl! Speckknödel richt i dir, soviel als d' magst, und a Sauerkraut dazu.

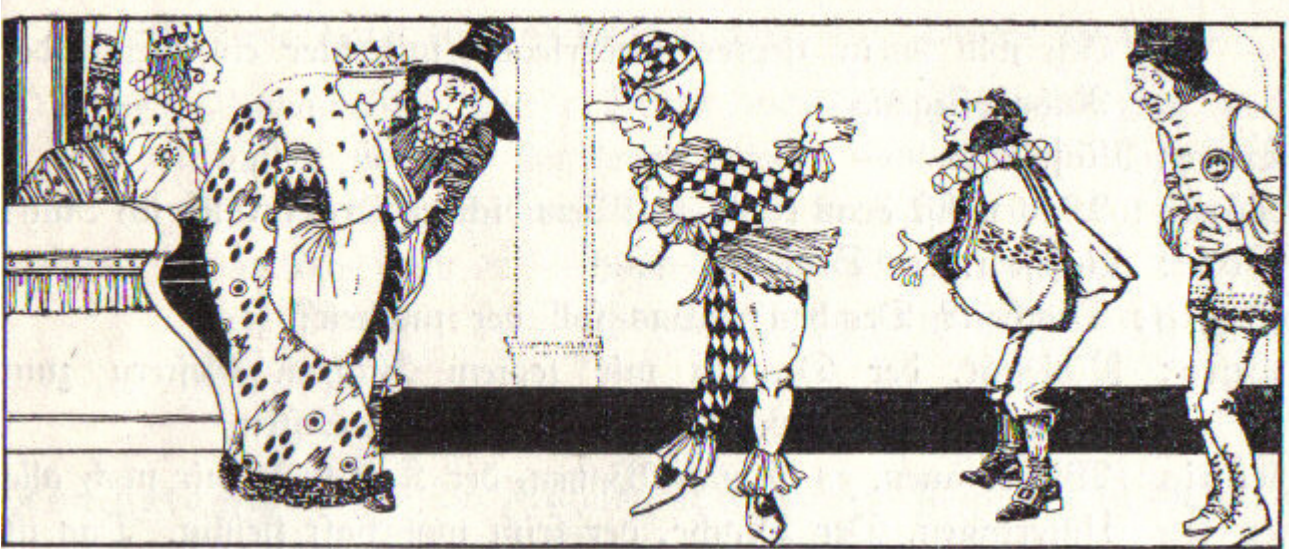
Siehgst, Bäurin, nix is dabei passiert,

Den Bauer hab i vom Saufen kuriert.

Jetzt gfreu i mi auf die Knödelschüssel!

I kimm bald wieder, warts a bißl.

[49]



KASPERL TÖTET
DEN DRACHEN UND HEIRATET DIE KÖNIGSTOCHTER.

KASPERL,

KÖNIG,

KÖNIGSTOCHTER,

BOTE,

MINISTER,

DER DRACHEN.

KASPERL: Das Lest is das Best! Holli, Hollo—o—o!

Der Kasperl is schon wieder do—o—o—o!

Jetzt murkst er no den Drachen —oo—o!

Holli, Hollo—o—o, seids alle do—o—o—o?

DIE KINDER: Jo—o—o—o!

KASPERL: Der Drachen a—a—a?

DIE KINDER: Na—a—a—a!

KASPERL: Ui narrisch, da hab i mi verschaut! I hab gmeint, das da hinten mit die schwarzen Augengläser is a Drachen. Daweil is das ein junges Fräulein! Na, so eine

Ähnlichkeit, a — hoppla, so eine Verwechslung wollt i sagn. Aber wann der richtige Drach kimmt, dann schreits mir alle, gell! I geh Kegelscheiben!

KÖNIG: Ich bin der König und das ist nicht wönig. Ach welche Sorgen, bald dies, bald dös, die Regiererei macht mich ganz nervös.

[50]

Ich will mein Zepter niederlegen und hier ein wenig der Ruhe pflegen.

BOTE: Majestät — —

KÖNIG: Was willst denn du? — Wenn ich regiere, brauch ich Ruh!

BOTE: Majestät, der Drachen — —

KÖNIG: Drachen? Drachen? Was soll der machen?

BOTE: Majestät, der Drachen mit seinem Rachen. Gestern zum Mittagessen hat er einen feisten Bauer gefressen.

KÖNIG: Wieder anen, es ist zum Wanen, der Kerl frißt mir noch alle Untertanen. Der Drache, der frißt wahrhaft fleißig. Das ist jetzt Nummer zweiunddreißig, und grad die besten Steuerzahler. — Hier, Mann, hier hast du einen Taler und laß es in die Zeitung drucken: Damit der Drach nichts kriegt zum Schlucken, soll niemand mehr, bei Leib und Leben, zu nah zum Drachen sich begeben. Auch lasse Warnungstafeln machen: „Stop! — Hier gibt es Drachen.“ Nun geh und mach die Sache brav. Ich regiere weiter — im Mittagsschlaf.

KÖNIGSTOCHTER: Papa? Er schläft. Papa? Ich wollte nur was sagen, ach, Papa und um Erlaubnis fragen...

KÖNIG: Schon wieder kommt jemand zu mir. Ein König ist ein geplagtes Tier. Was ist, Eleonore, sprich!

KÖNIGSTOCHTER: Das Wetter ist so königlich. Die Vöglein singen wunderschön, so süß wie in dem Paradies, die Blümlein duften außerdem so zart und fein und angenehm. Ach Papa, laß mich fort und hör mich an, Papa, Papa, sei kein Tyrann!

KÖNIG: Eleonore, geh du spazieren, wo's dir gefällt, nur nicht in den Drachenwald. Der Drach hat, wie du weißt, gestern Mittag zuletzt gespeist. Er ist voll Hunger und so ein Bissen wie du, ist leicht und rasch zerrissen und dann verdaut. Also, Eleonore, aufgeschaut!

KÖNIGSTOCHTER: Gewiß, Papa, ich bin nicht so dumm, wenn der Drache kommt, dann kehr ich um.

(Im Drachenwald. Der DRACHE schläft.)

BOTE: Also hier an dieser Stelle will ich schnell die Tafel einschlagen. Damit jeder Mensch, der hier daherkommt, rechtzeitig gewarnt ist und umkehrt. So. Steht schon. Ich geh.

[51]

(Er schlägt die Tafel ein und läuft davon. Der DRACHE wacht auf.)

DRACHE: Uuuuuuaah! Dieser Bauer war ein zacher Bissen, vier Stunden hab ich ihn kauen müssen. Uuuuuuaah! Und seine alte Lederhosen tut mir jetzt noch heraufstoßen! Uuuuuuaah! Was steht denn da — hopp! „Hier gibt es Drachen? Stop!“ Diese Menschen sind doch vermessen, jetzt muß ich solches Zeug noch fressen!

(Er frißt die Tafel auf und schläft wieder ein.)

KÖNIGSTOCHTER: Ach, der Frühling ist bezaubernd süß. Hier ist der Erde Paradies. Blätter, Blumen und Blüten über mir. Ach, ich finde es so poetisch hier. Ach, im Walde, ach, allein, Schlägt mein süßes Herzelein, Es schlaget hin, es schlaget her, Herz, ach Herz, was willst du mehr?

DRACHE: Uuuuuuaah!

KÖNIGSTOCHTER: Nun zum zarten Vogelsang ein tiefer Ton, fast klingt er bang. Das ist gewiß der Hirschenschrei! Schon wieder! Oh, wie süß, wie neu!

DRACHE: Uuuuuuaa! Solch süße Damen frißt man überaus gern zusammen. Uuuuu—aaah!

KÖNIGSTOCHTER: Ua, ua, ua, das klingt nicht fein. Es wird doch wohl kein Löwe sein?

DRACHE: Uuuuuuaah! Heda, Komteß, he, aufgeschaut, der Bauer ist jetzt schon verdaut! Uuuuuuaah!

KÖNIGSTOCHTER: Aaaah! Der Drache! Hilfe, ich sterbe! Aaaaah! Vorsicht, ich falle in Ohnmacht! Aaaahh! Achtung! Aaaah!

DRACHE: So ein Komteß ist eine Delikateß, so ein Komteß ist eine Delikateß ...

(Er verschlingt sie und kriecht in den Wald zurück.)

KÖNIG schläft und schnarcht. Es klopft.)

BOTE: Mai—

KÖNIG: Mai, Juni, Juli ...

BOTE: Majestät!

KÖNIG: Ja, was denn, das bin ja ich! Marsch hinaus!

[52]

BOTE: Oh, er regiert schon wieder. Majestät! Drache!

KÖNIG: Siehst du nicht, wie heftig ich regiere! Fort, hinaus!

BOTE: Majestät, Drache, Tochter, Fressen, Graus, aus!

KÖNIG: Was Eleo—

BOTE: O.

KÖNIG: No?

BOTE: No.

KÖNIG: Re?

BOTE: Re.

KÖNIG: Eleonore, Eleonore, also meine Tochter! Oh, ich Unglücklicher! Eleonore, meine Einzige, ach! Oh, du wüster, du böser Drach. Nun ist's genug! Mein Herr Minister! Aha, hier ist er! Herr Minister, der Drachen ...

MINISTER: Ach, immer diese Sachen mit dem Drachen, was soll ich da machen, es ist zum Lachen, blöde Sachen.

KÖNIG: Meine Tochter — — der Drache hat sie gefressen.

MINISTER: Ah — das find ich allerdings vermessen. Gewiß, der Fall ist peinlich, denn die ist hin, wahrscheinlich.

KÖNIG: Sofort, und zwar sogleich, wird im ganzen Königreich ausgetrommelt, ob ein Mann den Drachen schleunigst töten kann. Vielleicht ist noch die Rettung möglich.

MINISTER: Herr König, schauns, wir trommeln täglich. Bisher hat sich noch niemand gefunden. Halt, wer schreit denn hier da unten?

DIE KINDER: Den Kasperl! Den Kasperl!

MINISTER: Vom Publikum wird hier ein Mann empfohlen. Majestät geruhen gnädigst, ich werd ihn holen.

KÖNIG: Ach, Eleonore, meine arme, einzige Eleonore! Wie gräßlich, wie schrecklich, ach, in der Blüte ihrer Johre, ach Eleonore, mit Haut und Hoore! Ach Eleonore! — Da kommt der Minister.

MINISTER: Hier ist er!

KASPERL: Holleri, hollero—o—o! da bin i scho—o—o!

Was is los, i hab glaubt, es brennt.

Ui, da is wer, mein Kumpliment!

KÖNIG: Ich bin der König!

[53]

KASPERL: Das is mir zwönig! I bin der Kasperl, mein lieber Herr! Gell, Kinder, der Kasperl is no mehr! Also meine Hochachtung, Herr Schellenkönig, womit kann ich dienen?

KÖNIG: Guter Mann, ich erzähl es Ihnen. Meine Tochter, die Eleonore heißt, wurde soeben vom Drachen verspeist! Nun, junger Mann, Sie haben ja Mut. Sie wissen, wie man mit Drachen tut. Für den Fall, als Sie Eleonore retten, so daß wir sie lebendig wieder hätten, würde ich sie Ihnen für Ihr Leben als Lohn sodann zur Frau geben.

KASPERL: He, langsam, Herr König, zerst möcht i mirs aber anschauen, ob sie mir gfallt. Wo ist sie denn?

KÖNIG: Sie befindet sich gegenwärtig, allerdings, im Bauch des Drachen — —

KASPERL: Zweiter Stock links! Aha, jetzt kenn i mi aus. Also Herr König, i zieh mir sie raus, und wenn sie mir gfallt, dann heirat i s' halt.

KÖNIG: Recht so, brav so, mein Freund. Du bist der Rechte, wie mir scheint.

KASPERL: Herr König, i kenn kan Schrecken, leihens mit Ihren Zepterstecken, dann werd i schon den Drachen versohlen und die Königstochter holen.

(Der DRACHE schläft. KASPERL kommt von der anderen Seite herein und sieht ihn nicht.)

KASPERL: So. Mir scheint, jetzt bin i do. Gell, Kinder, wer den Drachen sieht, der soll mir schreien.

DIE KINDER: Da—a—a! Da—a—a—a!

KASPERL: Wo—o—o—o?

DIE KINDER: Da—a—a—a! Da—a—a—a!

KASPERL: Ja, i seh kan Drachen net. Wo? Wo? Da is nix und dort is nix. Nirgends is a Drach zu sehgn. So werd i mi halt niederlegen. Aah! Da is a schöns Fleckerl, so schön grün und fein, da leg i mi nieder. Ah, da is schön weich und gut liegen, da wird mi sicher der Drach net kriegen.

(KASPERL liegt auf dem DRACHEN. Die KINDER versuchen vergeblich, KASPERL aufzuwecken. Der DRACHE gähnt und wirft KASPERL herunter.)

[54]

KASPERL: Hoppla, wo kugl i denn da umanander? Mir scheint, das war a Erdbeben. Da san mir die Zibeben lieber als die Erdbeben. Ui, der Drach, Kasperl, renn! Schnell mein Stecken! Ui, der Drach.

DRACHE: Uuuuuuaah! Hab ich jetzt gut geschlafen. Hunga—a—a! Ua—ah!

KASPERL: Na, wart, i werd dich schon schrecken. So. Das is dem König sein Stecken, mit dem regierte er die ganze Zeit, aber zum Zuhaun geht er heut. So, hopp! Eins, zwei drrr—rrei! I hab di glei.

DRACHE: Ah, welch ein Spaß. Mir scheint, da kitzelt mich was.

KASPERL: Aha, das Zeptersteckerl da vom König, das is ein bißl zwenig, muß i mir einen Haselnusseren holen! Na, wart, Du Drach, i werd di versohlen! So. Und noch eine und noch eine!

DRACHE: Oho, wer belästigt mich hier?

KASPERL: Das kriegst alles von mir! Ganz umsonst und kostenlos. So. Wart, jetzt dreh i den Stecken um. So und so, so is net dumm.

(KASPERL kämpft lange und erbittert mit dem DRACHEN. Der DRACHE hat ihn ein paar Mal schon völlig im Rachen, aber KASPERL kommt immer wieder aus. Schließlich tötet KASPERL den DRACHEN. Er wischt sich den Schweiß von der Stirne.)

KASPERL: Kreuzbirnbaumhollerstauden! Das war a Arbeit, meine lieben Kinder, jetzt hab i schon gmeint, er verschluckt mi, der Drachen. Saperdibix, das waren jetzt Wix! Das heißt man einheizen! Und jetzt werd i das Maul aufspreizen. So, da spreizen wir das Zeptersteckerl herein und schaun ihm in das Maul hinein.

Kinder, gehts weg. Ui, so a Gstank! Er rührt si nimmer, Gottseidank. Jetzt muß i einmal da einiglangen! Ui, gehts da weit abi, ui, da kann i gar net glangen! Halt, jetzt krieg i was zu fangen! Bei Gott, das is a Zopf und an dem Zöpferl hängt a Kopf und an dem Kopf hängt eine Dame. Oh, küß die Hand, Kasperl mein Name! Mein Gott, es wird allweil schlimmer, da kimmt a ganzes Frauenzimmer und außer-



[56]

dem ist ihr so schlecht. Was soll i tun, he, hören Sie recht? Fräulein, soll i ein wenig klopfen, oder wollen Sie Hoffmannstropfen?

(Die KÖNIGSTOCHTER niest einigemal laut und kräftig, dann schlägt sie die Augen auf und fällt KASPERL um den Hals.)

KASPERL: Nur langsam, Fräulein, ich bitte schön. So was war nicht vorgesehn.

KÖNIGSTOCHTER: Oh, ah, oh, ah, oh, mein Erretter, tausend Dank!

KASPERL: I glaub das gerne bei dem Gstank.

KÖNIGSTOCHTER: Oh, mein Erretter, oh, du Held!

KASPERL: I muß sagen, daß mir die gefällt. San Sie die Königstochter, mit Verlaub zu fragen?

KÖNIGSTOCHTER: Gewiß, die bin ich. Und wie heißt du?

KASPERL: Kasperl, heiß i.

KÖNIGSTOCHTER: Kas— Kasperl! Oh, wie poetisch.

Kasperl und Eleonore!

KASPERL: Eleonore und Kasperl!

KÖNIGSTOCHTER: Wie herrlich sich das reimt.

KASPERL: Jetzt schau i nimmer lang um. Das Herwarten wird mir schon zu dumm.

Du gfallst mir. Und i gfall dir.

I ghör dir und du ghörst mir.

Den Drachen werd i no verklopfen

Und dann tun wir ihn ausstopfen.

Juhe, juhei, die Gschicht is vorbei!

Jetzt gehn wir zum König und heiraten glei.

Holleri, hollero—o—

Der Kasperl is jetzt nimmer do—o—o,

Die Gschicht is aus,

Drum gehts jetzt z'Haus

Beim hintern Türl geht ma naus!

Ade, Ade,

I geh, mit der Eleonor—e!