

## *Die Pelzmartiga von Kandersteg*

An **Weihnachten** und am **Neujahrstag** ziehen vom Mittag bis in die späten Abendstunden die Pelzmartiga durch das Dorf. Sie mischen sich unter die Einheimischen und die Wintergäste und erschrecken die Passanten mit Kettengerassel und Treicheln. Mit allerlei Schabernack setzen sie den erschreckten Zuschauern nach und dringen in Gaststuben ein. So sei es schon in früheren Zeiten gewesen, wissen die ältesten Dorfbewohner zu berichten. Die verkleideten und teils maskierten Gesellen sind heute junge Männer vor dem Rekrutenalter. Von fern tönt ihr Auftreten wie ein Alpabzug. Man sieht dann zuerst die in Felle gekleideten hohen Gestalten, auf die sich die Bezeichnung „Pelzmartiga“ bezieht. Dazu gesellen sich andere Symbolfiguren: Nicht nur von Bär oder Wolf war man bedroht, sondern auch von anderen unberechenbaren Gefahren wie Sturm, Lawinen, Steinschlag, Wassernot, Hunger, Armut und Krieg. Der Geschichte der Religionen ist zu entnehmen, dass man solchen Gefahren in ihrer eigenen Gestalt entgegentritt. Das geschieht durch entsprechende Verkleidung, wildes Gehabe, schreien und lärmern, aber auch durch Opfergaben.



**Der Grossmarti** trägt eine Pelzhaube und ist in Fell gekleidet. Er erinnert an die Bedrohung durch **Bär und Wolf**.

**Der Chindlfrässer** trägt eine Maske mit weit aufgerissenem Mund und bedrohlichen Zähnen, aus seinem Tornister baumeln Beine eines Kindes, das ihm zum Opfer gefallen ist. Er steht für **Hungersnot und Krankheiten**, die bis ins 19. Jahrhundert viele Opfer unter den Kindern des Dorfes forderten.

**Der Chriismarti** ist ganz in „Tannechriis“ gekleidet und symbolisiert die vielen Gefahren, denen die Männer im Winter beim Holzen ausgesetzt sind.

**Der Blätzlibueb** in einem Gewand aus lauter Stoffetzen, hält uns vor Augen, dass Zeiten bitterer **Armut** im Dorf gar nicht so weit zurückliegen.

**Das Huttefroueli** trägt in ihrer Hutte seinen kriegsversehrten Mann. Das erinnert an **kriegerische Ereignisse** im Tal.

**Der Spielkartenmann**, über und über mit Jasskarten bedeckt, zeigt den **Spielteufel**, Wirtshaushockerei und unüberlegtes Geldausgeben, welche manche Familie in Bedrängnis brachte.

**Das Burli**, ein einfacher Dorfbewohner mit Tabakpfeife und Zipfelmütze.

**Der Lyrimaa** kurbelt an einem Leierkasten. Durch dessen Geldschlitz kann man etwas Geld einwerfen, um sich von bösen Mächten frei zu kaufen.

**Das Heri**, ein Herr im Frack, Zylinder und weissen Handschuhen hält mit seiner Peitsche die ganze wilde Bande zusammen und weist sie in Schranken, wenn sie zu übermütig werden oder zu sehr wüten.

Vreni Agostini