

Zeitschrift: Schweizer Theaterjahrbuch
Herausgeber: Schweizerische Gesellschaft für Theaterkultur
Band: 22-23 (1953-1954)

Artikel: Cenalora : Leben, Glaube, Tanz und Theater der Urvölker
Autor: Eberle, Oskar
Kapitel: 2: Die Pygmäen in Afrika
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-986588>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

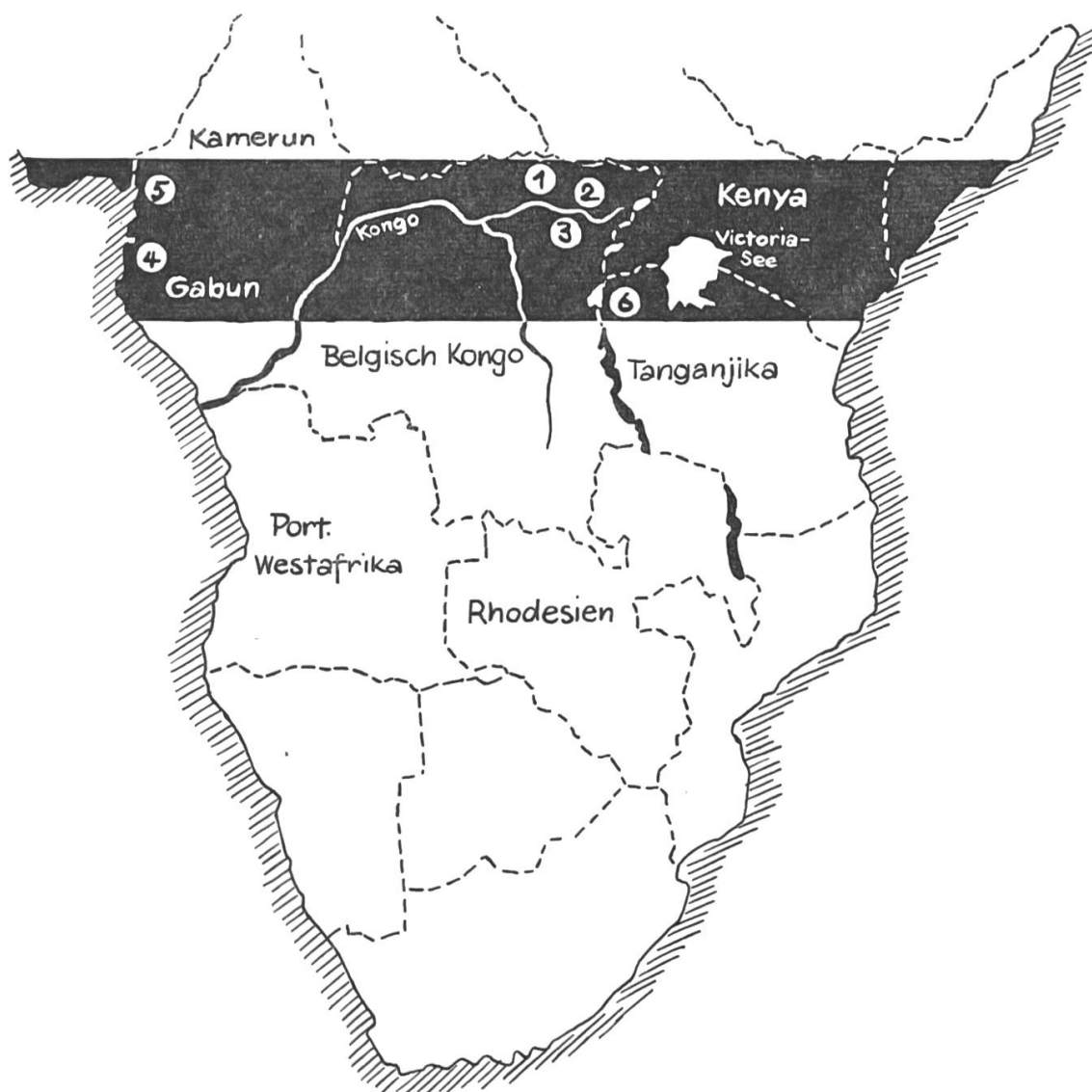
Download PDF: 29.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

II
DIE PYGMÄEN
IN AFRIKA



*Pygmäenmutter am Ituri bemalt ihrem Kinde das Gesicht. Pygmäenfrauen
im festlichen Tanzkleid*



Die Pygmäen in Afrika

- | | | |
|----------|-----------|------------------------|
| 1. Aká | } Bambuti | 4. Bekü in Gabun |
| 2. Efé | | 5. Bagielli in Kamerun |
| 3. Basúa | | 6. Twa in Ruanda |

Pygmäen, die kleinsten Menschen der Erde

PYGMÄEN – vom griechischen *Πυγμαλοί*, Fäustlinge – nennt man die Zwergvölker der Menschheit. Gusinde errechnet im östlichen Kongogebiet des Ituri eine durchschnittliche Größe der Männer von hundertdreiundvierzig Zentimeter, der Frauen von hundertsiebenunddreißig Zentimeter. Der Kleinwuchs ist aber nur eines von verschiedenen rassischen Sondermerkmalen. Dazu treten die charakteristischen Körperteilverhältnisse: langer Rumpf, dicker Kopf, zarte Beine; Arme verhältnismäßig zu lang, Beine zu kurz; gerade aufsteigende gewölbte Stirne, weit offene Augenlider, breitgezogene Nase, schnauzenartig vorspringender Mund und anderes.

Der afrikanische Zweig der Zwergvölker wird nach den mittelafrikanischen Bambuti [Einzahl: Mombuti] als Bambutide, der asiatische – zu Unrecht, da die Pygmäen keine Neger sind und auch nicht von Negern abstammen – als Negrito, kleinwüchsige Neger, bezeichnet. Ebenso unzutreffend ist ihre Benennung durch die Franzosen, die den afrikanischen Zwergen »Negrilles«, kleine Neger, sagen.

Die Pygmäen gelten in körperlicher, wirtschaftlicher, gesellschaftlicher und geistiger Hinsicht allgemein als die ältesten noch lebenden Reste der Menschheit. Bambutide und Negrito sind, wie die Forschungen Gusindes, Schebestas, Schumachers und Trilles zeigen, zwei durch die Umwelt – den Tropenurwald – zu hoher Sonderart ausgeformte Zwergvolkgruppen, die aber nicht auf den gleichen Uropygmäenstamm zurückgeführt werden können, wie noch Wilhelm Schmidt es annahm¹. Ihre Heimat ist der Tropenurwald. Nachdrängende Völkerschaften haben sie so tief in den Urwald gestoßen, daß sie zum Aufbau der Menschheit keinen Beitrag mehr zu leisten vermochten. Sie sind also nicht die Väter, sondern lediglich die ältesten noch lebenden Söhne der frühesten Menschheit.

Die Pygmäen stellen eine noch frühere Kulturstufe dar als die ältesten Steinzeitbewohner der Erde: sie besitzen keine Steinwerkzeuge. Einige Gruppen verstehen es nicht, selber Feuer zu entfachen. Sie sind Sammler und Jäger und besitzen – auf ihrer zweiten faßbaren Kulturstufe – Bogen und Pfeil. Die Pygmäen sind Vertreter einer vorsteinzeitlichen Holzkultur. Da sie keine Geräte aus dauerndem Material besitzen, wird die Urgeschichtsforschung, die sich auf steinerne Bodenfunde aufbaut, ihnen nicht begegnen. Wir wissen von den kleinwüchsigen Holzzeitmenschen also nur durch Reiseberichte der Völkerforschung.

Es gibt außer den holzzeitlichen Pygmäen noch andere Kleinwüchsige. Sie gehören, wie die afrikanischen Buschmänner, die keine Wald-,

sondern Steppenmenschen sind, den höher entwickelten steinzeitlichen Kulturen an, oder aber Stämmen, die größer gewachsen sind als die holzzeitlichen Zwerge. Diese Gruppen werden somit aus kulturellen oder körperkundlichen Gründen nicht zu den eigentlichen, den »Holzpygmäen« gerechnet und damit auch nicht im Zusammenhang mit den Bambutiden oder Negrito dargestellt.

Die vorsteinzeitliche Kulturstufe und zahlreiche kindhafte Züge, wie etwa das unbekümmerte In-den-Tag-hinein-leben und die unbeschwerte Heiterkeit, lassen die Pygmäen als älteste Reste der Menschheit erscheinen. Trotzdem darf nicht außer acht gelassen werden, daß auch auf menschheitlich früher Stufe der Seelenhaltung und der materiellen Kulturgüter sich auf manchen Gebieten Züge höherer geistiger Entwicklung zeigen können. Und gerade auf dem Gebiete des Theaters wird man sich fragen müssen, ob manche Aufführungen tatsächlich als so primitiv-urzeitlich angesehen werden können, wie die körperliche und materielle Entwicklung es vielleicht vermuten lassen.

Heimat der Zwerge

GLIEDERUNG DER BAMBUTIDEN. Gusinde und Schebesta gruppieren die afrikanischen Pygmäen in drei Räumen:

Die Bambutiden der Mitte im Stromgebiet des Ituri, die eigentlichen Bambuti, zerfallen in die drei Sprachgruppen der Efé im Südosten, der Aká im Nordwesten und der Basúa im Südwesten.

Die Bambutiden im westäquatorialen Waldgebiet: die Bagielli [die sich selber Bakola nennen] und Balundu in Kamerun; die Akoa [Bekwi oder Bakiue oder Bekoe oder Bekü] in Gabun; die Akoa und Obongo am Ogowe; die Babinga in Französisch-Ubangi; die Bacwa [oder Bachwa] nördlich des Leopold-II.-Sees.

Die Bambutiden im ostäquatorialen Waldgebiet im Umkreis der Großen Seen: die Twa [früher Batwa genannt] in Ruanda und Urundi. Alle Bambutiden unterscheiden sich scharf von allen Negeren, haben aber außer dem Kleinwuchs noch zahlreiche andere Rassenmerkmale untereinander gemeinsam, so daß eine Zusammenfassung unter der Bezeichnung Bambutide gerechtfertigt erscheint.

DIE HEIMAT DER BAMBUTI ist der Urwald am Äquator, der vom Ituristrom durchflossen und entwässert wird. Vierzig bis sechzig Meter hoch ragen die Stämme, die nur in den Wipfeln breite, mit den Nachbarn verflochtene, immergrüne Kronen tragen. Lianen schwingen sich wie Girlanden durch das Heer der Stämme, an denen hinaufzuklettern und in denen sich zu wiegen eines der liebsten Spiele der Pygmäen-

kinder ist. Gedämpftes Licht durchgrünt die unendlichen Wälder. Das ganze Jahr steigt die Sonne um sechs Uhr dreißig auf und geht um achtzehn Uhr unter. Die Temperatur sinkt nachts nicht unter zwanzig Grad und steigt tags kaum über dreißig Grad. Jeden Tag regnet es. Die Luft ist feucht. Durch das Dickicht dringen der Elefant, der graue Büffel, die kleine Gazelle. In tiefster Zurückgezogenheit lebt das sagenhafte Okapí. In den Baumkronen hausen Affen, überall findet sich der Schimpanse, im Süden lebt auch der Gorilla. Papageien flattern wie buntes Gewölk unter den Baumkronen, Eidechsen und Schlangen sind ein beliebtes Gericht der Zwerge.

KULTURSTUFEN DER BAMBUTI. Schebesta weist nach², daß auch die unberührtesten Urwald-Bambuti zwei Rassen- und Kulturschichten erkennen lassen. Die pygmäische Urschicht lebte vom Einsammeln tierischer und pflanzlicher Nahrung durch beide Geschlechter und übte eine primitive Jagd mit Bränden und Rauch. Frauen bastelten den Schamschurz aus Blättern, Männer verfertigten ihn aus Rindenstoff. Die noch heute üblichen Kuppelhütten waren bereits bekannt, Feuer im Gebrauch, Feuerbereiten verstand man nicht. Tanz [nur Tanz? sicher auch der Theatertanz] wurde geübt, Rasseln und Klanghölzer markierten den Rhythmus, Lieder brachten die Melodie.

Zu dieser Wildbeuter-Urschicht, die dunkelhäutig war, tritt sehr früh eine hellere Jägerschicht, die Pfeil, Bogen und Jagdhund mitbringt – wobei aber zu bemerken ist, daß die Pygmäen noch heute keine Hunde züchten, sondern sie von den Negern erhalten. Die Sammeltätigkeit tritt zurück und wird fast ganz der Frau überlassen. Der unsichtbare Urgott verblaßt, an seine Stelle tritt oft der Buschgott Tore, der Herr des Urwalds und aller Tiere, dessen Stimme aus der Lusomba-Trompete tönt [Entstehung des kultischen Hörspiels!]. Die Jäger schließen sich zum Männerbund zusammen, in den die Burschen durch eine Reifefeier – ohne Beschneidung, die negerischer Herkunft ist – aufgenommen werden. In dieser Schule werden die jungen Männer mit Glaube und Wissen des Stammes vertraut gemacht. Körperliche Erziehung und Züchtigung bereiten auf die Strapazen des Urwalds vor. Mit Buschgottglauben und Männerbund findet der Totemismus Aufnahme.

Diese Bambutimischlinge, die aus einer frühen Verschmelzung der freibeuterischen Zwerge mit totemistischen Jägern entstanden, stehen heute in den Randgebieten des Urwalds mehr, im Innern weniger stark den Urwaldnegern gegenüber, von denen sie Kochgeschirre, Eisengeräte, Jagdnetze und an Musikinstrumenten die Trommel, die Zither und die Sanza erhielten. Die Neger streben Blutsvermischung

mit den Pygmäen an durch Hochzeiten mit Pygmäenmädchen und Blutsbruderschaft mit den Knaben, Aufnahme in die negerischen Männerbünde, Aufdrängung der Beschneidung, Verwandlung der Buschgottheit in einen Totengott. Die Pygmäen sind aber nicht nur Blutspender, auch manche ihrer Bräuche werden von den Negern übernommen und umgebildet.

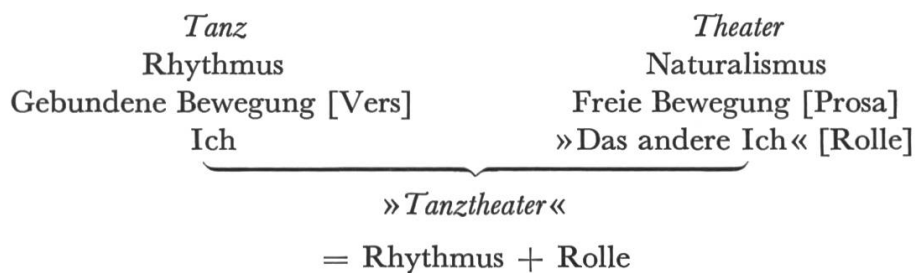
Die Verbindung der Pygmäen mit den Urwaldnegern ergibt die dritte Kulturstufe der Zwerge.

Theater – Urkunst der Menschheit?

Ein Blick auf die Kunstbetätigung der Bambutiden zeigt, daß Zeichnung, Malerei – mit Ausnahme der Körperbemalung – und Plastik fehlen. Dagegen sind sie leidenschaftliche Tänzer und großartige Rollendarsteller, also Schauspieler. Theater aber bedeutet für die Bambuti die Gleichzeitigkeit von Mimik, Markierung des Rhythmus [durch Händeklatschen, Hände auf den Körper schlagen, in Fruchthüllen klingende Kerne, das heißt Rasseln] und Gesang. Der menschliche Körper ist für die urtümlichen Bambuti der einzige Stoff, dem sie ihre Künste einformen.

Sehr oft handelt es sich um Bestandteile von Theateraufführungen, wo Forscher von einzelnen Künsten sprechen. A. Le Roy erwähnt mehrere »weltliche Gesänge«, die sich bei genauer Prüfung als Texte zu Singspielen erweisen, in denen das zuschauende Volk den Kehrreim singt³.

Dagegen bestehen Tanz und Theater als in ihrem Wesen verschiedene Künste nebeneinander, obwohl sie sich oft innig verschmelzen. Ein Schema mag es verdeutlichen:



Das Tanztheater gehört sowohl der Tanz- als der Theaterwissenschaft an. Der rollenlose Tanz aber gehört nur in den Bereich der Tanzwissenschaft. Man könnte also vielleicht schließen, Tanz und Theater, Darstellung des eigenen und des andern Ich, beide seien Urkünste der Menschheit.

Der Berliner Psychologe Wolfgang Koehler berichtet⁴ von einem

Schimpansenrundtanz: »Da zerren sich zwei [Schimpansen] in spielendem Kampf auf dem Boden herum und kommen dabei in die Nähe eines Pfahles; schon sieht man, wie sich ihr Tollen ein wenig beruhigt, zu einem Kreisen um den Pfahl als Mittelpunkt formt. Eins und noch eins der übrigen Tiere kommt herbei, reiht sich ein, und am Ende marschieren die ganze Gesellschaft, ein Affe hinter dem andern, sehr ordentlich um das Zentrum herum. Jetzt sind ihre Bewegungen schnell verändert: sie gehen nicht mehr, sie trotten, und zwar besonders gern so, daß der eine Fuß stampfend, der andere leicht aufgesetzt wird, daß ein annähernd scharfer Rhythmus entsteht und das Schreiten aller auf taktmäßige Angleichung hin tendiert. Die Rhythmik der Füße nehmen bisweilen die Köpfe auf, bis sie mit schlaffhängendem Unterkiefer im Takt der Füße auf- und niederwackeln, und alle Tiere geben ein Bild von Eifer und Vergnügen bei diesem primitiven Reigenspiel. Varianten entstanden alle Augenblicke: einmal ging ein Tier, komisch nach dem Hintermann schnappend, rückwärts im Kreise, nicht selten sah ich eines zu dem Rundmarsch Drehungen um die eigene Achse fügen... Schöner als um ein Zentrum im engen Kreis zu trotten ist es offenbar, wenn da zwei Pfähle oder Kisten einander nahestehen und das Ringspiel sich um beide herum zu einer Art Ellipse schließt...« Bei solchen Tänzen behängt sich der Schimpanse gern »mit allerhand Dingen und am liebsten mit baumelnden, schwingenden Fäden, Ranken, Lappen«.

»So sind schon auf vormenschlicher Stufe«, fügt Curt Sachs hinzu, »eine Reihe wesentlicher Tanzmotive ausgebildet: als Formen Kreis und Ellipse um den Pfahl, Gleich- und Gegenlauf, als Bewegungen Hüpfen, rhythmisches Stampfen, Wirbel um die Achse und dazu noch Tanzschmuck.«

Auch von andern Tieren werden oft Tänze berichtet. Müßte der bildlose Tanz, der Tanz aus Lust an der Bewegung und als Ausdruck des Wohlbehagens, bereits den höheren Tieren zugesprochen werden, dann wäre die eigentliche, darüberhinausgehende Leistung des Menschen die tänzerische Darstellung des andern Ich, die Nachahmung einer andern Wesenheit, zunächst des Tiers. Der Urmensch sieht tanzende Tiere, ahmt sie nach – der Rollentanz, das Theater ist entstanden. Dann folgt die Darstellung der Erjagung des Tiers. Aus Spiel und Widerspiel entsteht das Drama.

Man wird einwenden: der Affe tanzt nicht nur, er ahmt auch optisch nach, was er sieht, wie der Papagei akustisch nachahmt, was er hört. Das Tier besitzt also den Nachahmungstrieb ebenso wie der Mensch. Der Affe ist somit ein »Schauspieler«, der Papagei ein »Hörspieler«. Gewiß, Tanzlust und Nachahmungstrieb besitzt auch das Tier. Aber

das Tier verwendet Tanz und Nachahmung nicht für Aufführungen vor einem zum Theatererlebnis eigens sich einfindenden Publikum. Nur der Mensch begibt sich »ins Theater«, um Rollenspiele zu erleben. Die *bewußte* mimische Darstellung erhebt den Trieb zur Kunst und den Drang, Rollenspiele zu erleben, zum Kunsterlebnis. Die bewußte Gestaltung rhythmischer Bewegung und Mimesis ist nur dem Menschen eigen.

Somit muß der Rollentanz, das *Tanztheater*, das zu erleben das Volk sich eigens einfindet, als eigentliche *Urkunst der Menschheit* angesprochen werden, denn die Rolle, die Darstellung eines andern Ich ist es, was der Mensch dem Tiertanz hinzufügte. Theater ist die menschlichste künstlerische Leistung von Anbeginn bis heute.

Die Forschung müßte dem Urtheater ihre besondere Aufmerksamkeit zuwenden, und zwar nicht nur im Interesse der Theaterkunde, sondern vor allem der Menschheitsgeschichte. Welt- und Gottesanschauung eines Volkes sind aus dem Theater oft ablesbar. Dazu gehörte aber vor allem die Feldforschung, denn viele Berichte der Völkerkunde sind mehr oder weniger unzulänglich und oft nicht mehr als ein erster Beihelf, um das Thema einmal ins Auge zu fassen.

2. LEBEN WIE VOR HUNDERTTAUSEND JAHREN

Alltag im Urwald

Die Pygmäen⁵ sind Jäger. Jagend die Fleischnahrung herbeizuschaffen, ist Aufgabe der Männer, Jagden auf Elefant, Gorilla und Büffel mitsch-misch darzustellen, ihre Lust nach Feierabend. Die Einzeljagd ist selten, gemeinsame Jagd aller Männer und Burschen die Regel. An den Treibjagden ist die ganze Horde mit Frauen und Kindern beteiligt. Mit lautem Rufen und Schlagen des Waldbodens treiben die Frauen das Wild in die Netze, hinter denen die Jäger mit Bogen und Pfeil bereitstehen. Ursprünglich bildete Fleischnahrung ein Drittel, Pflanzennahrung zwei Drittel der Kost. Wo die Pygmäen mit den Negern in Berührung kommen, handeln sie Wild gegen Bananen ein. Irdene Töpfe besitzen die Pygmäen nicht. Sie können die Nahrung darum nicht kochen und begnügen sich mit Dünsten und Rösten am Feuer. Die Frau gräbt mit dem kurzen Stock nach eßbaren Wurzeln und fleischigen Stengeln, sammelt Früchte und Blätter und Kleintier wie Schnecken, Muscheln und Termiten. Damit sind die Aufgaben der Frau aber nicht erschöpft. Sie schleppt Holz für das Feuer, errichtet

die Hütten, versorgt die Kinder. Und die Kinder sind, sobald sie gehen und stehen können, ihre kleinen Helfer.

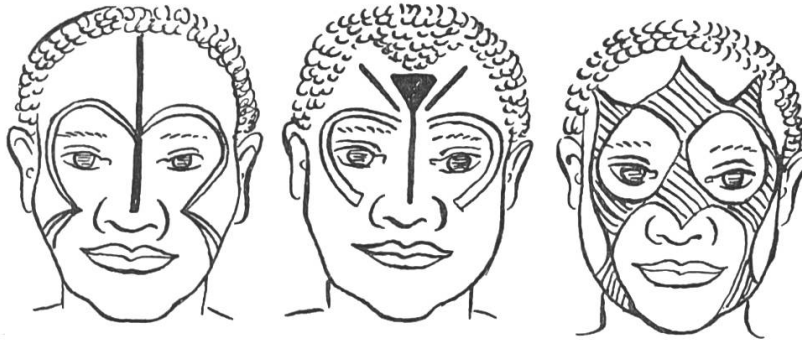
Die Pygmäen sind Nomaden innerhalb der Grenzen ihres Jagdreviers. Da sie nur wenige Tage in einem Jagdgrund weilen, kann ihr Besitztum nicht groß sein. Die Männer besitzen nichts als Jagdbögen, Pfeile, Köcher und Gelenkschutz, manchmal auch Speere, die Frauen einen großmaschigen Korb, ein paar Faserstricke und einige armselige Schmuckstücke. Mit diesen wenigen Dingen meistern sie großartig ihr Dasein und sind von einer Heiterkeit und Lebensfreude, als ob sie alle Schätze der Erde besäßen. Oder besitzen sie diese Schätze etwa nicht? Was sie zum Leben brauchen, spendet der Urwald. Keine Sorgen um das Morgen trübt den Abend, den sie Erzählern lauschend, tanzend und mimend fröhlich verbringen.

Einfach wie das Arbeitsgerät ist der Wohnbau der Pygmäen, der die unterste Stufe aller menschlichen Entwicklung zeigt. Die Pygmäenfrauen stecken Gerten in den Boden und verbinden sie in der Höhe kuppelartig mit Lianen. Das Geflecht wird dachziegelartig mit großen, glatten Blättern von *Phrynium* bedeckt. Ein niederer Eingang bleibt offen, der Innenraum leer. Blätter bilden das Schlaflager. Der Körper bleibt unbedeckt. Nur das Feuer glimmt, wird aber in den regenfreien Stunden vor den Eingang geschoben.

Die Pygmäenhorde besteht aus einer Jagd- und Sammelgemeinschaft einiger Familien, die von alters her ihre Jagdgründe durchwandern, deren Grenzen aber nicht überschreiten. Jeden dritten oder vierten Tag, wenn die tierischen und pflanzlichen Lebensmittel erschöpft sind, zieht die Horde weiter und stellt ihr kleines Lager aus vier, fünf oder mehr Familienhütten anderswo in einem Halbkreis dicht aneinandergedrängt wieder auf. Die Frauen machen sich vor und in ihrer Hütte zu schaffen, nur die Männer sitzen ums gemeinsame Lagerfeuer. Hier erzählt der Dichter Schnurren und Geschichten, der Jäger seine Erlebnisse, der Alte die Mythen. Hier wird im lohenden Licht des brennenden Holzhaufens allnächtlich stundenlang getanzt und gespielt.

Die Pygmäen besitzen das Feuer, wissen aber ursprünglich und vielfach heute noch nicht, wie man es entfacht. So wandern die Pygmäen mit glimmenden Holzscheitern von Lager zu Lager. Aus dem trockenen Holz des Akatabaumes lösen sie fingerdicke, dreißig Zentimeter lange Späne, die einzeln oder gebündelt ein helles, weißes Licht ergeben: die Beleuchtung der nächtlichen Tanzspiele, wenn Scheiterhaufen und Mond nicht genügen.

Ein Blick auf die Kleidung läßt uns fragen, ob für die Tänze und Aufführungen allenfalls besondere »Kostüme« verwendet werden. Die Kleidung der Pygmäen besteht aus einem Schamschurz aus Baststrei-



Gesichtsbemalungen junger Burschen der Bakangopygmäen am Asunguda

fen, die aus der Rinde einer Ficusart hergestellt sind und mit einer Bastschnur um den Leib gehalten werden. Sonst gehen sie unbekleidet. Im regenfeuchten Urwald wäre jedes weitere Kleidungsstück gesundheitsschädlich und hinderlich. Wird aber getanzt und gespielt, dann fehlt das Festkleid nicht. Mädchen und Frauen hängen dann vor die vordere und hintere Körpermitte Blätterbüschel an die Lendenschnüre, die beim Tanzen und Hüpfen fächerförmig sich auf- und zuklappen.

Als Schmuck tragen die Männer Ledergürtel aus Okapí- oder Antilopenfell und hängen manchmal Schwänze von Wildkatzen oder Stummelaffen daran. Um den Hals hängen Männer und Frauen oft geflochtene »Ketten« aus Pflanzenfasern, Männer lieben Halsketten aus Tierzähnen, Frauen Ketten aus Fruchtkernen. Bei Tänzen und Spielen ziehen die Burschen aus Pflanzenfasern geflochtene Ringe um die Arme und Unterschenkel. Dazu kommt die Freude an der Körperbemalung. Rot und Schwarz sind beliebt. Weiß ist selten – es ist die Farbe der Geister.

Ein Blick auf die Wirtschaftsform zeigt, wie innig das Theater der Pygmäen mit ihrem alltäglichsten Leben verknüpft ist: Jagd und Honigsuche werden zu dramatischen Spielen, der Raum vor den Hütten zum Spielplatz, der brennende Scheiterhaufen zur Beleuchtung, Körperbemalung und -schmuck verwandeln den Menschen des Alltags in den festlich geschmückten Tänzer und Mimen. Eine großartige Einheit bindet Leben und Spiel ins heitere, unbekümmerte Dasein.

Gemeinschaft ohne Häuptling und Priester

Jede Horde besteht aus einigen Einfamilien. Sie ist von andern Hor den unabhängig, durchzieht ihr Jagd- und Sammelgebiet, das gemeinsamer Besitz ist. Die Horde ist eine wirtschaftliche und verwandtschaftliche Einheit. Ein Zusammengehörigkeitsgefühl über die Horde

hinaus mit dem Stamm oder gar der Gesamtheit der Pygmäen besteht nicht. Und damit fehlt auch jeder Ansatz zu staatlicher Ordnung und Gliederung. Der Horde steht weder ein Häuptling noch ein Priester vor, weder ein Richter noch Zauberer. Aber einem erfahrenen Alten gehorchen alle willig und gern. Er bestimmt den Lagerplatz und ruft auf zur Jagd. Mag in der Anerkennung eines alten Beraters und Führers der Kern primitiver Staatsbildung liegen: die Anlage ist sichtbar, aber so wenig entwickelt, daß Pygmäen auch als Gesellschaft und Staat die einfachsten Formen zeigen, die denkbar sind.

Üblich ist die Einehe. Da die Mitglieder einer Horde untereinander verwandt sind, wird die Frau stets aus einer andern Horde gewählt. Damit aber der Bestand der Horde erhalten bleibt, werden Mädchen, wenn möglich, getauscht: wer durch Heirat ein Mädchen verliert, hat das Recht, eins von der andern Horde zu erhalten.

Die Begegnung von zwei Horden zum Austausch der Mädchen, die sich verehelichen, ist ein Freudentag im Urwald, der mit Tänzen, Spielen und Schmausereien gefeiert wird: das einzige Mal unseres Wissens, daß mehr als eine Horde am Spiel sich erfreut, an den Festspielen des Hochzeitstages, der sein besonderes Zeremoniell besitzt [Seite 34].

Was am Lagerfeuer erzählt wird

Es gibt keine Priester im Ituriwald, aber die Pygmäen glauben an einen Schöpfergott, für den es bei den verschiedenen Gruppen verschiedene Namen gibt: Epilipili, Mugu, Mbali und andere, den sie aber meist einfach Vater, Großvater oder Urvater nennen. Er hat die Menschen und alle Tiere geschaffen und überwacht die Haltung seiner Gebote. Daß er bald als gut, bald als böse erscheint, ist verständlich: er schenkt das Leben und die Lebensmittel, er bringt aber auch Krankheit und Tod. Im Regenbogen zeigt er sich den Menschen, und neben dem Blitz hat er im Himmel sein Lager. Die Donnerschläge sind die stampfenden Schritte der zorn erfüllt vorbeieilenden Gottheit.

Neben dem Urvater kennt man im Ituriwald überall die geheimnisvolle Gestalt Tores, den Gusinde bald als Waldgeist, bald als Herrscher des Totenreichs glaubte zu erkennen. Schebesta scheint Tore genauer zu bestimmen. Das Theater wird ihn sichtbar und hörbar machen.

Es gibt nach dem Glauben der Bambuti nur einen Gott – aber er kann den Menschen in verschiedener Gestalt erscheinen. Und in verschiedenen Stimmen, je nach der Gestalt, in der man ihn sich vorstellt. Denkt man sich Gott als Herrn des Himmels, dann ist der Donner seine Stimme, als Elefanten, dann hört man seine Stimme aus dem Trompeten, als Tiger, dann hört man sein Brummen.

In *Tore* erscheint die Gottheit als »Buschgott«, als Herr des Urwalds und des Wilds. Den Tore- [Buschgott-] Glauben haben auch die Buschmänner. Die Bambuti haben sich ganz in den Urwald eingepaßt und sind auf früherer Entwicklungsstufe stehengeblieben. Die Buschmänner stellen eine höher entwickelte steppenbedingte Form der afrikanischen Rassenzwerge dar. Von Tore erbitten die Jäger Jagdglück, ihm bringen sie Erstlings- und Sühneopfer dar. Tore ist der Herr der Knabenweihe und Männerbünde. Da die Neger den Toreglauben ursprünglich nicht besitzen, müssen Knabenweihe – die Weihe an den Jagdgott Tore – und Männerbund [Jägerbund] pygmäischen Ursprungs sein. Die Musikinstrumente der Knabenweihe und Männerbünde, die ebenfalls Tore heißen, sind akustische Masken der Gottheit. Wo die Neger den Namen Tores als Gottesnamen übernahmen, haben sie ihn, ihrem Ahnenkult gemäß, zum Totengott umgeformt.

Die *Toten* werden in der Erde bestattet, unter dem Dach ihrer Hütte, die sofort verlassen wird. Das Grab wird nicht bezeichnet. In Gabun werden die Toten in Höhlen oder hohlen Bäumen beigesetzt. Beigaben erhält der Tote nicht. Nach dem Tode besteht keine Verbindung mehr der Lebenden mit den Toten. Niemand ruft ihre Hilfe an. Niemand bringt ihnen Opfer. Ein Totenkult besteht also nicht und damit auch keine Grundlage für mimische Zeremonien und Spiele, die in andern Kulturen oft so große Bedeutung erlangen. So führen die Pygmäen ein naturnahes und gesundes Leben, das da, wo sie mit den ahnengläubigen Negern nicht in Berührung kommen, durch keinen Geisterschreck getrübt wird.

Kunst. Die Bambuti sind meisterliche Tänzer und Schauspieler. So beherrschen sie denn vor allem die Künste, die als ein Bestandteil des Theaters anzusehen sind: Rhythmik und Lied, Festkleid und Körperbemalung. Da sie aber weder zeichnen, malen noch plastisch bilden, fehlt ihren Aufführungen die plastische und bemalte Maske. Ihre Phantasie ist lebhaft. Das Erzählen von Jagderlebnissen und von Begegnungen mit Nachbarn und Fremden, von Sagen, Märchen und Mythen ist ihnen Freude und Bedürfnis. Schebesta hat zahlreiche Erzählungen aufgezeichnet. Die Art aber, wie die Erzählungen vorgebracht werden, das zeugt wiederum davon, daß die Bambuti alles aus der Uranlage des Theatralischen heraus gestalten. Jede Erzählung wird zur gespielten Szene. Tier, Mensch und Gottheit, Gestalten und Vorgänge werden vom Erzähler in so treffsicherer stimmlicher und mimischer Differenzierung geboten, daß man fragen kann, ob der Erzähler sich nicht manchmal in seine Rollen verwandelt und damit zum Schauspieler wird. [Der mimende Erzähler als Weg zum Theater: Seite 42.]

3. VIELE WEGE FÜHREN ZUM THEATER

Die Sprache der Pygmäen ist die Mimik. Wenn sie Geschichten erzählen, sagt oft mehr als das Wort der »beredte Blick« und die »sprechende Gebärde«. Auch Riten, durch Übereinkunft und Überlieferung festgelegte oder gar geheiligte Handlungen bei Hochzeit und Begräbnis, Jugendweihe, Opfer und Tanz, sind Zeugnisse für die mimische Begabung eines Volkes; denn mit körperlichen Ausdrucksmitteln gestalten sie bedeutsame Höhepunkte des Lebens; sie sind kein »Theater«, denn in den Riten handelt das »Ich«, im Theater aber das »andere Ich« in der Rolle. Ritus und Zeremoniell sind die Gestaltung des gesellschaftlichen Lebens durch Gebärde, Haltung und Bewegung. Ritus und Zeremoniell erheben das Leben der Gemeinschaft zum Kunstwerk.

Hochzeiten des Lebens

Die in Urwald oder Steppe in kleinen Gruppen nomadisierenden Sammler und Jäger können keinen jahreszeitlichen Festkalender besitzen wie die sesshaften Völker, denen Aussaat und Ernte, Winter und Sommersonnenwende zu jährlich wiederkehrenden Festzeiten werden. Anlaß zu Festen und Spielen geben Höhepunkte des wirtschaftlichen Betriebs, Jagdglück bei der Speerung eines Elefanten oder Stranden eines Wals [bei den Feuerländern, Seite 176] oder die Hochzeiten des Lebens: Jugendweihe und Vermählung. Die Glückstage in Wirtschaft und Familie also werden zu Festen, die oft in besonderen Riten geformt sind. Wie feiern die Bambuti Hochzeit?

»Eine bescheidene, aber festliegende Förmlichkeit hält man ziemlich regelmäßig dann ein, wenn gleichzeitig zwei Ehen abgeschlossen werden, zu denen zwei Horden die beiden Bräute austauschen. Wurden alle Rechtsforderungen beglichen, rücken die beiden Familiengruppen im Urwalde einander näher; eine jede richtet ein vorübergehendes Wohnungslager ein, in dem sie zwei oder drei Tage verweilt. In dieser kurzen Frist zeigen alle Leute sich sehr vergnügt und tanzen viel. Danach erhebt sich jede dieser beiden Gruppen, und sie gehen aufeinander zu, bis sie sich dicht gegenüberstehen. Aus einer jeden tritt die Braut heraus, und beide rücken so eng aneinander, daß sie mit der Stirn sich fast berühren; scharf schauen sie sich in die Augen und rühren sich nicht. Während sie in dieser Haltung verharren, wendet sich ein alter Mann, meist der Hordenführer, unmittelbar an die beiden Bräute mit ernstesten Zusprüchen. Er führt ihnen ihre Pflichten als Frau und Mutter vor Augen, ermahnt sie zur Fürsorge und fleißigen Arbeit für die Familie, empfiehlt ihnen verträgliches Benehmen gegen jeder-

mann und unwandelbare Liebenswürdigkeit gegen Kinder und Hochbejahrte; besonders nachdrücklich und wiederholt legt er ihnen ans Herz, vielen Kindern das Leben zu schenken. Nachdem diese Ansprachen beendet sind, schreiten die beiden Bräute aneinander vorbei, und eine jede geht hinüber in den Haufen der Leute, in welchem ihr Bräutigam auf sie wartet. Hier nimmt je ein Kreis von Mädchen die Braut in ihre Mitte, und bald danach trennen sich die beiden Horden, eine jede kehrt in ihren besonderen Waldbezirk zurück⁶.«

Der Mädchentausch ist die den Pygmäen eigentümliche Form der Ehe. Die Urwaldneger kaufen sich Frauen. Frauenkauf betrachten die Zwerge als Ursache von Zwist und gegenseitigem Morden.

Opfer als Bitte und Dank

»Kult ist die Äußerung des Abhängigkeitsbewußtseins durch sichtbare Akte«, schreibt Schebesta⁷. »Darunter fallen wahrnehmbare Gebete und Anrufungen mit und ohne Begleitung mimischer [!] Ausdrucksweise, vor allem Darbringung von Opfergaben. *Dramatisch-kultische Darstellungen*, kultische Gesänge und Tänze oder Mythenerzählungen mit kultischer Tendenz wurden von mir nicht beobachtet.«

Vor der Jagd bittet der Pygmäe Gott um Glück. »Zieht der Jäger auf die Jagd, dann ruft er Mungo [einer der Namen der Gottheit]: „Bapapa gapei emi nama!“ [»Vater, gib mir Wild!«] Wüßte man von dieser Gelegenheit zur Anrufung Gottes nichts, dann würde man sie niemals in dem wilden Durcheinander von Rufen, Schreien und wilden Pfiffen vermuten, welche die Jäger ausstoßen, wenn sie im Begriffe sind, im Urwalddickicht zu verschwinden⁸.«

Stellt sich Jagdglück nicht ein, dann wird Gott durch ein Opfer und eine umständlichere Zeremonie bestürmt. An Stelle der ursprünglichen Opfergabe, die wir nicht mehr kennen, tritt heute das Huhn, das nur die Pygmäen kennen, die mit Negern in Berührung kommen. Die Männer legen ihre Waffen nieder und hocken rundum im Kreise. Eine Frau hält das Huhn darüber, dem ein Mann den Kopf abschlägt. Das Blut träufelt sie über die Waffen und ruft Gott um Wild an, dann läßt sie das noch zappelnde Huhn los. In der Richtung, in die es flattert, wird man Wild finden. Sofort brechen die Jäger, der angedeuteten Fährte folgend, auf in den Wald⁹. Daß meist eine alte Frau – oft wird aber gesagt, Opfern sei Aufgabe des Hordenältesten – das Opfer darbringt und neben Gott auch noch die Ahnen anruft, zeigt, daß das Huhnopfer von den Negern übernommen wurde. Aber die Neger opfern ein Huhn, wenn jemand krank ist, um den Ausgang der Krankheit zu erfahren; die Pygmäen bitten um Jagdglück. Die ursprüng-

liche Opferbitte um Jagdglück ist also trotz der Überlagerung von Neger sitten noch sichtbar.

Vom erjagten Tier, vom erbeuteten Honig, von Erstlingsfrüchten erhält die Gottheit ein Opfer. Der Sippenälteste »schneidet ein Stück vom Herzen des getöteten Wildes ab und wirft es in den Wald. Würde das Dankopfer an Gott unterlassen, so setzte man sich der Gefahr aus, kein Wild mehr zu erjagen... Ganz ähnlich verfährt man beim Einheimsen der ersten Früchte. Niemand darf von den gesammelten Früchten [oder vom Honig] genießen, ehe Gott nicht seinen Teil bekommen hat¹⁰.«

Die Pygmäen bitten den Sturmgott – der mit dem »Buschgott« Tore identisch ist – in besonderen Zeremonien um gutes Jagdwetter¹¹ und um Abwendung von Unwettern, die sie sehr fürchten, da Blitz und Sturm oft Bäume umwerfen und die Lager gefährden. »Bei heftigem Gewitter fachten die Bakango ein Feuer an und warfen viel Laub darauf, damit viel Rauch entwickelt würde. Mungu, der das Gewitter schickt, den Blitz und den Donner macht, sagten sie, sehe die Rauchschwaden – wodurch er an die Not erinnert wird, in der sich seine Kinder befinden – und ziehe rasch vorüber¹².«

All diese Anrufungen, Opferzeremonien und Gewitterabwehrbitten sind Handlungen ohne Rollendarstellungen. Doch sind sie, wie jeder Kult, deutliche Wege zum Theater. Und wenn Schebesta glaubt, nirgends dramatisch-kultische Darstellungen beobachtet zu haben, so weist er dennoch selber auf die Möglichkeit eines kultischen Feuerspiels hin¹³, das wir noch erwähnen [Seite 60].

Das Geheimnis des Totemtiers

Totemismus¹⁴ ist der Glaube an die nahe Verwandtschaft des Menschen mit einem außer ihm bestehenden Wesen, mit einem Tier, mit einer Pflanze, mit einem Stein oder mit einer Naturerscheinung, zum Beispiel dem Regenbogen. Totems werden oft als Urvater oder Stammvater der Horde betrachtet und kultisch verehrt. Vielleicht gibt die Sage der Apefapygmäen¹⁵ einen Hinweis auf die Entstehung des Totemglaubens.

»Man nennt es [das Totem] Odu [Großvater] oder Afa [Vater]. Es wird ausdrücklich gesagt, daß die Apefa von Leoparden abstammen. Der erste Apefa war ein Leopardenkind. Als der Leopard viele Kinder hatte, sprach er zu ihnen: „Gehet ihr ins Dorf [Lager] und lebt dort; ich [als Tier] will im Wald bleiben und das Wild jagen!“ Er gab ihnen die Lúsumba [Trompete des Männerbundes Tore], die seine Stimme wiedergibt. Daher rührt die heilige Scheu vor dem Totem, daher die

Tabuvorschriften.« – Die Menschen im Urwald werden als Kinder Gottes betrachtet. »Wir sind seine – Gottes – Kinder«, sagen die Pygmäen. Der Leopard erscheint in der Knabenweihe als Verkörperung Tores. Seine Stimme wird mit der Lusombatrompete nachgeahmt. Also ist das Totem ursprünglich offenbar der als Leopard verkörperte Tore, hinter dem der Vatergott, der Schöpfer der Menschen, aufscheint. Er sinkt später zum Schutzgeist der Sippe und in den ahnengläubigen Kulturen – der Neger – zum Urahn herab.

Aus späteren Kulturen sind viele bildliche und plastische Darstellungen der Totems von Stämmen, Familien und einzelnen Menschen bekannt. Somit ist bei den Bambuti, deren zweite Kulturschicht sich als totemistische Jägerkultur erweist, bei ihrem ausgesprochenen Hang zur theatralischen Verkörperung mit mimischen Totemdarstellungen zu rechnen.

Da die Bambuti als Jäger dem Tier besonders nahestehen, sind fast alle pygmäischen Totems Tiere. Am meisten werden als Totems genannt der Leopard [Au in Efé] und der Schimpanse [Tato beziehungsweise Apairiti], die Beyaschlange, der Butiuvogel, die schwarze Toche- oder Maigwaantilope.

Das Totemtier darf im Ituriurwald – im Gegensatz zu Gabun – weder gejagt noch gegessen werden. Man geht ihm aus dem Wege. Verfehlungen gegen das Totem, zum Beispiel Verspeisen von Totemtierfleisch, wird mit Krankheiten oder mit Tod bestraft. Herr des Todes ist Epilipili, später Tore. Er bestraft mit Tod Übertretung seiner Gebote.

Die Bambuti glauben, daß ein Teil der als mehrteilig gedachten Seele zum Totem zurückkehrt, das heißt, sich in einen Leoparden, in eine Schlange, in den Regenbogen verwandelt. Leopard, Regenbogen, Schlange [Regenbogenschlange] sind Erscheinungsformen der Gottheit; der Regenbogen gilt als göttliche Schlange. Diese Anschauung könnte die Erwägung stützen, daß das Totem ursprünglich eine Verkörperung der Gottheit war. Daß die ahnengläubigen Neger nicht an eine Rückkehr zur Gottheit, sondern zu den Ahnen oder zum Urahn denken, ergibt sich aus ihrer Weltanschauung, die von Pygmäen, die mit Negern innig in Berührung kommen [Zwerginnen als Negerfrauen, Blutsbrüderschaft der Männer, auf der der Lebensmittelaustausch, Wild gegen Bananen, beruht] oft übernommen wird.

»In Kinombes Dorf am Tabirfluß ist die große Holztrompete, die Lusomba, die Stimme des Totemtieres. Die Lusombatrompete vertritt die heilige Tiergattung des Clans, sie ist das Sinnbild des Totemtiers¹⁶.«

Theaterwissenschaftlich ausgedrückt: die Lusomba ist die akustische Maske des Totemtiers.

Da fast jedes Tier des Urwalds für irgendeine Sippe als Totem gilt, aber nur wenige Instrumente seine Stimme wiedergeben [Holztrompete, Schwirrholz, Topfinstrument – auch die Segbepfeife?], liegt die Vermutung nahe, daß diese Instrumente ursprünglich, je nach der Kulturschicht, der sie angehören, nicht die vielen Stimmen des Totems, sondern die Stimme Gottes bedeuten. Tatsächlich entspricht der Klang der Lusomba und des Topfinstrumentes am ehesten dem Brummen des Leoparden oder allenfalls einer Nachahmung des Donners.

Die kultischen Klangkörper erscheinen aber nicht nur in der Knabenweihe, wo die Jugend mit ihrem Sinn und ihrer Symbolik vertraut gemacht wird, sondern außerdem an den Veranstaltungen des Tore-Männerbundes. Mit »Weiberschreck« kann man ihr Erklängen nicht abtun. Offenbar tönen die Gottes- beziehungsweise Totemstimmen den Geweihten und Ungeweihten dann, wenn sich irgend jemand gegen das Hordentotem vergangen hat, es tötete oder verspeiste. Damit aber wäre dem Tore-Bund eine jener sittenrichterlichen Aufgaben übertragen, die bis in Volksbräuche der Gegenwart nachwirken. Die Jünger Tores rächen die Vergehen an Tore.

Auch da, wo Totemtiere optisch-mimisch dargestellt werden, wie im maskentragenden Leopardentänzer an der Knabenweihe [Seite 55]¹⁷, wird nun zu fragen sein: ist er heute Darsteller des Totemtiers? Ehemals der Gottheit?

Die vielen Totemtiere der vielen Sippen müßten viele mimisch-akustische Darstellungen erwarten lassen. Aber höchstens von einer bis zwei optischen Masken [zum Beispiel Leopard] und von drei akustischen Masken [Holztrompete, Schwirrholz, Topfinstrument, die verschiedenen Kulturschichten angehören, so daß manchmal nur eines der drei Instrumente vorkommt] ist die Rede. Da die Urwaldzwerge außerordentlich genaue Beobachter aller Tiereigenarten sind, verstehen sie es, alle Tierlaute, das Knurren und Brüllen des Leoparden, das Pfeifen und Schwingengeräusch der Vögel und so weiter, mit bewunderungswürdiger Treue nachzuahmen. Leider hat, wie es scheint, keiner der Forscher auf die Bedeutung der Lautnachahmungen besonders geachtet. Wir hören zwar gelegentlich, daß die nächtlichen Rufe gewisser Vögel und Tiere als Stimmen der Gottheit oder des Totemtiers gewertet werden, aber nur selten, ob sie von den Pygmäen zum Zwecke mimisch-akustischer Darstellung nachgeahmt werden. Ein Beispiel dafür gibt Schebesta bei der Besprechung des Totemismus¹⁸.

»Sabu erzählte: Als einer seiner Verwandten starb, grub er das Grab. In der Grube stehend, hielt er die Hände vor dem Mund und *ahmte das Brummen des Leoparden* nach. Dann verwandelte sich der Lodi [die Seele] des Verstorbenen in den Leopard. Er gewährte auch am fol-

genden Tag ein Leopardenkätzchen über dem Grab, und alle andern sahen dessen Spuren auf dem Grab. Das sei der Verstorbene gewesen. In einer Sage wird diesem Gedanken auch Ausdruck gegeben. Der Totengräber ahmt die Tierstimme nach, bevor er die Leiche in die Grube legt; danach wird der Tote in das Totemtier verwandelt.«

Hier hätten wir ein Beispiel für ein akustisches Totemspiel anlässlich eines Begräbnisses, das uns aber wiederum fragen läßt, ob damit nicht ursprünglich angedeutet wurde, daß die Seele des Verstorbenen nach dem Tode zur Gottheit zurückkehre. Da der Sippenälteste der Zeremonienmeister der Knabenweihe und des Begräbnisses ist, erhielt sich auch seine Eigenschaft als kultischer Darsteller bald mit akustischen, bald mit optisch-mimischen Mitteln.

Da Affenspiele vielfach aufgeführt werden, könnte man fragen, ob damit Totemtiere dargestellt werden sollten. Das ist nicht der Fall, denn die außerhalb der Knabenweihe aufgeführten unterhaltenden Tierspiele sind ausschließlich dramatische Jagddarstellungen. Das Totemtier wird aber im Ituriurwald nie gejagt. Der Totemismus ist im Volksleben der Bambuti keine isolierte Erscheinung, sondern unzweifelhaft ein Teil des religiösen Glaubens, der tief ins soziale Leben wirkt und der Sippenexogamie, die urpygmäisch ist, wie wir Schebesta beipflichten, ein neues Ordnungsprinzip, das der totemistischen Jäger, hinzufügt.

Die Theaterforschung muß, soweit die vorliegenden spärlichen Berichte ein Urteil erlauben, totemistische Darstellungen in den Bereich der kultischen Spiele verweisen, deren Geheimnis der Tore-Männerbund hütet und in das die Knaben zur Zeit der Mannbarkeit eingeweiht werden. Faßbarer als im Ituriwald treten uns die Totemspiele in Gabun entgegen [Seite 73].

Sie tanzen jede Nacht

Tanz ist Theater, wenn die Tänzer vor Zuschauern Rollen darstellen. Wer aber wollte stets auf den ersten Blick entscheiden, ob ein Tanz Ausdruck der sich in rhythmischen Bewegungen offenbarenden Lebensfreude oder der ein anderes Ich mimenden Gestalten und Handlungen darstellt?

Bei den Bambuti zeigen sich zwei Grundformen des rollenlosen Unterhaltungstanzes: Kreistanz und Fronttanz.

»Lustvoller Reigen im Kreis um einen feststehenden ragenden Gegenstand muß schon Urbesitz der Menschheit von ihren tierischen Ahnen her sein¹⁹.«

Der »feststehende ragende Gegenstand« der Pygmäen – auf altstein-

zeitlichen Felszeichnungen finden sich Reigen von Frauen um einen Mann – ist der Trommler oder Sanzaspieler. Aber – Trommel und Sanza [ein einfaches Zupfinstrument] stammen von den Negern.

Der ursprüngliche Kreistanz der Pygmäen ist nur von Gesängen, rhythmischen Schlägen auf den eigenen Körper und auf Klanghölzer und an den Gelenken befestigten Rasseln begleitet.

Wie das *Lied* zum Tanz lockt, hat Gusinde geschildert²⁰. »Summt irgend jemand die bekannten Melodien noch nicht einmal halblaut vor sich hin, fangen die Nächststehenden sie sofort auf, und ihr ganzer Körper gerät dadurch, wie leicht entzündlich, in die damit übereinstimmenden Bewegungen.« Schebesta schildert den Kreistanz oft²¹. »Gewöhnlich tanzen die Männer im inneren, kleineren Kreis, die Frauen im weiten Kreis um sie herum. Bisweilen, wenn nur wenige Tänzer zur Stelle sind, tanzen die Frauen auch anschließend an die Männer und Knaben; oder die Männer tanzen allein, indem sie, die Rechte um den Nacken schlingend, zur Trommel hin und von der Trommel weg in schnellem Seitenschritt springen, dabei aber doch die Runde um die Trommel machen. Bei andern Tänzen wieder springt bald dieser, bald jener aus der Reihe heraus, macht einige Luftsprünge, läßt sich im Sprung aufs Gesäß fallen, um ebensoschnell wieder aufzuspringen und in Reih und Glied weiterzutanzten.«

Der Fronttanz, den besonders junge Leute lieben, stammt von den Negern, die ihn auch heute noch mehr tanzen als die Pygmäen. Das ist sowohl von der unpygmäischen Grundform – zwei Tänzer stehen sich einander gegenüber – als auch von der ausgesprochenen Erotik, die den Bambuti in dieser überbordenden Steigerung sonst nirgends eigen ist, zu schließen. Gusinde²² beschreibt den Fronttanz: »Bei Beginn ordnen sich die Burschen und Mädchen je zu einer seitlich ausgezogenen Reihe, daß die eine der anderen das Gesicht zugewandt hält. Zunächst springen sie geraume Zeit auf der gleichen Stelle, bis sie genügend Schwung erreicht haben und lüsterne Begierlichkeit spüren. Von da an tanzt erst ein Mädchen aus der Reihe hervor und bewegt sich über den freien Zwischenraum von einigen Schritten hinweg geradlinig bis ganz nahe an den von ihr erwählten Burschen heran; nach einer schwunghaften Ruckbewegung mit dem Unterkörper und ohne länger als wenige Augenblicke zu verweilen, tänzelt es auf seinen Platz in der Reihe zurück. Seine Herausforderung wird von jenem Burschen sofort erwidert, der nur abwartet, bis das Mädchen seine Reihe erreicht hat. Nach der gleichen Art springt er tänzelnd auf jenes Mädchen los, bis er ihm ganz nahe gegenübersteht, hebt spreizend sein rechtes Bein seitwärts und führt mit seinem Unterkörper die nämlich stoßende Ruckbewegung aus, daß er mit seinem Genitale

nahezu das des Mädchens berührt, das mit wohlgefälligem Lächeln ihren Unterkörper, wie ausweichend, kaum merkbar plötzlich nach rückwärts einzieht. Der Bursche eilt in seine Reihe zurück, und mit begeistertem Eifer folgt ihm abermals das Mädchen bis an dessen Reihe heran, wiederholt seinerseits, obwohl weniger aufdringlich, die begierliche Stoßbewegung gegen ihn und sucht danach die eigene Reihe wieder auf. In genauer Wechselfolge geht es weiter hin und her... Auf die beschriebene Weise begegnen sich nacheinander auch die übrigen Paare, ein jedes unabhängig vom anderen, alle aber zu dem von der Trommel oder dem Sanza oder vom Händeklatschen angezeigten Takt... Schließlich benehmen sich mit dem weitergeführten Tanzen die meisten Paare derart aufdringlich unanständig, daß die Ausgelassenheit ihre Höchstgrenze erreicht und jede einzelne Reihe wie von selber auseinanderfällt.« Dieser Tanz wird mehr am Tage als nachts aufgeführt.

Die Grundform des Werbetanzes besteht aus zwei einander gegenüberstehenden Reihen von Burschen und Mädchen. Es ist somit ein Fronttanz, obwohl Schebesta beobachtet zu haben scheint²³, daß der »Werbetanz« gelegentlich auch im Doppelkreis aufgeführt wurde. Das ergäbe die Angleichung eines Negertanzes in die bambutische Form des Kreises. Obwohl der Werbetanz eine Handlung darstellt, kann er nicht als Theater gewertet werden, da die Tänzer offenbar nicht ein anderes, sondern das eigene Ich darstellen.

Gusinde²⁴ sah den gleichen Tanz bei der Bapohorde im fünften Lager am Oruendufluß, nur mit dem Unterschied, daß auf alle grob indezenten Andeutungen verzichtet wurde und an ihre Stelle durch Verneigungen von Kopf und Oberkörper fast höfisch-höfliche Huldigungen traten. Vielleicht entspricht die dezentere Form eher der ursprünglichen pygmäischen Mentalität, und sie bedeutet also neben der Eingliederung der Doppelreihe in den Kreis einen weiteren Versuch der Pygmäen, den Negertanz ihrer Art anzugleichen. So nahe sich also Tanz und Theater berühren und so sehr viele Aufführungen der Primitiven als eigentliches Tanztheater betrachtet werden müssen, so wenig scheint der abstrakte Tanz in den Rollentanz überzugehen. Obwohl Tanz und Theater sich rhythmischer Körperbewegungen bedienen, liegen doch deutlich zwei grundverschiedene Verhaltensweisen vor, da einmal das Ich fröhlich sich auslebt, das andere Mal das andere Ich pantomimisch oder rhythmisiert die Rolle gestaltet. Die Trennung zwischen der Darstellung des Ich und des anderen Ich ist größer, als gemeinhin angenommen wird. Trotzdem wird man den Tanz als einen der wichtigen Wege zum Theater bezeichnen müssen.

Der mimende Erzähler, der Geschichten und Mythen mit einem komödiantischen Aufwand an stimmlicher und mimischer Ausdruckskraft vorbringt, ist eine beliebte Gestalt des Urwalds. Gusindes Beschreibung eines mimenden Dichters ist Seite 497 wiedergegeben. Es ist kein vereinzelttes Beispiel. Paul Schebesta berichtet von einem Erzähler der Efépygmäen, der von einer Elefantenjagd berichtete, »die er den Umstehenden mit viel Mimik schilderte, ja dramatisch vorführte. Nicht einer rührte sich, alle folgten seinen Worten mit größtem Interesse²⁵.« Bei den Bakango traf Schebesta den alten *Asangwa*, »ein schwächliches, kränkliches Männlein mit grauem struppigem Bart... Anfänglich steif und abwehrend, dauerte es eine Weile, bis er ansetzte; dann aber erzählte er umständlich und lange, ahmte bestimmte Handlungen durch Gebärden und Stimme nach und sang auch zwischendurch²⁶.«

Im Bericht über seine zweite Iturireise²⁷ kommt Schebesta wieder auf die Erzähler zu sprechen: »Kaum hat ein Märchenerzähler den Mund aufgetan, rücken die Leute näher aneinander oder huschen von den Hütten herüber, hocken sich auf einen Klotz nieder, horchen gespannt zu und starren schmunzelnd oder kichernd in die Glut. So ein Erzähler geht ganz in seinem Vortrag auf, schaut verträumt ins Leere, redet bald laut, bald leise, ändert die Stimmlage, *wie ein vollendeter Schauspieler*. Zur Modulation der Stimme kommen Mimik und Gebärden, die alles bis ins Kleinste veranschaulichen. Den Zuhörern mag die Erzählung bekannt sein; es ist aber *nicht der Inhalt*, der sie gefangen hält, sondern der Vortrag. Jedesmal ist er neu, weil er von jedem Erzähler anders gestaltet wird. Diese Darstellung ist bisweilen so einzig und originell, daß sich die Zuhörer vor Lachen auf dem Boden wälzen oder das Gesicht verdecken, um das Lachen zu unterdrücken, während sie bei ernsteren Stellen sichtlich gerührt vor sich hinschauen. Der Erzähler selbst verzieht keine Miene, er scheint die Leute um sich her vergessen zu haben; nur wenn die Tabakspfeife rundgeht, streckt auch er seinen Arm aus, um schnell einen Zug zu tun und dann wieder fortzufahren. Bisweilen macht einer der Zuhörer eine Zwischenbemerkung, wodurch aber der Fortgang der Erzählung nicht gestört wird. Besonders reizvoll fand ich jene Märchen, in denen einzelne Personen singend eingeführt wurden oder die Zuhörer selbst mitsangen. Einen Bambutierzähler muß man nicht nur hören, sondern auch sehen, um von seinem künstlerischen Talent begeistert zu werden.

Ein Meistererzähler war *Udofa*, ein etwa dreißigjähriger Pygmäe aus dem Bahinaclan, der monatelang an meiner Seite blieb. Er war von

kleiner und schwächlicher Gestalt und hatte nichts von der Plumpheit und Vierschrötigkeit der Bambuti an sich... Udofa hatte die seltene Gabe, sich in die Personen seiner Märchen und Sagen so sehr einzulieben und einzufühlen, daß seine Erzählungen geradezu unübertrefflich waren. Seine Augen sprühten Feuer oder waren zugekniffen, der Mund war bald weit offen oder zu einem schmalen Spalt gepreßt, die Stirn in steife Falten gelegt, bald lispelte er wie ein zahnloser Greis, bald reckte er sich hoch und brüllte in den nächtlichen Wald hinaus, daß es schauerlich widerhallte. Udofa war ein Meister des Wortes; nie um ein solches verlegen, konnte er stundenlang fließend erzählen... Udofa hat mir nicht nur die ersten Blüten einer ungeschriebenen Pygmäenliteratur vermittelt, sondern auch die *Schauspielkunst* der Bambuti so wuchtig vor Augen gestellt, daß ich von da ab an eine große Gestaltungskunst der Pygmäen glaubte.«

Mimisch vorgetragene Erzählung liegt hart an der Grenze zwischen vortragendem Erzähler und darstellendem Schauspieler. Hier Theater anzunehmen, ist gegeben durch die lautliche und mimische Nachahmung des Dargestellten. Aber – spielt der Erzähler deshalb eine oder mehrere Rollen? Wer diese Frage mit guten Gründen bejaht, der bejaht das Theater, wer sie verneint, setzt den mimenden Erzähler trotz der Verwendung theatralischer Mittel sozusagen vor die Tür des Theaters. Da der Pygmäe ganz aus schauspielerischem Temperament heraus gestaltet, wird die Theaterwissenschaft vom mimenden Erzähler her manche Rückschlüsse auf das Theater, insbesondere auf die Schauspielkunst, ziehen können, wenn einmal genügend genaue und vielfältige Berichte vorliegen. Mag man den mimenden Erzähler als »Schauspieler« erleben und schätzen – er ist dennoch kein Element des Theaters, aber einer der Wege, der unmittelbar ins innerste Geheimnis des Theaters führt: zum Schauspieler.

4. DAS THEATER IM ITURIURWALD

Der Spielplan des Bambutitheaters

Der Themenkreis ist unzweifelhaft größer, als er den Forschern erscheint, die offenbar nur die oft beobachteten Spiele wahrnahmen und nachträglich bedauerten, die einzige große Kunst der Pygmäen, die Rollendarstellung, weder ihrer geschichtlichen Bedeutung noch ihrer künstlerischen Vollendung entsprechend erforscht und gewürdigt zu haben.

Das TIERSPIEL ist das auffallendste, aber keineswegs einzige Spielthema. Vier Schichten des Tierspiels sind bei Völkern der Urkulturen feststellbar, nur drei gehören ihnen aber wesentlich zu.

Die *Tierpantomime* stellt, von Rhythmen und Gesängen begleitet, in Maskierung, Bewegung und Tierstimme das Leben einzelner oder in ganzen Gruppen versammelter Tiere dar. Das *Jagdspiel* stellt Mensch und Tier in Spiel und Gegenspiel einander gegenüber. Es ist das Urdrama des Welttheaters, das stets mit dem Sieg des Jägers über das jagdbare Tier endet. Im *Totemspiel* erscheint das Totemtier bald sichtbar, wie an den Knabenweißen, bald hörbar, wenn es zur Nachtzeit seine bedrohliche Stimme erhebt und alle warnt oder bestraft, die sich am Totem vergingen. Eine sittenrichterliche Absicht ist dem Totemspiel nicht abzusprechen. Die Totemspiele des Tore-Männerbundes sind meist reine Hörspiele. Totemspiele müssen als religiöse Aufführungen angesprochen werden. Das *Zauberjagdspiel* gehört der Urkultur nicht an. Vertreter höheren Jägertums haben es oft an die Urvölker herangebracht. Es ist wirkendes Theater. Die dramatisch dargestellte Jagd und Tötung soll Jagdglück zaubern.

In eine zweite Gruppe könnten die SAMMELSPIELE zusammengefaßt werden. Beispiele sind aus dem Ituriurwald nicht gemeldet. Ob man die Honigsucherspiele hierher rechnen kann, hängt davon ab, ob man als Gegenspieler des Sammlers den Honig oder die angreifende Biene rechnen will. Wo von Honigsuche die Rede ist, sind stets Männer an der Arbeit. Das spräche mehr für ein »Jagdspiel«. Auf altsteinzeitlichen Felsbildern treffen wir auch Frauen, die Honignester ausnehmen – ob sie dann auch Darsteller der Honigspiele sind? Beispiele von Honigspielen finden sich bei den Gabunpygmäen [Seite 67] und Buschmännern, Wedda und Aeta.

Die dritte Gruppe des Bambutitheaters umfaßt die DARSTELLUNG ALLTÄGLICHER ERLEBNISSE. Sie schildern Auseinandersetzungen zwischen den Zwergen, zwischen Zwergen und Negern beziehungsweise Weißen [Bananenspiel, Kampfspiel, Rügespiel].

Die vierte Gruppe umfaßt kultische GOTTESDARSTELLUNGEN, zu denen ursprünglich vielleicht auch die Totemspiele gehörten.

Die fünfte Gruppe könnte sich aus mimisch dargestellten MYTHEN, SAGEN UND MÄRCHEN ergeben. Das Feuerspiel gehört wohl hierher, vielleicht auch das Bananenspiel.

Das Jagdspiel als Urdrama

Das BÜFFELJAGDSPIEL. »Ausschließlich Buben und ältere Burschen treten hierfür zusammen, sechs bis zwölf an der Zahl; gewöhnlich am

Abend und vornehmlich in einer klaren Mondnacht. Ein beherzter Bursche greift zwei armlange Stecken auf, statt dessen auch zwei kürzere, armdicke Knüppel, packt sie unten am einen Ende und stützt die sie umfassenden Fäuste gegen die Schläfen, wobei die Stecken oder Knüppel sich schief zur Seite wenden; sie sollen die Hörner des Büffels anzeigen [primitivste Form der plastischen Tiermaske! O. E.]. Der sogenannte Büffel bricht im gegebenen Augenblick aus seinem Versteck im dichten Gebüsch hervor und stößt im stürmischen Lauf sofort auf den einen oder anderen Buben. Dieser entwindet sich dem Angriff und flieht so eilig, daß der Büffel nach einigem Laufen zurückbleibt. Unverzüglich treten andere Buben auf den Plan, bilden eine Schwarmlinie oder einen Halbkreis und gehen auf den Büffel los, versetzen ihm tiefe „Stiche“ mit dem gestreckten Zeigefinger und geben gleichzeitig einen knallenden Laut wie *ps* von sich. Der Büffel versucht jetzt, einen Angreifer um den andern zu überrennen und aus dem Felde zu schlagen; aber während sie sich hinter dicken Baumstämmen verstecken, späht schnaubend der Büffel nach ihnen aus und holt diesen oder jenen wieder hervor. Zuweilen wird jedoch der Büffel selbst überwältigt, wenn mehrere Jäger gleichzeitig sehr geschickt ihn angehen; er bricht zusammen, sinkt um und liegt plump auf dem Erdboden. Er gibt aber nicht nach, heimtückisch schnell reißt er sich wieder in die Höhe, entwindet sich den vielen Armen, die ihn niedergedrückt hielten, und trachtet, das Freie zu erreichen. Hat er seine Kräfte gesammelt, beginnt er aufs neue die Verfolgung seiner Angreifer und versucht, einen nach dem andern umzulegen. Der Büffelspieler benimmt sich staunenswert ausdauernd und zäh beim Niederringen seiner Angreifer, er ist ein sehr flinker und starker Bursche. Selbst bei größter Ermattung hält er noch geraume Zeit durch; abgesehen hiervon gönnt er sich während des ganzen Spiels dann und wann eine kurze Ruhepause. Zuweilen muß er sich aus der Umklammerung durch sechs oder acht Buben herauswinden; denn auch diese sind außerordentlich gelenkig und widerstandskräftig. Dazu ist es ihm beschert, sich manchen derben Stoß gefallen zu lassen; doch stimmt ihn das nicht ungehalten oder verbittert, ebensowenig zeigt er nachher eine verärgerte Miene: manches Ungemach ergibt sich eben ganz selbstverständlich aus einem derartigen lebhaften Bewegungsspiel.

Mir persönlich als bloßem Zuschauer hat dieses Büffelspiel einen reichen, angenehmen Genuß vermittelt. Zum ersten Male sah ich es [1934] am Rodjoflusse an einem mondhellen Abend. Neun Buben hatten sich dazu aus eigenem Antrieb zusammengefunden und daran nahezu zwei Stunden [!] ohne Unterbrechung ergötzt. Ein jeder von ihnen entwickelte eine höchstgradige Gelenkigkeit des leichten Kör-

pers und überspannte Beweglichkeit aller Glieder. Der Büffelspieler selbst war nachher wie in Schweiß gebadet, und obwohl die anderen ihm hart zugesetzt hatten, vermochte er mit zäher Ausdauer durchzuhalten. Nachher, im vergnügten, einträchtigen Beisammensein, besprachen die Buben lebhaft und begeistert ihr für jeden Teilnehmer und für alle Zuschauer spannendes, freudevolles Spiel²⁸.«

Das SCHIMPANSENJAGDSPIEL. »Beim Schimpansenspiel kommt es auf genaueste Nachahmung des großen Menschenaffen im Ituriwalde an; einzelne Burschen beweisen dabei eine unübertreffliche Meisterschaft. Einer ihrer Geschicktesten spielt den Schimpansen, indem er das Stehen und Laufen, die Gereiztheit und Abwehr dieses mächtigen Tieres widerspiegelt. Hierzu gehört, daß er in seiner Haltung die Arme mit leichter Beugung vom Rumpfe abstehen und lang ausgezogen herabhängen läßt; damit verbindet sich eine schwerfällige, wacklige Gangart. Zeitweilig erfaßt der Spieler einen armlangen Ast mit dichtem Blattwerk, greift mit diesem Stück die ihn umstellenden Burschen an und verfolgt auf kurze Strecke jenen, der zu entweichen trachtet. Selbstverständlich gebärdet er sich dann und wann sehr erregt, schlägt wild um sich, gerät in stürmisches Laufen und schießt förmlich auf diesen oder jenen Gegner los. Ermattet sinkt er danach in sich zusammen und gönnt sich eine kurze Ruhepause. Wieder beginnt er schlürfend und wutkündend zu schnaufen, stößt einen starken, brüllenden Laut aus, der wie eine Todesdrohung auf die Gegner klingt, und sofort geht er zu einem neuen Angriff über. Während dieser Schimpansenspieler einen der Burschen wütend verfolgt, ahmen alle übrigen gemeinsam eigentliche *Jäger* nach, indem sie ihre Arme in einer Weise bewegen, als würden sie Bogen und Pfeil handhaben; dazwischen lassen sie ein lautes, knallendes *pf* ertönen, als schläge die gelöste Bogensehne nach starker Spannung gegen den ledernen Gelenkschutz. Der Schimpansenspieler muß eine besonders ausdauernde Körperkraft aufbieten, weil auch diese Belustigung jedesmal länger als anderthalb Stunden währt²⁹.«

Bemerkenswert ist, daß ohne irgendwelche kostümliche Andeutung gespielt wird. Auch Pfeil und Bogen fehlen. Die Wirkung des Spiels beruht also vollständig auf der Eindringlichkeit der Mimik. Ein Schimpansenspiel schildert auch Schebesta³⁰. Hier aber, bei den Efépygmäen, steht *ein* Jäger einer ganzen Horde von Schimpansen gegenüber. Auffallend ist, daß in beiden Berichten nicht erwähnt wird, ob die Schimpansen schließlich getötet wurden oder nicht.

»Ein Schimpansentanz stellte besondere Anforderungen an die Ausdruckskraft der Tänzer. Nur Männer und Knaben nahmen daran teil,

die sich in langsam wackelndem Tanzschritt durch das ganze Lager bewegten und dabei Grimassen [mimische Maske! O.E.] schnitten. Der Älteste, mit Pfeil und Bogen bewaffnet [!], stellte den *Jäger* dar, der auf Schimpansenjagd auszog, von einem Busch oder Baum gedeckt der Herde auflauerte und den Bogen gegen sie spannte. Die listigen Schimpansen hatten ihn aber schon erspäht und wandten sich ihm zu mit Gebärden der Angst und Wut. Der Pfeil surrte, die Herde wich aus, duckte sich zu Boden, grinste und brüllte. Dies Spiel wiederholte sich mehrmals, begleitet von dröhnendem Trommelwirbel.«

»Im Masedalager führten die Burschen den Schimpansentanz anders vor. Sie nahmen *Zweige* in die Hände, die Schar gruppierte sich in langer Reihe und watschelte in Hockerstellung tänzelnd voran und schnitt Grimassen. Der Schimpansenführer schien einen Feind zu erblicken, denn er stürzte sprunghaft vor, markierte Verwundung und Wut [also hat ihn der Pfeil des Jägers getroffen! O.E.], gab den ihm Folgenden Zeichen, die daraufhin zurückwichen. Dann setzten sie wieder gemeinsam den watschelnden Tanz fort, schwangen erregt die Zweige und peitschten damit den Boden³¹.«

Schebesta berichtet ausdrücklich von einem Schimpansentanz, mit Trommelbegleitung. Wurde dazu auch gesungen? Gusinde erwähnt keinerlei rhythmische Bewegungen und keinerlei Art von musikalischer Begleitung. Er spricht von »mimischen Spielen« und nennt die Aufführung ein »Unterhaltungsstück«, »an dem viele sich als Zuschauer erfreuen«. Gusinde bestätigt in einem Briefe vom 31. Dezember 1953 den pantomimischen Charakter dieser Aufführungen: »Die mimischen Spiele der Pygmäen werden von jungen Männern und reiferen Buben dargestellt. Es ist ein richtiges Theater, ohne irgendwelche Musikbegleitung, ohne Gesang. Es treten die Spieler als kleine Gruppe auf einem freien Platze auf, und um diesen herum gruppieren sich die Zuschauer. Alles wird in wunderbarer Realistik gemimt, besonders die Bewegungen der Tiere, das Heranschleichen der Jäger...« Wir hätten also in den Berichten der beiden Forscher zwei verschiedene Formen des Theaters vor uns: das Theaterstück bei Gusinde, den Theatertanz bei Schebesta.

Das ELEFANTENJAGDSPIEL. Gusinde³²: »Umständlicher, aber dafür um so unterhaltender ist das Elefantenspiel, wie es fast ausnahmslos geübte Jungmänner zur Darstellung bringen; sie sind mit den üblichen Speeren [!] ausgerüstet, das heißt mit anderthalb Meter langen, daumendicken und vorn zugespitzten Stäben, wie solche in alter Zeit bei der Jagd auf Elefanten gedient haben. Erhöhte Geschicklichkeit wird von diesen Jägern und erst recht vom Elefantenspieler gefordert; als

Zuschauer fehlt dabei kaum je ein Mitglied des Lagers, derart reizvoll und belustigend [!] ist die Vorführung. Allerdings bringt nicht jede Horde die gleiche Begeisterung für dieses Spiel auf, und mancherorts wird es weniger als anderswo wiederholt, weil zur Elefantenjagd selbst nur diese oder jene Männer sich entschließen; sie ist ein lebensgefährliches Wagnis, das höchste Kühnheit verlangt.«

Schebesta³³: »Einem Elefantentanz, den der berühmte Elefantenjägerclan der Bapfango aufführte, wohnte ich im Oruendlager bei, wobei die andern Bambuti Zuschauer waren. Zur Darstellung gelangte das Anpirschen und der Angriff auf den Elefanten. Begleitet war das Spiel von einem Rundtanz der Männer und Frauen. An Stelle der Speere führten die Männer zugespitzte Stäbe, die sie beim Tanz schwenkten – sonst werden bei Tänzen niemals Speere gebraucht –, während sie, sich im Kreis bewegend, mit eigenartigem, markantem Tanzschritt mit der Ferse den Boden rhythmisch stampften. Ihre Frauen, mit koketten Blätterschürzen behangen, die bei den Tanzbewegungen auf und nieder wippten, formten inmitten einen kleinen Kreis, klatschten und sangen, während die Männer sich im weiten Kreis bewegten. Dann sonderten sich drei Jäger ab und mimten den Angriff, das Zustoßen mit dem Speer, die Flucht vor dem verwundeten Dickhäuter, das abermalige Hervorbrechen der Jäger und so weiter. Es war ein Spiel, das die Wirklichkeit [und der Tanzrhythmus? O. E.] in allen Einzelheiten wiedergab.«

Wieder schildert Gusinde ein »Theaterstück«, Schebesta einen Theatertanz. Wieder ist die Tötung des Tiers nicht vermerkt. Sie gehört aber zum Spiel, wie die Beschreibungen aus Gabun zeigen [Seite 71]. Was aber stellen die Knaben dar, wenn sie im kindlichen Spiel »Jagd spielen«? Die erlebte Jagd oder das dramatische Jagdspiel? Wenn wir annehmen, das dramatische Spiel, das sie den Großen abschauten, dann kommt dem kindlichen Spiel, das Aufführungen der Großen nachahmt, theatergeschichtlich eine besondere Bedeutung zu. Die kindliche Nachahmung des Theaters der Großen ist für die Forschung um so bedeutungsvoller, wenn es sich zeigt, daß manchmal nur noch im kindlichen Spiel fortlebt, was einst die Großen übten.

Auf Wiedergabe des Spiels der Großen weisen die von den Kindern

TAFEL I

KONGO · Udofa, der mimende Erzähler. Mombutipygmäe vom Efestamm am Eta Eba.
»Eine alte Frau belauscht Liebende, ist gegen ihre Verbindung. Der Bursche läßt sich von einem Mondwesen ein Messer in den Schenkel einsetzen. Udofa zeigt die Stelle, wo das Messer eingesetzt wurde.«





ebenfalls verwendeten Requisiten. Schebesta berichtet von einem kindlichen Schimpansenjagd- und Elefantenjagdspiel³⁴:

»Der *Schimpanse* aus der Schar ahmte in Gang und Ruf den Menschenaffen nach und schüttelte mit der Rechten einen wuchtigen Zweig, hieb damit auf seine Verfolger ein, um sich ihrer zu erwehren, wobei er laut kreischte. Die Jäger aber ließen nicht locker, sondern hetzten immer weiter, bis es ihnen gelang, den Schimpansen zur Strecke zu bringen. Sie warfen ihn zu Boden, wo er sich prustend und zähnefletschend hin und her wälzte. Schließlich war er überwunden und gefesselt. Zum Zeichen der Freude blies man die Jagdpfeife und markierte das Durchschneiden der Kehle.«

»Ähnlich wird von den Buben auch *Elefantenjagd* gespielt. Ein Knabe, der auf der linken Schulter ein Blätterbündel und in der Rechten einen Zweig [Andeutung des Rüssels? O. E.] trägt, stellt den Elefanten dar, den die Spielkameraden mit zugespitzten Stöcken, die als Speere dienen, verfolgen, mit diesen das Blätterbündel zu durchbohren versuchen, um so den Elefanten zu Fall zu bringen. Dieser aber setzt sich zur Wehr, greift schnaubend die Verfolger an und haut nach Herzenslust mit der Rute oder dem Zweig, den er in Händen trägt, auf sie ein. Die Jagdspiele gehen oft so weit, daß sich die Knaben gegenseitig mit Holzpfeilen beschießen, was natürlich auch Unglücksfälle zur Folge haben kann, wie ich es am Asunguda erlebte, wo ein Knabe seinen Spielkameraden ins Auge traf.«

Schebesta stellt die Frage nicht, ob die Bambutibuben in ihrem Spiel das Theater der Großen oder erlebte Jagden wiedergeben. Offenbar meint er aber spielende Wiedergabe der Wirklichkeit. Da er sonst – im Gegensatz zu Gusinde – nur *Jagdtänze* beschreibt, ist diese Annahme berechtigt, denn die Kinder »tanzen« die Jagd offenbar nicht, sie mimen sie höchst realistisch. Aber die Spielrequisiten? Spiegeln sich im kindlichen Spiel Jagddrama und Jagderlebnis? Jedenfalls zeigt das kindliche Spiel, daß die »Tötung« Höhepunkt des Jagdspiels ist, auch wo Schebesta und Gusinde die Tötung im Spiel der Großen nicht erwähnen.

Bisher sind uns in den Jagdspielen im Ituriurwald nur der Büffel, der Elefant und der Schimpanse begegnet, in Gabun kommt das Wildschwein dazu. Auffallend ist dabei, daß alle diese Tiere ihrer Größe

TAFEL II

KONGO · Oben: *Bambuti. Kreistanz um die Trommel.*

Unten: *Bambuti. Schimpansentanzspiel um die Trommel. Im Hintergrund die Pygmäenhütten mit dem »Publikum« davor.*

und Kraft wegen gefürchtet, manchmal gar nicht, manchmal selten gejagt werden. Ihr Fleisch gehört zu den seltenen Leckerbissen aus der Küche der Pygmäen. Die Spiele scheinen also außer der vergnüglichen Unterhaltung noch tiefere Triebkräfte zu offenbaren. Die spielerische Bewältigung der gefürchteten Walddiere soll den Jägern Mut und Kraft geben, die Jagd nicht nur im Spiel, sondern auch in Wirklichkeit zu erproben. Hier offenbart sich auch im Urwald das dramatische Spiel in seiner besonderen psychischen Funktion: es bildet den Ausgleich zum Alltag und ist damit Wunsch- und Traumerfüllung.

Gegenwart und Geschichte im dramatischen Spiel

PALIENGBE: BANANENRAUBSPIEL. Der Urwalddichter Asangwa, ein alter Bakangopygmäe, erzählte Schebesta die Sage von den Wildschweinen, die die Bananenpflanzungen der Neger ausplündern. Die »Wildschweine« sind die Pygmäen, die als Sammler der in ihrem Wald gewachsenen Früchte ein Anrecht auf die Bananen zu haben vermeinten. Die Neger befahdeten die kühnen Bananenräuber, bis sie schließlich den Frieden erkaufen mußten durch Abtretung ihrer Mädchen, die die Neger dann zu Frauen nahmen.

Da hier einmal die Möglichkeit besteht, erzählte Sage – Asangwa »erzählte umständlich und lange, ahmte bestimmte Handlungen durch Gebärden und Stimme nach und sang auch zwischendurch« – und Spiel zu vergleichen, sei die Erzählung, die Schebesta³⁵ ausdrücklich als Sage bezeichnet, wörtlich wiedergegeben:

»Ein Muhaliniger rodete mühsam den Wald für seine Pflanzung aus. Nachdem das dürre Holz abgebrannt war, pflanzte seine Frau Bananen an. „Das ist mein Feld“, sagte der Neger, „niemand darf von den Bananen nehmen als du und ich.“ Täglich ging die Frau hinaus, um nach der Pflanzung zu schauen. Eines Morgens kehrte sie jedoch jammernd heim: „Unser Feld! Unser Feld! Wildschweine haben es verwüstet!“ Kaum hatte der Mann das gehört, eilte er in die Pflanzung, um die Wildschweine zu vernichten. Er nahm Rotangschlingen und Fallen mit, die er geschickt in der Pflanzung versteckte. Während der Nacht kamen die Wildschweine wieder, um den Rest der Bananen zu holen. Dabei verfangen sich viele in den Schlingen und kamen um; nur drei Junge entkamen und ein Eber, der bloß verwundet wurde. Mit Hilfe der Jungen brachte sich der verwundete Eber ins Schweinedorf in Sicherheit. Am Morgen verfolgte der Neger die Blutspur bis ins Schweinedorf. Sowie er ihn erblickte, fiel der verwundete Eber ihn an und richtete ihn übel zu. Schließlich band er ihn an einen Baum, und alle Schweine ergriffen die Flucht, um ein anderes Lager zu beziehen.

Dem Neger gelang es jedoch, sich zu befreien. Er verfolgte die Spur der Wildschweine weiter und erreichte sie auch. Grimmig griff ihn der Eber zum zweitenmal an, biß ihn und band ihn abermals an einen Baum. Wiederum befreite sich der Neger und nahm die Verfolgung seiner Feinde auf. Als der Eber zum drittenmal angriff, kam sein Vater hinzu und stellte ihn zur Rede: „Warum gehst du so grausam mit dem Menschen um? Laß ihn in Ruhe!“ Der Neger führte nun Klage gegen die Wildschweine und verlangte als Buße von dem Vater: „Gib mir deinen Sohn, ich bringe ihn ins Dorf zu mir.“ Der Vater ergriff seinen Sohn, band ihn und lieferte ihn dem Neger aus. Dieser zog mit ihm in sein Dorf, tötete ihn aber nicht, sondern verband ihm die Wunden. Als der Eber gesund war, sagte der Neger zu ihm: „Pack deine Sachen, wir gehen ins Lager deines Vaters.“ Dort angelangt, sagte der Neger zum Eber: „Dieser da, dein Sohn, hat meine Pflanzung verwüstet und mich mehrmals überfallen, sieh hier die vielen Wunden!“ Da gab der Alte zur Sühne so viele Säue, wie der Neger Wunden hatte, und dieser kehrte besänftigt in sein Dorf zurück.«

Diese Sage widerspiegelt ein vielfach erfahrenes bitteres Erlebnis der Zwerge mit den immer tiefer in den Urwald eindringenden Negern. Im dramatischen Spiel »Paliengbe« der Akápygmäen ist der Kampf der Frauen um die Bananen gestaltet. Nicht die Sage ist dramatisiert – das Erlebnis hat seinen Niederschlag einmal in der Erzählung, das andere Mal im dramatischen Spiel gefunden. Im Spiel fehlt aber jede Bitternis des Erlebnisses. Es ist zu einem erheiternden Kampf der Frauen und Männer geworden. Das Sammeln der Früchte ist Sache der Frauen. So spielen im »Paliengbe« denn auch die Frauen die Rollen der Angreiferinnen auf die Bananenpalmen und die Männer die Rollen der Neger, die ihre Pflanzungen verteidigen. Da es ein Spiel im Pygmäenlager ist, siegen die Frauen als Vertreterinnen der Zwerge und jagen die Männer in die Flucht.

»Inmitten des Lagers wird auf einem Stangengerüst eine Bananentraube aufgehängt. An der einen Seite stellen sich die Männer auf, bewaffnet mit ihren kleinen Bogen, aber statt Pfeile schnellen sie Bananenschalen und Holzstücke ab. Ihre Aufgabe besteht darin, die Bananentraube gegen die Frauen zu verteidigen, die auf der entgegengesetzten Seite aufgestellt sind, mit Prügeln bewaffnet, Körbe über den Kopf gestülpt, um gegen die „Pfeile“ der Männer geschützt zu sein. Auch sie sind zum Angriff bereit. Ein ohrenbetäubendes Händeklatschen und Singen setzt ein, und schon stürzt die Phalanx der Weiber gegen die Reihe der Männer los. Die Geschoße der Männer prasseln nieder, einige Frauen werden stutzig, andere wieder werfen sich um so wilder bald auf diesen, bald auf jenen Mann und schlagen mit den

Prügeln auf ihn los, bis der Bedrängte in rascher Flucht im Dickicht Deckung sucht. Die Männer bewerfen die Weiber unaufhörlich mit ihren Geschoßen und treiben sie in die Enge, bis das weibliche Element Zuzug erhält, womit auch die Angriffslust wächst. Den Männern sind die Geschoße ausgegangen, das Spiel endet in heilloser Flucht der Männer mit einem glänzenden Sieg der Frauen, die ihn mit Gesang und Hohngelächter feiern. Stolz tragen sie die Bananentraube heim³⁶. „Paliengbe“ war neben den vielen und mannigfachen Tänzen [Rollentänze oder rollenlose Tänze? O.E.] das einzige Spiel, das ich unter Erwachsenen zu beobachten Gelegenheit hatte³⁷.«

»Paliengbe« beweist, daß das Repertoire der Urwaldzwerge sich nicht auf Tier- und Jagdspiele beschränkt, sondern, daß jedes nachhaltige Erlebnis sich in dramatische Handlung umsetzen kann. Ein weiteres Beispiel dafür ist das von Georg Schweinfurth³⁸ als »Kriegstanz« bezeichnete Kampfspiel der gleichen Akápygmäen.

KAMPFSPIEL. Der Neger Mummori ist für seinen königlichen Bruder Munsu in den Krieg gezogen und kehrt als Sieger mit reicher Beute heim. »Ein ganzes Korps von Pygmäen befand sich in seinem Gefolge. Da sah ich mich auf dem weiten freien Platz vor der königlichen Halle plötzlich von einem Haufen übermütiger Knaben umringt, die ein Scheingefecht zu meinem Empfang improvisierten...« Offenbar liegt in diesem Scheingefecht auch noch der Widerhall des eben beendeten Krieges.

A. Hutereau³⁹ beschreibt ein *Kampfspiel*, zu dem die Frauen sangen und in die Hände klatschten und an den Beinen der Pygmäen Holzzasseln klapperten. »Ein Zwerg, der mit Bogen und Pfeilen bewaffnet war, springt in den Mittelpunkt einer kleinen Lichtung, ein zweiter gesellt sich lebhaft zu ihm. Zwei andere Zwerge eilen herbei und stellen sich den ersten gegenüber auf. Je zwei und zwei spielen die Vertreter zweier feindlicher Clans. Außerordentlich rasche und sehr ausdrucksvolle Bewegungen vermitteln den Eindruck eines lebhaften Kampfspiels. Sie krümmen sich, wippen mit den Knien, beäugen sich vorsichtig. Plötzlich springen sie wieder hoch, schleichen am Boden entlang, ducken sich, springen auf, spannen ihre Bögen, zielen, stoßen einen Schrei aus und ziehen sich mit einem Sprung zurück. Und all diese Bewegungen werden begleitet von ausdrucksvollen Gesten, die zeigen, daß der Kampf sich im Walde abspielt. Die Arme bewegen sich ganz natürlich, um vorzutäuschen, als ob sie einen Baumzweig zur Seite schoben, eine Liane hochhoben, sich in einem Gebüsch verbergen, daraus hervorkämen und von einem gefällten Baum zum andern sprangen. Dann nähern sich die Tänzer einander ohne Deckung.

Mit einem Pfeil in der Hand tun sie, als ob sie einen andern abwehren, der auf sie zukommt. Alle Bewegungen werden nach dem Rhythmus der Musik ausgeführt, sie werfen den Kopf seitwärts, wenden den Körper, um Angriffe abzuwehren. Die kleinen Tanzschritte durchhaltend bedrohen sie einander, spannen die Bögen, zeigen ihren Gegnern nur die Seiten, um ihnen ein weniger breites Ziel zu geben. Sobald die Sehne des Bogens losgelassen wird, kauern sie nieder, um mit einem andern Sprung einen Baum zu erreichen, der ihnen Deckung gibt. Sie bewegen den Kopf nach links und nach rechts, und mit einem neuen Sprung nähern oder entfernen sie sich vom Angreifer. Sie fliehen. Sie kehren zurück. Sie singen ein Siegeslied. Diese ausdrucksvolle Pantomime rollt in einem deutlichen Rhythmus ab. Bewegungen und Gesten sind nicht übertrieben, aber lebhaft und graziös. Im prunkvollen Rahmen dieser tropischen Vegetation erhält die Aufführung jenen Zauber, der von schönen Dingen ausgeht.«

SPOTTSPIELE auf Neger und Weiße kommen in Gabun dazu. Diese Auseinandersetzungen mit der Umwelt, in denen Spieler und Gegenspieler in dramatischen Kämpfen sich gegenüber treten, zeigen zwei besondere Kennzeichen: sie deuten auf die ausgesprochene Begabung der Bambuti, die sich nicht mit mimisch-epischen Erzählungen begnügen, sondern *dramatische* Kampfspiele lieben, und außerdem auf den unversiegbaren Humor, denn alle Darstellungen wirken so belustigend und erheiternd, daß die Zuschauer sich vor Lachen oft kaum halten können. Keines dieser Spiele hat einen »tragischen Ausgang«. Sie sind samt und sonders der Ausdruck einer herrlichen Unbekümmertheit und jener unbeschwerten Heiterkeit, der sich vielleicht nur Wildbeuter hingeben können, die wissen, daß ihnen der liebe Gott auch für den nächsten Tag den Tisch schon gedeckt hat.

Einen gewissen Ernst, wenn auch keineswegs irgendeine erschütternde Tragik, zeigen dagegen die im religiösen Erlebnis verankerten Spiele, die Mythen, Zaubersagen, Totemtiere und Gottheit darstellen. Ja, hier zeigt sich sogar die ausgesprochene Absicht, Frauen, Kinder und Prüflinge zu schrecken und damit eine Katharsis herbeizuführen, besonders da, wo Übertretungen gewisser Gebote, zum Beispiel das Tabu der Totemtiere, geahndet werden.

Tore, Gott des Männerbundes

Die Jugendweihe ist in den Kulturen, in denen sie geübt wird, eine der großartigsten und vielschichtigsten Zeremonien, in deren Verlauf das Theater in irgendeiner Form fast nie fehlt. Den drei Kulturschichten

der Bambuti scheinen auch drei Schichten der Jugendweihe zu entsprechen.

Die älteste Schicht, die gemeinsame Unterweisung der männlichen und weiblichen Jugend im Glauben und Wissen der Gemeinschaft, ist lediglich aus der Tatsache zu schließen, daß alte Bambutifrauen – im Gegensatz zu den Negerinnen – zu den Veranstaltungen des Tore-Bundes oft noch heute Zutritt haben. Also waren Frauen davon ursprünglich vielleicht nicht ausgeschlossen⁴⁰.

Die mittlere Schicht der totemistischen Jäger zeigt sich in Tore-Weihe und Tore-Bund: in der Weihe der Knaben an die Jagdgottheit und ihre Aufnahme in den Jägermännerbund.

Die dritte Schicht brachten die Neger in den Urwald. Ihre Hauptkennzeichen sind die Erscheinung des Urahnens [statt der Jagdgottheit Tore] und die Beschneidung. Pygmäische und negerische Überlieferungen sind mannigfach verschmolzen, so daß Tore bald als Jagdgottheit, bald als Urahne und bald als Totengott erscheint.

Die Knabenweihe erfüllt eine dreifache Aufgabe: Einführung in Sitte und Brauch, Einweihung in Mythen und Gottesglauben und körperliche Ertüchtigung.

Die Knaben werden Tore geweiht und damit in den geheimen Männerbund der Jäger aufgenommen. Die Tore-Weihe ist die pygmäische Knabenweihe. Ihren genauen Verlauf kennt man nicht. Selbst einem mit Urwald und Zwergen so vertrauten Forscher wie Paul Schebesta haben die Pygmäen das Geheimnis der Knabenweihe nicht enthüllt. Was zu erfahren war, scheint sich auf einige Äußerlichkeiten zu beschränken: auf kultische Klangkörper und sonderbar kostümierte Tänzer. Aber gerade dies wenige führt mitten ins kultische Theater, das für die Eingeweihten sichtbar, für die Nichteingeweihten aber nur hörbar wird. Man muß als Mittelpunkt der pygmäischen Jugendweihe die Offenbarung der »Buschgottheit« Tore betrachten. Tore ist der Gott des Urwalds⁴¹. Er ist der Schöpfer des Urwalds, des jagdbaren Wilds, der eßbaren Pflanzen. Er ist damit der Herr des Lebens und der Schützer der Jäger. Er erscheint oft in der Gestalt des Leoparden. Wenn wir außerdem hören, daß Tore auch als Sturm- und Windgott und als Bringer des Feuers [Blitzes?] gilt, dann trägt er einige deutliche Züge des Höchsten Wesens selbst. Tore, der Herr des Wilds, dürfte damit eine Abspaltung vom Höchsten Wesen sein.

Tore ist es, der dem Menschen den »Wald schließen und öffnen, das Wild, die Nahrungsmittel, geben oder entziehen kann«. Diese Befugnis haben die Neger mit dem Tore-Glauben von den Pygmäen übernommen und auf ihre Bananfelder übertragen. Wenn die Bananfelder geöffnet werden, gibt es ein Fest. Paul Schebesta hat es im

Balase- [Neger-] Dorf Machonganis miterlebt⁴². »Schrecklich bemalte Männer mit phantastischem Federputz hockten in der großen Klubhütte um rauchende Feuer herum, sangen, gröhnten, tranken und schmausten zum Trommelschlag, während das übrige Dorf totenstill dalag. Aus der Ferne muhten die beiden *Lusomba* Machonganis.« – Vier Tatbestände: die Mitglieder des Geheimbundes sind zum Schmaus versammelt; gefeiert wird »das Öffnen der Felder«; aus dem Urwald tönt die Lusombaholztrompete; ihr dumpfer Ton bedeutet: Tore geht um; die Frauen haben sich voll Angst in den Hütten verborgen.

Um die Bananenpflanzungen vor den Pygmäen zu schützen, haben die Neger sie vor Monaten mit »Zauberlianen« eingezäunt: auch damals ertönte die Stimme Tores. Tore ist der Herr der Öffnung und Schließung der Pflanzungen wie er der Herr der Öffnung und Schließung des Waldes ist. Tore ist also der Spender der Lebensmittel. »Bei dieser Gelegenheit wurden drei Jünglinge in den Tore-Bund aufgenommen, was mit den Worten zum Ausdruck gebracht wurde, daß sie zum erstenmal den Tore zu Gesicht bekamen.«

Die Aufnahmezeremonie in den Tore-Bund besteht also in der optischen und akustischen Erscheinung Tores. Akustisch erscheint er durch die *Lusomba* oder einen andern Klangkörper: Topfinstrument oder Schwirrholtz. Beide sind negerischer Herkunft. »Alle drei Instrumente der Knabenweihe« – Holztrompete, Topfinstrument, Schwirrholtz – »bezeichnet man mit dem gemeinsamen Namen Tore!«

In welcher Maske Tore sichtbar erscheint, hat Paul Schebesta einige Male beschrieben:

»Im Leku [der Knabenweihe, die die Efépygmäen gemeinsam mit den Söhnen ihrer Wirtsherren, den Balesenegern, durchmachen] sind die Bemu [die zu Weihenden Knaben] mit weißer Farbe beschmiert. [Stellen sie Tote dar, die durch die Weihe erst zum Leben erstehen?] Der Aufputz des Ai Leku [des Leiters der Knabenweihe] besteht aus einer weißgetupften Rindenmaske, die an ein Leopardenfell erinnert, und aus einem Federhut. An den Armen hat er lange Grasschwingen [Otere in Kabira], mit denen er wild hin und her fuchtelt. In den Händen hält er Blätterbüschel, und um die weiß angestrichenen Beine sind Rasseln aus Eisen und Nußschalen gelegt. Brust und Bauch sind mit weißen Sternen und Punkten verziert. Es hat den Anschein, als sollte diese Gestalt irgendwie den Leopard versinnbildlichen. Daß sie den Burschen Schreck einjagen kann, noch dazu, wenn sie sich brutal benimmt, ist begreiflich⁴³.«

Im Busch beim Balesedorf Kalimoholo sah Schebesta den Darsteller des Tore in anderer Aufmachung⁴⁴: »Die beiden Abitiri, die Ältesten des Ortes, erschienen bald mit Fellmützen auf den Köpfen, die Ge-

sichter bemalt [hier tritt die Schminkmaske an Stelle der weißgetupften Rindenmaske], mit grünen Zweigen in den Händen... Bei uns in der Panda [Initiationshütte] angelangt, begannen die Abitiri einen Tanz, wobei sie mit den Zweigen wackelten, während die Musiker auf den bekränzten Instrumenten – Holztrompete [= Asaragba] und Topfinstrument – bliesen. Panda nennt man auch den Ort Tores, während Leku der Ort Londis ist. Das ist ein wichtiger Fingerzeig, der etwas über den Ursprung der Riten verrät, weil der Name für Gott bei den Pygmäen *Tore* ist, bei den Balese [-Negern] dagegen *Londi*.« Eingeweiht ist in den Tore-Bund, wer das Tore-Geheimnis kennt. Dieses Geheimnis wird enthüllt durch die Demaskierung: die Maskengestalt des Leoparden ist nicht Tore selbst, sondern der Leiter der Weihe, der ihn mimisch darstellt; die Stimme Tores ist nicht die wirkliche Stimme der Gottheit, sondern der schauererregende Klang der Holztrompete oder des Topfinstruments oder des Schwirrholzes. Die Lüftung des Theatergeheimnisses, das für Uneingeweihte und Frauen bewahrt werden muß, bestreitet die Existenz des eigentlich unsichtbaren Tore nicht.

Mancherorts erscheint Tore, um den Knaben, die in den Männerbund aufgenommen werden, die Stammesmarken einzutätowieren. Der Leopard habe sie mit seinen scharfen Krallen eingeritzt, wird den Knaben gesagt. Die Gottheit selber also, die in der Gestalt des Leoparden erscheint, prägt den Neuaufgenommenen die Zeichen ein. – Auch im Mambela, der Knabenweihe der Babaliniger, finden sich theatralische Darstellungen, und zwar des Nashornvogels [Nasasa]. »Den durch das Surren des Schwirrholzes, das den Flügelschlag des Nashornvogels wiedergeben soll, eingeschüchterten Mazanga [Prüflingen] wird gesagt, daß der Nasasa ihnen mit seinem Schnabel die Stammesmarke einhacke... Der Vogel wird dabei auch bildlich dargestellt, und zwar so, daß auf ein Rohr der Kopf des Nashornvogels mit seinem spitzen Schnabel aufgesetzt wird, von dem es heißt, daß er die Tätowierung ausführe⁴⁵.«

Jugendweihe und Aufnahmeeritus in den Tore-Bund fallen für die Bambuti zusammen: Erscheinung und Enthüllung des Masken- und Klanggeheimnisses Tores! Oft kommt die Einritzung der Stammesmarken durch Leopard-Tore dazu. Bei den Negern und einigen Pygmäengruppen, denen der Brauch von den Negern aufgezwungen wurde, steht im Mittelpunkt der Feier die Beschneidung.

Ein Beispiel für diese *jüngste Form* der Knabenweihe ist das *Nkumbi* der Bakangobambuti von Apare im Babaliland⁴⁶, das sie »selbständig, ohne Hilfe der Neger, feiern... Die Bambuti halten sich an das Nkumbi mit Beschneidung, die sie offenkundig von ihren früheren Wirtsherren,

den Babira, worauf die Sprache hinweist, übernommen haben. Im Nkumbi werden die Initianten mit dem Schwirrholz bekannt gemacht, das man *Maduali* nennt. Der *Ndiki* stellt den *Endekoru*, den Urahn, dar; vor dem Gesicht trägt er eine Maske, seine Gestalt ist in ein Blattgewand gehüllt, und auf dem Kopf hat er den Federhut. Er schwingt das Schwirrholz und warnt alle, ihm nahezukommen... Ndiki vollzieht im Nkumbi mit einem Eisenmesser die Beschneidung...«

Unter dem Einfluß der Neger ist die Maskengestalt, die bezeichnend genug keine Felle, sondern Blätter trägt, zum Urahn geworden, dessen Stimme nicht aus der pygmäischen Holztrompete, sondern aus dem negerischen Schwirrholz tönt.

»Tore ist es, der den Altvordern diese Instrumente sowie die ganze Einrichtung anvertraut und gelehrt hat«: Jugendweihe und Toreweihe sind also göttlichen Ursprungs⁴⁷.

Die zu weihenden Knaben genießen im Busch jene Rechte, die sich auch in zahlreichen europäischen Männerbundbräuchen nachweisen lassen. »Die Knaben wohnen im Wald abseits von den andern und sorgen selbst für ihre Nahrung. Da sie Abgesandte Tores [!] sind, darf man ihnen nichts vorenthalten. Im Vorbeigehen hängen sie Zweige an die Hütten, wodurch die Hausfrau aufgefordert wird, unverzüglich Essen für die Ade bereitzustellen, will sie nicht einem Unfall oder einer Unbill ausgesetzt sein.«

»Das Schwirrholz als Stimme Tores ist auch ein Schrecken für die Frau. War eine Frau ihrem Manne gegenüber unbotmäßig, dann surrt zur Nachtzeit das Schwirrholz [des Tore-Männerbundes!] in der Nähe ihrer Hütte; sie weiß, daß das ihr gilt und sie Sühne leisten muß. Schleunigst begibt sie sich zu ihrem Clan und erbittet ein Geschenk, das sie als Buße zahlt.«

»Während die Frauen von den geschilderten Zeremonien [der Erscheinung Tores und seiner Demaskierung durch Vorzeigen der kultischen Musikinstrumente] ganz ausgeschlossen sind, gibt es einen Tore-Tanz, an dem beide Geschlechter teilnehmen; die Frauen bewegen die Arme [wie der Vogel die Flügel]⁴⁸, während die Männer Zweige schwingen.« Die Andeutungen eines Vogeltanzes der Frauen, zu dem die Männer Zweige bewegen, wie Waldbäume im Wind, zeigen, daß noch andere theatralische Darstellungen im Rahmen der Knabenweihe Brauch sind. Wir wissen darüber aber leider nichts Genaueres. Zum erstenmal begegnen wir *kultischen Klangkörpern*⁴⁹, die nicht als Musikinstrumente zu werten sind. Selten werden alle drei Instrumente bei der Knabenweihe und Tore-Feier gleichzeitig verwendet. Oft besitzt eine Horde nur die Holztrompete, manchmal nur das Schwirrholz oder das Topfinstrument.

Die LUSOMBA wird oft als Initiationsgerät der Bambuti bezeichnet⁵⁰. Sie ist »ein etwa zwei Meter langes, leicht gekrümmtes Rohr. Ein Bursche trug das Rohr auf der Schulter, während ein hinter ihm gehender zeitweise hineinblies, daß es dumpf durch den Wald hallte«⁵¹. – »Die Lusomba wird aus dem Holz des Lumabaums gefertigt, der eine dicke Marksicht hat⁵².« Die Pygmäen sind »die besten Hersteller der Instrumente wie auch Meister ihrer Handhabung«⁵³.



Eine akustische Maske Tores. Pygmäe bläst in den Topf und erzeugt damit die Stimme des »Herrn der Tiere«, den man sich in Gestalt des Leoparden denkt.

TOPFINSTRUMENT. »Auf dem Boden stand ein mittelgroßer, irdener Topf mit abgeschlagenem Rand, der in gar nichts auffiel, und doch nannte man ihn *Hau*, Leopard [!], wohl wegen des raubtierähnlichen Brummens, das der kundige Bläser ihm entlockte. Ein pffiger Bursche kniete sich vor den auf der Erde stehenden, mit etwas Wasser gefüllten Topf, legte das Gesicht an die Öffnung und begann seine Kunst; es war tatsächlich eine Kunst, nämlich jene des Bauchredens. Die Bauchstimme, die schon an sich aus einer andern Welt zu kommen scheint, erhält durch die Topfresonanz eine geradezu grauenerregende Tönung. Das gleiche gilt auch von der Holztrompete, auf der weniger geblasen als ebenfalls mit Bauchstimme getutet wird⁵⁴.« Topfinstrument und Schwirrholtz stammen von den Negern.

KÜRBISTUBE. »Die Warega gebrauchen bei der None-Initiation [Besiegelung von Bündnissen] ein eigenartiges Lärminstrument, das den Flügelschlag des Nashornvogels imitiert. Es ist eine Tube, die am Ende mit einem Kürbis als Resonanzkörper versehen ist. Es ist also wesentlich die mit einem Resonanzkörper verstärkte Lusomba... Allem Anschein nach ist die Lusomba, wie sie die Bambuti im Tore-Bund gebrauchen, das ursprüngliche Lärminstrument, aus dem sich die Kür-

bistrompete und aus dieser das Topflärminstrument entwickelt hat⁵⁵.« Die Bedeutung ist klar: der Nashornvogel ist die »Maske« des Urahnens bei den Babalinen; die Kürbistube ist seine »akustische Maske«; wenn sie bei der Schließung von Bündnissen erklingt, bedeutet es die Bestätigung durch die höchste Stammesautorität, durch den Urahn.

Das SCHWIRRHOLZ heißt bei den Negern Pahudjuhudju. Da »Hudju« Großvater bedeutet, heißt »Pahudjuhudju« Großvater des Großvaters, also Urahn. Wenn der Leiter der Knabenweihe das Schwirrholz schwingt, stellt er den negerischen Urahn dar. »Andererseits aber hat es mit dem Buschgottglauben der Bambuti etwas zu tun«, schreibt Schebesta⁵⁵; die Bambuti übernahmen mancherorts von den Negern das Schwirrholz und deuteten es ihrem Glauben an Tore gemäß zur Stimme Tores um! »Aus einigen Andeutungen schließe ich«, berichtet Paul Schebesta von seiner ersten Iturireise⁵⁶, »daß das Surren des Maduali etwas mit dem Donnerrollen zu tun hat.« Der Donner ist bei afrikanischen, asiatischen und australischen Urvölkern die Stimme Gottes. So wirkt das Schwirrholz bis auf Gottesvorstellungen der Urkultur zurück.

Die kultischen Klangkörper, die man nicht abschätzig als »Lärminstrumente« bezeichnen sollte, mit denen der Donner [als Stimme der höchsten Gottheit], das Brummen des Leoparden [als Verkörperung der Buschgöttheit Tore], das Flügelschlagen des Nashornvogels [als Verlautbarung des Urahnens] nachgeahmt werden, sind *akustische Masken*, in deren Sinn und Gebrauch der Bursche anlässlich der Knabenweihe eingeführt wird. Außerhalb Initiation und Männerbund wird keines der Instrumente verwendet. Sie werden stets sorgfältig verborgen und mit Zaubersprüchen gegen überraschendes Auffinden und Mißbrauch geschützt. Der Leopard ist als Gottheit und als Totemtier tabu: er erscheint außerhalb der kultischen Veranstaltungen in keinem »weltlichen« Jagdspiel im Gegensatz zum Elefanten, Affen, Wildschwein und Büffel.

Noch haben sich in der hochaltertümlichen Kultur der Bambuti keine bildliche Darstellungen der Gottheit, keine Altäre und keine Tempel ergeben. Heiligste Kultmittelpunkte sind die optischen und akustischen Verkörperungen der Gottheit in der Maskengestalt des Leoparden und im sakralen Klangkörper, der seine Stimme hören läßt: die Holztrompete.

Mythos im Zwielficht

Vor der Durchführung einer Hetzjagd [Begbe] bitten die Efépygmäen mit einem Rauchopfer um gutes Wetter und Jagdglück. Es ist ein Kult

an die Jagdgottheit und vielleicht verbunden mit einem mythischen Spiel. Die Hetzjagd benötigt mehrere Sippen, die Frauen sind als Treiberinnen unentbehrlich.

»Als erste brachen der alte Apetadu und eine ältere Witwe, die ich ihrer dunklen Hautfarbe wegen Ema-esa [schwarze Mutter] zu nennen pflegte, auf. Es war kurz nach Sonnenaufgang. Sie waren tatsächlich die Führer [Aëtasi] der Jagdgesellschaft, Apetadu der [Führer] der Jäger, und Ema-esa die Führerin der Frauen und Mädchen. Unweit des Lagers, abseits vom Pfad, im tiefsten Wald, unter einem mächtigen Baum, hatten sich beide niedergelassen. Sie hatten schon Reisig gesammelt. Die Frau war eben daran, ein Feuer anzufachen. Das ist Aufgabe wie auch Vorrecht einer Witfrau; jemand anderer darf das Feuer nicht machen. Kaum prasselte die Flamme hoch, eilten die beiden Alten geschäftig hin und her und rupften Gräser, die sie auf die Flammen legten, wodurch ein dicker Rauch entstand, der sich zwischen den Bäumen hochschraubte... Wenn Gott den Rauch sieht und den Pflanzenduft riecht, erinnert er sich seiner Kinder, die zur Jagd aufbrechen und um gutes Wetter bitten⁵⁷.«

Ein Gebet um gutes Wetter und ein Zauber [Einreiben von Asche der im Feuer verbrannten Bvulélekräuter in die Augen], damit Jäger und Treiber das Wild rasch und sicher sehen. Sonst nichts? – »Auffällig der Umstand«, ergänzt Schebesta diesen Bericht im Abschnitt über den Gotteskult⁵⁸, »daß nur die beiden Alten, Mann und Frau, das Feuer entfachen und schüren durften, und zwar [nur] vom Reisig des Boru- und Atobaumes. Ich erinnere an die Feuermythe vom Nduge, die Matú, die Mutter Muri-muris [Name für Tore bei den Balese und Mamvu⁵⁹] als Hüterin des Feuers am Borufeuer lagernd schildert. Offenkundig hatte Ema-esa die Rolle Matús, beziehungsweise der o'ú oro [Mutter Tores] zu spielen und Apetadu möglicherweise die des Ogbi oro oder wie immer der Vater Tores heißen mag. Ema-esa und Apetadu, die Eltern der Busch-, Feuer- und Sturmgottheit, schüren das Feuer und entwickeln Rauch, um die genannte Gottheit auf die Jäger und die Jagd aufmerksam zu machen.«

Und nun erinnert sich Schebesta an Feuertänze, von denen einer anlässlich der Geburt eines Kindes aufgeführt wurde, und bedauert, ihm »nicht auf den Grund gegangen« zu sein. »Damals nahm ich ihn für ein ausgelassenes Vergnügen. Sooft ich aber die näheren Umstände in Erwägung ziehe, sein Beginn am Morgen [die Pygmäen tanzen sonst nur nachmittags, meistens aber erst nachts] in besonders feierlichem Aufzug fast aller Lagerinsassen, das sonst nie stattfindende Herumziehen im Lager unter Gesang und Trommelwirbel und schließlich das Anfachen des Feuers und das Springen der Tänzer darüber, kann ich

nicht umhin, an eine religiöse oder auch magisch-religiöse Zeremonie zu denken. Übrigens wird dieser Feuertanz auch in anderen Gegenden ausgeführt...«

Ein Beispiel dafür, wie eine Sage oder Mythe ihre Entsprechung im Spiel fand, zeigte ein Hinweis auf das »Paliengbe«, das Spiel vom Bananenraub [Seite 50], das ein doppeltes bedeuten kann; Spiegelung eines geschichtlichen Ereignisses [Sage]: Pygmäen rauben den Negern Bananen – oder Mythe: die Pygmäen rauben Bananen in der Bananenpflanzung der Gottheit. Mit dem Wort o'ú wurde ursprünglich die wildwachsende Tokufrucht [t-oku = o'ú] und erst später die von den Negern gepflanzte Banane bezeichnet. Feuerraub- und Bananenraubmythen bilden die Grundlagen der Kulturbringermythen!

Schauspieler wandern durch den Urwald

Der ägyptische Gott *Bes* wurde als Zwerg dargestellt. Er galt als Meister der Tanzkunst. Darum ließ man »die kultischen Grabtänze mit Vorliebe von Zwergen ausführen«. Plastische Bilder des Gottes *Bes* zeigen die Schädelform, den Backenbart, die langen Ohren, die eingesattelte Nase, den schnauzenartig vorspringenden Mund, den großen Oberkörper, den Hängebauch, die kleinen dünnen Beine der Iturizwerge. Wer danach noch zweifeln wollte, daß Iturizwerge im alten Ägypten bekannt waren, erfährt aus dem Brief des Königs *Phiops II.* aus der sechsten Dynastie an den Truppenführer *Herchuf*, den Gaufürsten von Elephantine, aus dem Jahre 2360 vor Christus, daß Rassenzwerge aus dem Baumlande – dem Urwald! – als Kulttänzer, somit religiöse Darsteller, berühmt waren⁶⁰. Der König trägt seinem Truppenführer auf, mit größter Sorgfalt darauf zu achten, daß der angekündigte Zwerg, der ein Gottestänzer sei, wohlbehalten in seiner Residenz anlange und verspricht ihm dafür ungewöhnlich hohe Belohnungen.

Über Ägypten hat die alte Welt, vor allem Griechenland, von den Pygmäen Kunde erhalten. Homer [*Ilias*, III. Buch, 3.–7. Vers] und Hesiod berichten von ihnen.

Die Frage ist, ob die im alten Ägypten auftretenden Zwerge schon im Urwald Gottestänze aufführten oder ob erst in Ägypten ihre Kleinheit und erstaunliche mimische Begabung zur Veranlassung wurden, sie in kultischen Feiern den Gott *Bes* darstellen zu lassen. Die Zwerge stellen im Urwald selber die Gottheit dar. In ihren Tore-Tanz hinein sahen die Ägypter also wohl ihren Gott *Bes*.

Aber die alten Ägypter, Hof und Vornehme, hielten Zwerge nicht nur als »Gottestänzer«, sondern auch als Hofnarren und Spaßmacher. Die

Neger laden die heitern Tänzer und Mimen zu ihren Festen. So werden sie zu einer Art von Berufstänzern und Berufsschauspielern im Urwald. Daneben aber finden sich auch wandernde Negertänzer. Schebesta ist einst einer solchen Truppe begegnet⁶¹.

»Ein verdächtiges Geräusch kam uns entgegen. Bald wurden die Stimmen hörbar, und an uns vorüber marschierte eine Kolonne Babaliniger, im Schmuck der Fellmützen, mit Katzenfellen über und über behangen, blitzende Speere und Messer in den Händen. So zogen die Riesen an der winzigen Pygmäenkarawane vorüber. Babali von Bafwasili waren es, Tänzer, die von [Neger-] Dorf zu Dorf wanderten, um ihre Künste zum besten zu geben...«

So wäre man versucht zu sagen: Seit der Mensch als Pflanze und Viehzüchter sesshaft und damit schwerfälliger geworden ist, bringt ihm der Wandertrieb der schauspielernden und tanzenden Nomaden das Theater ins Dorf.

Die Eigenart des Bambutitheaters

Das Theater – als Inbegriff aller für die Rollendarstellung in den eigenen Leib eingeformten Künste – ist die einzige Kunst, die die Bambuti, und zwar in erstaunlicher Vollkommenheit, beherrschen. Es gibt kein wesentliches Element des Theatralischen, das außerhalb ihres Körpers von Bedeutung wäre: weder Szene noch Requisit, weder Maske noch Kostüm.

Doch sind zwei Arten theatralischer Gestaltung klar erfaßbar, die ihre Grundlage in der Verschmelzung der dunkelhäutigen Urpygmäen mit den helleren totemistischen Jägern haben, die Paul Schebesta aus andern Anzeichen schließend klar herausgehoben hat. Dabei sehen wir von der dritten, negerischen Beeinflussung und Blutmischung hier möglichst ab, die höchstens eine Modifikation und Erweiterung gewisser Themen mit sich bringt: die Einbeziehung des Ahnenglaubens in die theatralische Gestaltung.

Die Grundkraft, die der Urschicht angehört und alle andern Schichten kraftvoll durchstrahlt, ist die ungewöhnliche mimische Begabung, die sich in dramatischen Spielen, also in kämpferischen Spielen und Gegenspielen, austobt. Nur das kultische Gottesspiel, das mit einem einzigen Schauspieler auskommt, der keinen mimenden Gegenspieler erhält, steht bis heute vereinzelt neben allen andern Spieläußerungen. Es ist die Darstellung Tores als Gottheit oder Totemtier in der Gestalt des Leoparden, optisch durch Maske, Bemalung und Fellkleid, akustisch durch kultische Klangkörper.

So ergibt sich für eine Gesamtschau die notwendige Trennung aller

aus der mimischen Uranlage geborenen *dialogischen* und weltlichen Spiele von der *monologischen* Darstellung der Gottheit beziehungsweise des Totemtiers.

ANTEIL DER GESCHLECHTER. In den Urkulturen ist auf Grund der Gleichberechtigung der Geschlechter auch in den mimischen Darstellungen mit einer gleichmäßigen Verteilung der Rollen auf Männer und Frauen zu rechnen. In dieser Hinsicht wirken die Yámana auf Feuerland urtümlicher als die Bambuti. Daß in den kultischen Spielen Frauen weder mitwirken noch zuschauen dürfen, ergibt sich daraus, daß zur Tore-Weihe [bambutische Initiation] und zum Tore-Bund Frauen keinen Zutritt haben. Das kultische Theater, das im wesentlichen wohl der totemistischen Jägerschicht zugehört, ist also ein männliches Theater. Hier beginnt eine Theaterentwicklung, die bis fast in die heutigen Hochkulturen nachwirkt. Noch Shakespeare ließ alle Frauenrollen von Männern spielen. In der Schweiz erhalten Frauen erst am Ende des achtzehnten Jahrhunderts, mit der Aufklärung, Rollen zugeteilt, in Fasnachtsspielen sind sie vielfach heute noch ausgeschlossen.

Daß in den Jagdspiele nur Burschen und Männer mitwirken, ergibt sich aus dem männlichen Beruf des Jägers; doch gibt es Jagdtänze, in denen auch Frauen, wenigstens im bildlosen Teil, mit dabei sind [Seite 48]. Bei den Gabunpygmäen wurden Sammelspiele beobachtet, die nur von Mädchen aufgeführt werden [Seite 72]. Daß die Frauen von den Aufführungen prinzipiell nicht ausgeschlossen sind, zeigt das Bananenraubspiel, in dem sie die Pygmäen darstellen, während die Männer die Rollen der Neger übernehmen. In den bildlosen Kreisreigen und erotischen Fronttänzen, die aus negerischem Besitz stammen, wirken Frauen als gleichberechtigte Partner mit. Dies sei hier erwähnt, obwohl die Kreis- und Fronttänze streng genommen nicht in den Bereich des Theaters gehören, aber doch zeigen, daß beide Geschlechter in mimischen Veranstaltungen gleichberechtigt sind.

RHYTHMISIERTES UND REALISTISCHES ROLLENSPIEL. Die Pygmäen kennen beide Grundformen des Theaters, die tänzerisch-rhythmisierten Rollenspiele und die realistische Mimesis, also Theatertanz und Theaterstück. Rhythmisierte Bewegung im Kreisreigen kennt schon der Menschenaffe. Ein anderes Ich aber *bewußt* darzustellen, ist nur dem Menschen gegeben. Mag man an den Anfang der menschlichen Entwicklung den Tanz als rollenlose Handlung des eigenen Ich, auf die zweite Stufe die rhythmisierte Rollendarstellung und auf die dritte das realistische Rollenspiel setzen: jede der drei Möglichkeiten

ist bereits durch die Pygmäen im Rahmen ihrer Kultur in denkbar vollkommener Form entwickelt.

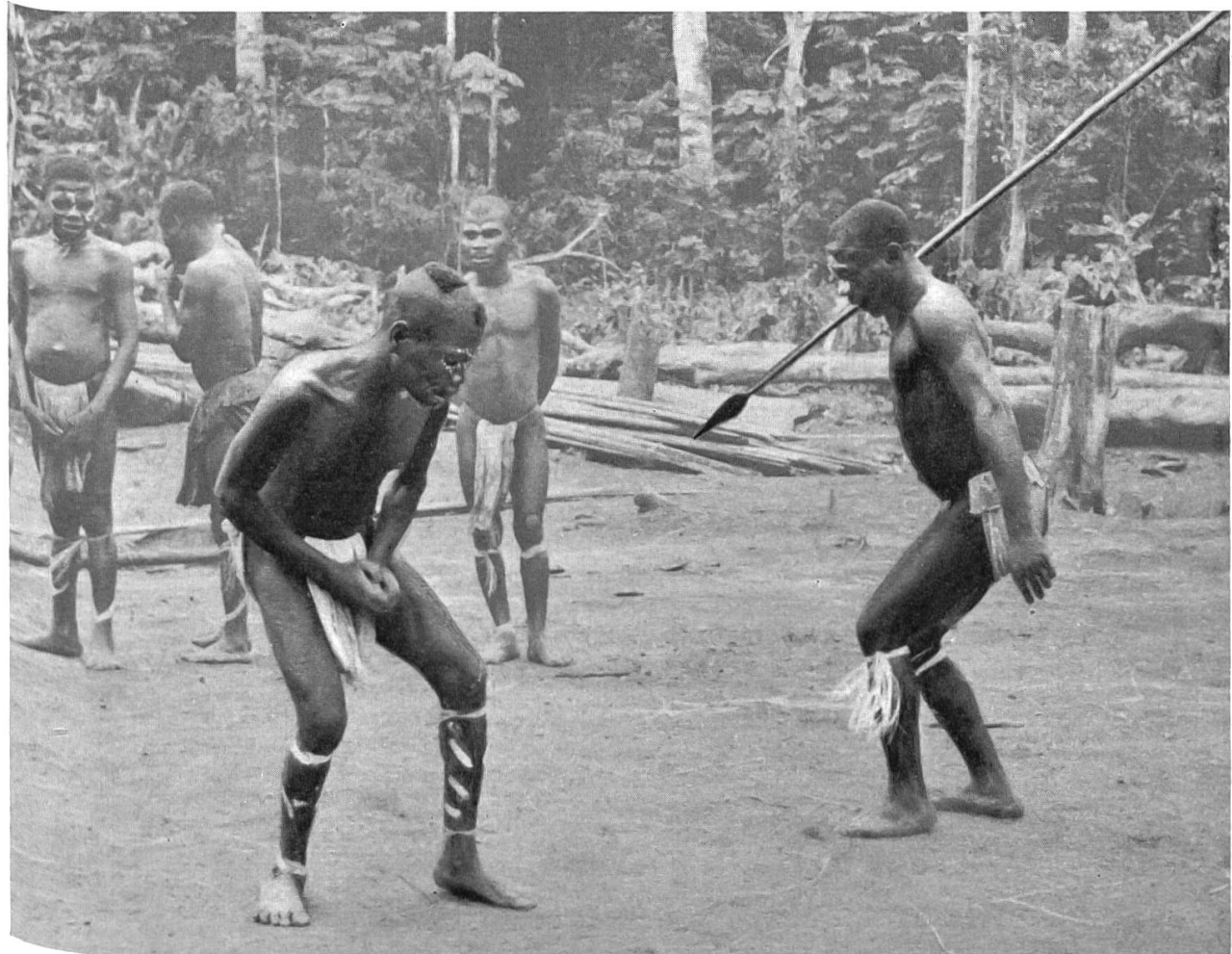
SPIELTHEMEN. Die Spielthemen der pygmäischen Urschicht entstammen der alltäglichen Erfahrung: der Jagd und der streitbaren Begegnung mit Nachbarn [Paliengbe und Kampfspiel], die Spielthemen der totemistischen Jägerschicht aus dem Alltagserlebnis und aus dem Glauben [Gottesspiel, Totemspiel, Mythenspiel]. Die Spiele aus dem Glauben sind von den Spielen aus der alltäglichen Erfahrung in ihrer Darstellungsart so verschieden, daß sie kaum der gleichen Kulturschicht und somit ursprünglich dem gleichen Volke angehören können. Die Urpygmäen glauben an einen unsichtbaren Schöpfergott, die Jägerpygmäen an einen als Leopard verkörperten und damit in Rollen sichtbar und hörbar dargestellten »Buschgott«. Da aber der Donner als Stimme Gottes gilt, ist die Frage immerhin berechtigt, ob die Holztrompete, ein typisches Instrument für ein Volk der Holzzeitkultur, nicht vielleicht bis in die urpygmäische Schicht zurückreichen könnte und ursprünglich den Donner und erst später den Leoparden darstellte. Wäre das der Fall [siehe Seite 58], dann müßte das Hörspiel als älteste Form des kultischen Theaters der Bambuti, vielleicht sogar der Welt betrachtet werden.

SPIELRÄUME. Die Spiele aus dem Kreis der alltäglichen Erfahrung, das »weltliche Theater«, wird im Lager der Horde aufgeführt, das alle zwei bis vier Tage durch den Zwang der Nahrungssuche gewechselt wird in lebenslanger Wanderschaft. Spielzeiten sind oft der Nachmittag, meist aber die Nacht: gespielt wird also nach Feierabend. Die mystischen Kultspiele – wenn die beiden Alten als Eltern Tores die Hüter des Feuers spielen – werden abseits im Dickicht in der ersten Morgenstunde, nach Sonnenaufgang, gefeiert. Die ganze Horde nimmt daran teil, da ja auch die ganze Horde zur Hetzjagd aufbricht. Das

TAFEL III

Oben: KONGO · Bambuti mit »akustischen Masken«: zwei Holztrompeten, die die Stimme der Buschgottheit Tore wiedergeben. »Hau«- [Leopard-] Topfinstrument, das das Brummen des Leoparden, ebenfalls einer Erscheinungsform Tores, nachahmt. Rechts mit Fellmütze und Fellgürtel der Avitiri, Leiter der Initiation. Im Hintergrund die Initiationshütte inmitten von hohem Metetegas.

Unten: KAMERUN · Wildschweinjagddrama der Batakpygmäen. Das Gesicht des Wildschweindarstellers ist mit Punkten, die Waden sind mit weißen Strichen bemalt. Der Jäger mit der Lanze trägt unter den Knien Bänder mit Fransen.





Gottesspiel Tores zeigt sich in tiefster Urwaldeinsamkeit und nur für die Eingeweihten; die Hörspiele mit Holztrompeten, Topfinstrumenten und Schwirrh Holz bevorzugen das Dunkel der Nacht. Das Feuer- spiel ruft zu einem gütigen und helfenden Gott um Jagdglück, der Tore-Tanz zeigt die Gottheit als Warner vor Übertretung seiner Gebote und als Rächer für jegliche Untat. Hier ist zu fragen, ob die zur Blutrache ausziehenden Männer sich ursprünglich nicht als Vollstrecker göttlicher Gerechtigkeit mit der Gottheit selbst identifizieren, um als verkörperte Gottheit oder Gottgesandte die gestörte Ordnung wiederherzustellen.

Für Aufführungen wird kein besonderer Raum eigens umgrenzt. Getanzt und gespielt wird auf dem für das Lager gerodeten Platz. Der Raum wird von den halbkreisförmig aufgestellten Hütten der Familien, vom Urwald und von den die Tanz- und Rollenspiele umgebenden Zuschauern gebildet, von denen aber jeder Mann in jedem Augenblick zum Spieler werden kann. Alles fließt und macht darum den Eindruck größter Ungezwungenheit und Improvisation auch da, wo Formen und Themen durch jahrtausendalte Überlieferung festgelegt sind.

Die Gottesspiele werden am »Ort Tores«, im Umkreis der Tore-Hütte abseits des Wohnlagers im Wald, dargestellt.

MASKE, REQUISIT, KOSTÜM. Daß Männer und Frauen zum Tanz sich gern bemalen und schmücken, bedeutet noch keine Verkleidung zur Verdeutlichung einer Rolle. Der Körperschmuck erhöht die Feierlichkeit der Stunde, soll man sagen der Liebesstunde, die im Tanz sich zur Ekstase steigern kann? In den dialogischen Spielen der Urschicht ist die »Grimasse« die Maske des mimisch erregten Gesichts, das die Rolle des Elefanten, des Affen, des Büffels oder Jägers dem Kundigen offenbart. Uneinheitlich wirkt die Verwendung des Requisites. Um die Hörner des Büffels anzudeuten, genügen zwei an die Stirne gepreßte Stöcke. Der Elefant wird durch Stock [Rüssel?] und Blätterbusch [was bedeutet er, da die Jäger ihre Spieße in den Blätterbusch hineinstoßen? das Herz?] angedeutet; der Elefantenjäger trägt im Spiel nicht die heute üblichen Lanzen, sondern einen zugespitzten Stock, also ein ausgesprochenes Theaterrequisit. Selten wird der Jagdbogen verwendet. Im Paliengbe wird nicht mit Pfeilen, sondern mit Bananenschalen geschossen. So einfach und unscheinbar diese Spielmittel sind, so zei-

TAFEL IV

KONGO · *Bambuti. Initiationsleiter bei Bambuti und Waldnegern.*

gen sie doch den Ansatz zur Gestaltung des Theaterrequisits. Meist aber wird ohne jedes dingliche Hilfsmittel gespielt. Die mimische Ausdruckskraft ist so groß, daß der Pygmäe fast jeden illusionistischen Requisits entraten kann.

Die Uranlage zur künstlerischen Gestaltung zeigt sich also in der tänzerischen oder realistischen Bewegung – wobei Rhythmus und Realismus gewiß manchmal in harte Kämpfe geraten – in der bewegungsmäßigen Formung der Rolle, in Stimme und Wort, im Gesang und in der Erzeugung rhythmischer Klänge durch Klatschen, Tretholz und Klangstäbe, schließlich in der Verwendung primitiver, nur andeutender Requisiten.

Falls unsere Vermutung sich bestätigen sollte, daß die Holztrompete den Donner und damit die Stimme des unsichtbaren Vatergottes wiedergibt, gehörte sie als kultische Maske zum Bestand der Urschicht und stünde dann neben den primitiven Rhythmusinstrumenten, des Tretholzes, des Klangholzes und der Rassel.

Im Tore-Spiel kommt etwas Neues dazu: die »realistische« Bemalung, die auf die Fellzeichnung des Leoparden hinweist, Fellmütze und Fellkleid, also das kultische Theaterkostüm. Zur Stimmnachahmung kommen zur Holztrompete neue Instrumente dazu, der Kürbisklangkörper, das Schwirrholz, das Topfinstrument. Die optische und der Ausbau der akustischen Maske wären dann also vielleicht die Errungenschaft der totemistischen Jägerkultur.

GRUNDSTIMMUNG. Auch in der Grundstimmung unterscheiden sich die Spiele der Grundsicht und der Jägersicht. Eine drohende Haltung nimmt der Tore-Darsteller an, der sichtbare und hörbare, erschreckt die Knaben im Wald, verschüchtert die Frauen und Kinder und erpreßt von den Frauen Bußen. Doch fragt sich hier, ob die Tore-Darstellungen, die im Banne der Geheimbünde stehen, in der Schreckwirkung nicht stark von den Negern beeinflußt sind und an der Verdunklung der ursprünglich geminten Gottheit die Hauptschuld tragen.

Jedes dialogische Spiel endet mit dem Triumph des Hauptdarstellers: des Honigsuchers, des Jägers, des Bananenräubers. Die unbändige Heiterkeit der Urwaldzwerge ist die Grundkraft ihrer Spielkunst. So ist denn das Urtheater der Pygmäen eine frohe und erheiternde, von keinem Mißbehagen und keinen Erschütterungen angekränkelte Kunst. Noch ist Gott der Spender des Lebens und aller Güter, die es schön und traulich machen, und nicht der Zürner und Rächer, der es erschreckt und erschüttert. Die Toten kommen nicht als Gespenster zurück. Am Grabe hat ein kultischer Akt, der ein Totemhörspiel ist, die

Seele ins Totemtier gebannt. Zauberglaube und Hexenwahn verdüstern weder Alltag noch Fest. Tanztheater und mimisches Spiel schenken den Urwaldzwerge das von aller Sorge befreiende Lachen.

5. DAS WELTTHEATER DER GABUNPYGMÄEN

Die Welt im Spiel

A. Le Roy⁶² berichtet über Aufführungen von Honigsucher-, von Jagd- und von Spottspielen. Paul Trilles, der diese Aufführungen miterlebte, gibt den Bericht Le Roys wörtlich wieder, ergänzt seine Beobachtungen aber beträchtlich durch den Hinweis auf Totemspiele, Astralspiele, Familienfeierspiele, religiöse Spiele und Kriegsvorbereitungsspiele⁶³. Seine Mitteilungen sind um so wertvoller, als sie über getanzte und gemimte Spiele berichten, die weder Schebesta noch Gusinde aus dem Ituriwald melden. Das mag ein Hinweis darauf sein, daß eine planmäßige Feldforschung bei Naturvölkern wohl noch ungeahnte Entdeckungen bringen könnte. Hier liegt eine noch kaum in Angriff genommene Aufgabe der Theaterwissenschaft oder der theatererforschenden Völkerkunde.

Ein-Mann-Theater

Das HONIGSPIEL erscheint auf den ersten Blick als Sammlerspiel, denn es geht um die Ausbeutung wilden Honigs. Aber nicht am süßen Leckerbissen entzündet sich das dramatische Spiel, sondern an den sichtbar nicht dargestellten Bienen, die dem Honigsucher so mächtig zusetzen, daß eine alle erheiternde Posse entsteht. Benötigt wird ein einziger Darsteller. Wir übersetzen den Bericht von Le Roy⁶⁴.

»Im Spiel vom Honigsucher hat der alte Spaßmacher Mba-Solé sich selber übertroffen. Er schlendert scheinbar gleichgültig durch den Wald und trällert ein Liedchen vor sich hin. Plötzlich steht er still. Er hat in einer Felsspalte wilden Honig entdeckt. Er überlegt, macht Feuer, zündet eine Fackel an, hängt sich um die Schultern einen Behälter aus Baumrinde, nimmt das Messer zwischen die Zähne und macht sich an die Arbeit. Er klettert den Felsen hinauf, steigt, springt, gleitet ein wenig aus, hält sich wieder fest, fällt und erreicht endlich sein Ziel. Er räuchert das Bienennest mit der Fackel aus, schneidet die Waben ab, streckt eine unwahrscheinlich lange Zunge heraus und schleckt an einem mächtigen Klumpen Honig. Welch ein Vergnügen! Aber plötzlich schneidet er eine entsetzliche Grimasse: eine Biene hat

ihn gestochen. Schnell zieht er den Stachel heraus und macht sich wieder hinter den Honig. Aber schon greifen ihn zwei, drei, zehn, hundert Bienen an: eine unter dem Kinn, eine andere in den Haaren, eine weitere nistet sich beim Nabel ein. Aber bevor er sie noch wegnehmen kann, läßt ihn ein spitzer Stachel laut aufschreien. Das böartigste Tier des ganzen Bienenschwarms hat den dünnen Stoff des Lendentuchs durchstoßen und sich darin festgesetzt, und – o je, wie soll man sagen...? „Mba-Solé!“ schrie einer unserer Führer, „keine Anzüglichkeiten vor unsern Gästen!“ Aber Mba-Solé hört nichts mehr. Er spielt, als ob ein ganzer Bienenschwarm in seinem Lendentuch summt. Die Wirkung seines Spiels steigert sich derart, daß viele Zuschauer sich wälzen vor Lachen und eines unserer Kinder um Gnade bittet und schreit: „Das ist zuviel! Das ist zuviel! Ich sterbe [vor Lachen]!“ Tatsache ist, daß dieser gute Mann sehr natürlich, gewandt und außerordentlich komisch wirkt. Die Mitglieder seiner Horde freuen sich über seinen Triumph. Aber niemand äußert seine Freude freier als der kleine Ethune-Sura: er lacht aus Leibeskräften! Tanz [mimischer Tanz!] ist eine Kunst, und die Pygmäen, die ich gesehen habe, sind Meister ihres Faches.«

Le Roy und Trilles hatten das Honigspiel gemeinsam erlebt. Später lernte Trilles im Urwald das Finden und Ausbeuten eines Bienenestes kennen und entdeckte damit eine Reihe von Vorgängen, die er im Tanzspiel von Mba-Solé nicht beachtet oder jedenfalls nicht notiert hatte: daß der Kuckuck die Nähe eines Bienenestes anzeigt, welche Vorsichtsmaßregeln die Zwerge ergreifen, um nicht gestochen und vergiftet zu werden, wie der Zwerg an einem Baum hinaufklettert, an einer Liane sich zum Bienenest auf dem andern Baum hinüberschwingt, das Nest ausräuchert und ausräumt, die Waben in Blätter gepackt an einer Liane hinunterseilt und schließlich selber hinuntersteigt. Und nun wird zuerst ein Teil der Beute mit einem in einer archaischen Sprache abgefaßten Gebet Gott geopfert. Erst dann erhalten die Männer den Honig und vergessen zum Schluß auch nicht, dem Kuckuck, der sie darauf aufmerksam machte, seinen Teil hinzulegen. Als Trilles später weitab vom Lager Mba-Solés wieder ein Honigspiel sah, vermochte er – erst jetzt – alle Bewegungen des Mimen als erstaunlich genaue Wiedergabe aller Einzelheiten der Ausbeutung des Honigs wiederzuerkennen: weder fehlte das Opfer, das bezeichnende Speien – als Dankzeremonie an die Gottheit – noch die Gabe an den Kuckuck⁶⁵.

Die exakte Wiedergabe des Honigfindens läßt an ein naturalistisches Spiel von höchster Vollkommenheit denken. Aber tatsächlich wächst das Spiel durch die »angreifenden Bienen«, die ja nur gedacht sind,

weit über den Naturalismus hinaus und wird zum echten komischen Mimus.

Die Beobachtungen Trilles' lehren, daß es unmöglich ist, Theater als Mimesis des Lebens in allen Einzelheiten zu erfassen, ohne Leben, Kultur und Weltanschauung der Primitiven zu kennen. Um ein Honigraubspiel genau zu beurteilen, bedarf es der Kenntnis der Honigausbeute im Urwald. Um ein Jagdspiel genau zu erfassen, ist die



Mba-Solé tanzt das Bienenspiel
Ein-Mann-Singspiel der Gabunpygmäen

Kenntnis des Wilds und der Jagdmethoden notwendig. Auch Totenspiele, mythische Darstellungen, religiöse Aufführungen sind weder genau erkennbar noch deutbar ohne die möglichst eingehende Kenntnis von Totemismus, Mythen und Gottesanschauungen, eine Forderung, die auch an das Studium des geschichtlichen Theaters zu stellen ist, das ohne genaue Kenntnis des Weltbildes in vielen Zügen unverständlich bleiben muß.

TIERSINGSPIELE. »Mba-Solé entstammt der Pygmäengruppe der Bekü, die an den Quellen des Flusses Egombine in Gabun ihr Jagdrevier durchwandern. Als der Abend kam und der Mond aufging, lud

man ihn ein, uns eine Probe seiner Talente zu geben. Er fand sich ohne viel Widerrede gerne dazu bereit. Rasch bildete sich ein Kreis: unsere Führer und unsere Begleiter setzten sich in die erste Reihe, die Fang aus dem [Neger-] Dorf, Männer, Frauen und Kinder, nahmen Platz, wo sie konnten. Die Kleinsten setzten sich auf die Schultern ihrer Erzeuger und waren nicht die letzten, ihren Beifall zu bezeugen, indem sie mit Füßen und Händen auf Brüste und Mähnen einschlugen. Mit-ten im Kreise hatten sich die Schauspieler [les acteurs] der Bekü grup-piert, und bald gaben sie in *Gruppen*, bald einer *allein* eine Aufführung, die uns alle in Erstaunen versetzte.«

»Mba-Solé tanzt, mimt und singt gleichzeitig. Leider ist es unmöglich, einen Begriff dieser Kunst der Kinder des Urwaldes zu geben, die in ihrer Art eindrücklicher ist als alles, was ich bei den Schwarzen ge-sehen habe. Das erste Lied besitzt einen Kehrreim, den *alle Anwesenden* mit Begeisterung mitsingen.

Das Fischesingspiel:

Mba-Solé: Ich werfe mich nach rechts!	Chor der Zuschauer:
Ich drehe mich nach links!	Hip!
Ich spiele den Fisch,	Mba-Solé: Der Vogel...
der durch das Wasser schwimmt,	Chor der Zuschauer:
der sich wendet, der hochspringt!	Viß!
Alles lebt, alles tanzt, und alles freut	Mba-Solé: Der Affe...
[sich...	Chor der Zuschauer:
Der Fisch...	Gnân!

Das Vogelsingspiel:

Mba-Solé: Der Vogel fliegt fort,	Chor der Zuschauer:
fliegt, fliegt, fliegt,	Hip!
fliegt fort, kommt zurück, fliegt vorüber,	Mba-Solé: Der Vogel...
steigt, schwebt, sinkt.	Chor der Zuschauer:
Ich spiele den Vogel.	Viß!
Alles lebt, alles tanzt, alles freut sich...	Mba-Solé: Der Affe...
Der Fisch...	Chor der Zuschauer:
	Gnân!

Das Affensingspiel:

Mba-Solé: Von Ast zu Ast der Affe	Chor der Zuschauer:
rennt, springt und hüpf,	Hip!
mit seinem Weibchen, mit seinem	Mba-Solé: Der Vogel...
[Säugling,	Chor der Zuschauer:
den Mund voll, den Schwanz in der Luft.	Viß!
Das ist der Affe! Das ist der Affe!	Mba-Solé: Der Affe...
Alles lebt, alles tanzt, alles kreischt...	Chor der Zuschauer:
Der Fisch...	Gnân!«

»Eine Reihe von sieben bis acht Singspielen [»couplets«] rollt auf diese Weise ab⁶⁶, begleitet von einer Vielfalt außerordentlich treffender, leichtbeschwingter, *komischer* und durchaus natürlich wirkender Gesten; denn gleichzeitig mit dem Wort wird das betreffende Tier mimisch dargestellt. Bald schwebt der gute Mann in der Luft, bald ist er auf der Erde. Alles ist in Bewegung: der Kopf, die Zunge, der Körper, die Füße, die Hände; er tanzt, er springt, er dreht sich, er fliegt, er zittert, er duckt sich, er wälzt sich. Aber alles das geschieht mit Maß, und es ist ein wahres Wunder, das man da sieht, und eine wirkliche Freude, im Kehrreim zu antworten:

Andang... Mwing!
Ngong... Viß!
Môn... Nyâ!⁶⁷«

Im Tiersingspiel hat man offenbar eine der altertümlichsten Theaterformen der Welt vor sich. Darsteller und Zuschauer bilden eine Einheit, die durch das Lied des tanzenden Schauspielers und der refrain-singenden Zuschauer geschaffen wird. Und in der Darstellung Mba-Solés ist durch Rhythmisierung, Mimus und Lied jene Einheit des theatralischen Gesamtkunstwerks gegeben, die sich erst später in bildlosen Tanz, in realistische Mimik und Lied, beziehungsweise Musik aufspaltet.

JAGDSPIELE⁶⁸. *Die Elefantenjagd*. »Wir sehen das ganze Drama des Elefanten abrollen: der Aufbruch zur Jagd, der Marsch in den Wald, das Erscheinen des wilden Tieres, das ruhig frißt – ein Arm stellt den Rüssel dar, der die Früchte zum Munde führt –, das ach so leise Heranpirschen des Jägers, die Art, wie er unter das Tier gleitet, und, wenn er einmal da ist, den einen Fuß rückwärts fest verankert, die blitzschnelle Energie, mit der er ihm den Bauch aufschlitzt mit seiner schrecklichen Lanze; dann der Schrei, während sich das Tier durch das Unterholz fortschleppt, und endlich der schwere Fall des Kolosses, seine Zerstückelung, das Herausbrechen der Stoßzähne, der kindliche Freudentanz rund um den ungeheuren Kadaver: alles ist da. Aber diese außergewöhnliche Mimik ist es nicht allein: zu Beginn erklingt der vorbereitende Gesang, zum Schluß das Triumphlied.«

Die Gorillajagd. »Wie herrlich ist das Tier dargestellt, das sich wölustig auf dem Rücken im Grase wälzt und von da seine langen Arme ausstreckt, um eine Frucht zum Munde zu führen! Plötzlich richtet es sich auf: unruhig äugt es um sich. Und während es sich schwerfällig auf allen vieren davonmacht, ergreift der Jäger seinen

Bogen und seinen vergifteten Pfeil. Ein dumpfes Brüllen, ein ruckartiges Stillestehen, ein wütendes Davonstürmen, und dann fällt die Masse zu Boden. Der Jäger stürzt hinzu und stößt ihm sein Messer ins Herz. Der Gorilla verdreht die Augen, streckt die Arme aus, zittert, leckt sein Blut ab, das herausrinnt, und verendet vor unsern Augen.«

Wildschweinjagd. »Auch der Tod des Wildschweins wirkt sehr eindrucklich. Es schnüffelt nach Wurzeln, kümmert sich um nichts, grunzt ein wenig und ist so glücklich! Der Pfeil trifft es. Die Schreie, die es ausstößt, wirken ebenso natürlich wie überwältigend komisch.«

Sammelspiele

Der Mann ist leidenschaftlicher Jäger, die Frau sammelt Kleintiere und Früchte. Ihre ständigen Begleiter sind die Kinder. Zwei Kinderspiele, von denen wir nicht wissen, ob sie die Wirklichkeit oder dramatische Spiele der Großen wiedergeben, spiegeln die Sammeltätigkeit der Frau und der Kinder: das dramatische Spiel vom Fischer und vom Fisch und die Pantomime vom Frosch. Aufgeführt werden diese »Sammelspiele« von Mädchen.

»Das große Spiel der kleinen Mädchen ist der Tanz, und wenn immer sie einen Augenblick frei haben, geben sie sich ihm leidenschaftlich hin. Nichts ist amüsanter, als zuzuschauen, wie die Mädchen tanzen, in die Hände klatschen und alles nachahmen, was sie sehen [alltägliche Erlebnisse ebenso wie dramatische Spiele der Großen, O. E.]. Die mimischen Tänze lieben sie am meisten, und Dank ihrer Geschmeidigkeit erreichen sie bewunderungswürdige Leistungen.

Die Wiedergabe von FISCHER und FISCH gelang mit erstaunlicher Natürlichkeit. Der Fischer wirft das Netz aus. Der Fisch versucht zu fliehen, verwickelt sich in die Maschen [wird gefangen], wird getötet, zappelt auf dem Feuer und wird verspeist. Das wurde wunderbar gespielt.

Noch graziöser gelang der FROSCHTANZ. Die Arme an den Körper angeschmiegt, die Beine geknickt und unter den Bauch hochgezogen, so hüpfte der kleine Frosch zwei Fuß hoch auf einen Baumstrunk und schnappte nach herumfliegenden Mücken. Die wahrhaft akrobatischen Künste wurden überall mit Beifall aufgenommen⁶⁹.«

»Mit Beifall aufgenommen...« – also wurde das Mädchentanzspiel vor Zuschauern aufgeführt!

Theater ordnet Gesellschaft

SPOTTSPIEL AUF SCHWARZE UND WEISSE. »Er ist ein Schläuling, der alte Mba-Solé. Er fand ohne Zweifel die Gelegenheit günstig,

seine Klagen vor den Europäern, die zum erstenmal in sein Lager gekommen waren, anzubringen. So improvisierte er denn ein satirisches [mimisch dargestelltes] Lied.

Groß ist der Wald, und gut ist der Wind.
Vorwärts Bekü, den Bogen zur Hand!
Hierhin, dann dorthin; dorthin und hierhin.
Ein Wildschwein? Wer tötet das Wildschwein?
Das tut der Bekü. – Aber wer ißt es? Armer Bekü!
Zerstückle es nur: dir bleiben ja doch nur die Eingeweide!

Pums! Ein Elefant plumpst zur Erde!
Wer hat ihn getötet? Das tat der Bekü.
Wer wird die schönen Stoßzähne erhalten? Armer Bekü!
Leg ihn nur um: dir lassen sie nichts als den Schwanz!

Ohne Haus, wie die Affen [sind wir].
Wer nimmt den Honig aus? Das tut der Bekü!
Und wer schleckt ihn und ißt sich einen Bauch an? Armer Bekü!
Steig immer herab: dir lassen sie nur das Wachs.

Die Weißen sind da, die guten Weißen!
Wer tanzt für sie? Das tut der Bekü.
Aber wer raucht ihren Tabak? Armer Bekü!
Setz dich trotzdem her und reiche die Hand!

Die Neger haben die Anspielungen verstanden. Sie lachen, wenn auch ein wenig betreten. Wir aber erheben uns sofort und geben Mba-Solé den gewünschten Tabak mit der Mahnung, ihn von niemandem andern rauchen zu lassen als vom „armen Bekü“⁷⁰.«

TOTEMSPIELE. Die Gabunpygmäen kennen sowohl Horden- als auch Individualtotems⁷¹. »Das Totem ist immer ein Tier, im Gegensatz zu den umwohnenden Bantunegern, die auch Bäume und Blumen und sogar Naturerscheinungen wie Mond, Regen und Regenbogen als Totems wählen.« Es gibt verschiedene Gelegenheiten, Totemtanzspiele aufzuführen.

Erstens. Sehr selten sind die Fälle, wo die Jäger dem verendeten Totemtier im *Wald* oder im *Lager* begegnen und zu seiner Verehrung eine Totemfeier mit Opfermahlzeit halten. Ein Totemtier wird auch gejagt und geopfert, wenn ein Jäger sich ein Individualtotem wählt. In diesen Fällen ist das Totemtier als Opfertier selber anwesend, wird außerdem aber noch mimisch dargestellt. Nichtanwesend aber ist es in drei andern Gruppen von Totemfesten.

Zweitens. Totemfeste anlässlich der Männerfeiern: wenn ein Knabe geboren wird und seinen Namen erhält; wenn ein Knabe zum Manne wird und seine Jagdwaffen geweiht werden; wenn ein Jäger stirbt.

Drittens. Totemfeste vor der Jagd auf Großwild [Elefanten] und Menschen, das heißt, vor dem Beginn eines Krieges gegen Nichtpygmäen.

Viertens. Totemfeste anlässlich des Lagerwechsels: wenn das alte verlassen und das neue bezogen wird. Vorübergehende Lager für Jagd und Fischfang bleiben ohne Totemweihe.

Das Totemtier wird in allen Kulturen weder gejagt noch verspeist. Es ist tabu. Wer sich gegen dieses Verbot vergeht, hat – im Ituriwald bei den Bambuti zum Beispiel – die Strafe durch Tore zu gewärtigen; die Vollzieher der Strafe sind Mitglieder des Tore-Bundes, die mit der akustischen Maske der Holztrompete sich drohend ankündigen [Seite 57]. Die Gabunpygmäen bilden für besondere Fälle eine *Ausnahme* von der Regel, da das Totemtier gejagt und in der Opfermahlzeit verspeist werden *muß*, wenn man es tot auffindet oder als Schutzgeist wählt.

Frauen sind von den Totemfeiern ausgeschlossen. Sie dürfen das Totemtier auch nicht mimisch darstellen. Der Totemkult ist also ein Kult der Männer und Jäger. Eine Ausnahme besteht bei den Gabunpygmäen dann, wenn ein Totemtier tot im Lager aufgefunden wird. Dann nehmen auch Frauen und Kinder an der Opfermahlzeit teil. Sonst aber gehören die Totemfeste zum Leben des Mannes. Kein Männerfest ohne Totemfeier. Das mutet an wie ein Gebet an eine höhere Macht, die man in allen wichtigen Lebenslagen um ihren Beistand bittet. Diese Bitte kann sich steigern bis zum Opfer und zur Opfermahlzeit.

Während alle Bantuneger *Individualtotems* besitzen, steht es den Zwergen frei, sich eins zu wählen. Die Wahl eines persönlichen Totems darf erst nach der Jägerweihe erfolgen. Festlichkeiten sind damit verbunden. Ein Totemtier wird geopfert. Alle Männer essen davon. In mimischen Tänzen und Gesängen wird es gefeiert. Ein Rest – eine Reliquie – wird aufbewahrt und stets mitgeführt. Die Feier entspricht in allen Einzelheiten dem Hordentotemfest. Die Frauen besitzen keine *Individualtotems*.

Was für Tiere erscheinen in den Totemspielen? Leider gibt Trilles keine genaue Liste. Wir hören lediglich, daß gerne Tiere als Totems angenommen werden, deren Fleisch für Geruch und Geschmack nicht angenehm ist: Aasgeier, Schimpansen, Krokodile, Iguana, Großer Ameisenbär, eine Art von Leporiden, dazu Vögel und Fische. Nicht als Totems gewählt werden die gern gegessenen Tiere: Wildebeest, Antilope, Elefant, Flußpferd, Schildkröte. Leider wird uns kein Totemtanz genau geschildert. Einen Anhaltspunkt gibt folgender Hinweis⁷²: » In

einigen [also nicht in allen!] totemistischen Tänzen trägt jeder Tänzer in der Hand ein mehr oder weniger stilisiertes Abbild *seines* Totems, indes sein Körper und die Totemfigur mit weißer Farbe bemalt sind.« Diese Schilderung ist knapp, gibt aber doch einige wichtige Aufschlüsse. Einmal handelt es sich hier offenbar um Individualtotems, da jeder *sein* Totembild in der Hand trägt und diese Art von Tänzen nicht allgemein ist; zum andern fällt die Bemalung mit weißer Farbe auf, die bei Totenbräuchen der Neger üblich ist und die Träger in »Totengeister« verwandelt; zum dritten ist die plastische Darstellung des Totemtiers negerischer Herkunft, da die Pygmäen keine bildende Kunst kennen. Der Tanz der *individuellen* Totemtiere ist also offenbar nicht pygmäisches Erbe.

Die pygmäische Form des Totemspiels kann nur in der mimischen Darstellung durch den Hordenführer oder den Kulddiener bestehen. »Die Tanzspiele sind stets ein Dank an das Tier«, sagt Trilles⁷³ [also Bestandteil eines Kultaktes]. Und »der mimische Tanz ist stets [!] eine möglichst getreue Wiedergabe seines Wesens und seiner Bewegungen«. Man hat sich das Totemtierspiel also etwa so zu denken, wie Mba-Solé es durch Tanz, Mimus und Gesang darstellte.

Aus der Tatsache, daß das Hordentotem bei den Pygmäen allgemein ist und mimend dargestellt wird, das Individualtotem dagegen bei den Bantumännern allgemein, bei den Zwergen jedoch nur gelegentlich erscheint und mit plastischen Bildern verdeutlicht wird, ergibt sich, daß nur der Hordentotemismus pygmäisch sein kann.

Das Hordentotem ist mehr als ein Symbol der Einheit einer Horde, ihr lebendiges Wappen sozusagen. Es erscheint zu allen wichtigen Ereignissen im Leben des Mannes [Geburt, Mannbarkeit, Hochzeit, Tod], des Jägers [Großwildjagd und Krieg] und des Lagers [Aufgabe des alten, Bezug des neuen Lagers]. Es erscheint aber, mit besonderen Bräuchen, geehrt, wenn das Tier leibhaftig im Busch oder Lager auftaucht. Das alles läßt vermuten, daß mit dem Totem sich mehr verbindet als verwandtschaftliche Gefühle mit einem »starken Tier« oder einem hilfsbereiten »Ahnen«. Auf Ahnenkult kann der pygmäische Totemismus nicht zurückgehen, da die Zwerge ihn von sich aus nicht kennen. Also ist es ein Jägerbrauch zu Ehren des Lebensmittel spendenden Tiers.

Deuten die Männerbräuche auf Männerbünde? Trilles glaubt, daß die Gabunpygmäen – im Gegensatz zu den Negern – heute, das heißt Ende der neunziger Jahre des neunzehnten Jahrhunderts, keine geheime Männerbünde mehr besitzen, schließt aber aus Erzählungen und Mythen, daß es etwas derartiges zur Zeit, als die Zwerge noch zahlreicher waren, gegeben haben muß. »Die wichtigste Gesellschaft dürfte bei den Waldpygmäen der geheime Leopardbund gewesen

sein, bei den Zwergen im Umkreis der Seen und großen Flüsse die Krokodilgesellschaft⁷⁴.«

Der Kultdiener, der für seine Horde gute Geister herbeiruft und böse verscheucht, das Opfer darbringt, Kranke heilt und wahrsagt, heißt bei den Gabunpygmäen Nzorx. Als Priester ist er Sänger, Mime und Tänzer und trägt zu Tanz und Opfer ein besonderes Kultgewand. »Bemerkenswert ist die oben spitz zulaufende Kopfbedeckung. Ein Fell der Wildkatze, seltener des Panthers, ist der wichtigste Bestandteil; der Schwanz des Tiers hängt rückwärts herab, die Krallen baumeln an den Seiten. An der Hüftschnur sind die Schwänze von Wildkatzen, hie und da des Leoparden oder Panthers aufgehängt, die im Kreise hochfliegen, wenn der Nzorx tanzt. Rasseln, die den Rhythmus markieren, fehlen nicht...« Die Erinnerung an den Leoparden scheint also im Kultkleid gelegentlich noch lebendig. »Jede Einzelheit hat ihre Bedeutung und Aufgabe, die die Pygmäen kennen.«

Die Hinweise auf Leopardengeheimbund und Leopardenkleid des Kultdieners lassen vermuten, daß der »Tore-Bund« auch im west-äquatorialen Afrika einst bestand. Bemerkenswerter noch ist die einzigartige Erscheinung, daß entgegen allem Brauch bei andern Völkern das Totemtier in zwei Fällen gejagt und in drei Fällen als Opfermahlzeit verspeist wird. Bedeutet die Verspeisung des Totemtiers nicht die Kommunion – Trilles selber gebraucht den Ausdruck⁷⁵ –, die Einverleibung und damit die innigste Vereinigung mit dem Totem, die denkbar ist? Wenn ein verendetes Totemtier im Lager gefunden wird, beteiligen sich an der Opfermahlzeit [an der Kommunion] alle: Männer, Frauen, Kinder – im Gegensatz zu den übrigen Totemfesten, die Jäger- und Männerfeste sind. Ist das Totemtier im Lager erschienen, um sich auf mystische Weise mit seinen »Kindern« zu verbinden? Deutet der Brauch, an dem auch Frauen und Kinder Anteil haben, auf vortotemistische Zeit? Und wäre das Totem dann nicht *mehr* als ein »Wappentier«? Vielleicht die Verkörperung Tores wie im Ituriwald? Und ursprünglich somit, wie der Hinweis auf Leopardenbund und Kultkleid und der Vergleich mit den Leopardenschauspielern der Bambuti zeigt, der als Gottheit erscheinende Leopard?

Mimische Tierdarstellung – wen immer man sich hinter der Maske dachte – ist älter als Totemdarstellung. Angenommen, der Leopard – oder was für ein Wesen immer – stelle in einer bestimmten Kulturschicht die Gottheit dar, wie hätte man sich dann die spätere Vielzahl der Totemtiere zu erklären?

Ob der Schauspieler im Leoparden Tore oder das Totem darstellt: in beiden Fällen handelt es sich um kultisches Theater. Tore ist einer – Totems sind viele. Der Grund der Vervielfältigung ist soziologischer

Art. Man wollte die Horden voneinander unterscheiden. So erschien Tore – nehmen wir einmal an – den einen wie bisher als Leopard, den andern aber als Aasgeier, Schimpanse, Krokodil und so weiter. Mit der Zeit nimmt man das »Wappentier« wichtiger als den Geist, den es verkörpert. Neuer Glaube bemächtigt sich der alten Gestalten. Das Totem, in das ein Teil der Seele nach dem Tode zurückkehrt, wird zum Ahnen. Der Ahnen sind viele – und die Zahl der Totemtiere ist vervielfacht. Der unerwartet reiche Kult, der dem Totemtier bei den Gabunpygmäen – vor allem die Kommunion des Totemtiers – in allen wichtigen Lebenslagen zuteil wird, mag die Wahrscheinlichkeit bestätigen, daß ihr Totemtier, in welcher Gestalt es auch erscheint, anfänglich die Gottheit verkörpert haben könnte. Dann wäre das Totemspiel ursprünglich aber Gottesspiel.

So viel dürfte klar sein: eine genaue Analyse aller Spielgestalten der Primitiven, gesehen im Zusammenhang mit ihrer gesamten Kultur und in Erinnerung daran, daß jede Einzelheit des Kleids des kultischen Tänzers im Lied, im Spielthema seine traditionelle Bedeutung hat, stellt die Theaterwissenschaft vor bedeutsame Aufgaben, die nur in Zusammenarbeit mit der Völkerkunde gelöst werden können.

Wen immer das Totemtier verkörpern mag – bei den Gabunpygmäen erscheint es als höhere Ordnungsmacht der Horde, deren Vertreter die Jäger und damit die Familienoberhäupter sind.

BLUTRACHE – WIRKLICHKEIT UND SPIEL⁷⁶. Die Ausübung der Blutrache ist verschieden bei Negern und Pygmäen. Die Neger: die Fang, die Bakota, die Bantu töten den Mörder und fressen ihn. Die Bantu schleppen den Mörder in ihr Dorf, fesseln ihm Hände und Füße, singen und tanzen um ihr Opfer, rasieren ihm den Kopf, legen glühende Kohlen darauf, verstopfen ihm mit Pfeffer Nase, Mund und Ohren. Oft reibt man ihn mit Honig ein, damit die Mücken ihn stechen. Nachts endlich schlägt man ihm den Kopf ab. Die Anwesenden stürzen sich auf den Leichnam, schneiden das Fleisch herab, kochen und fressen es...

Nicht so die Pygmäen. Gewiß, auch sie töten den Mörder oder, wenn sie ihn nicht kennen oder nicht erwischen, einen andern seines Stammes. Aber sie tun es im geheimen. Ein Pfeil fliegt lautlos durch den Wald und tötet. Die Blutrache ist gestillt. Aber dann wird, was die Bantu in Wirklichkeit unternehmen, die Tötung und Verspeisung des Mörders oder seines Stellvertreters, zum schaurigen Drama. An Stelle des Opfers tritt etwas anderes, ein Baum, der in rohen Umrissen menschliche Gestalt erhält, oder aber, was mehr vorkommt, ein Zicklein oder Ziegenbock. Dieser Stellvertreter heißt Mtué, »der andere«.

Der Ziegenbock muß im Dorf gestohlen werden, aus dem der Mörder stammt. Er wird ins Lager geschleppt, an einen Baum, mit dem Kopf nach unten, lebendig aufgehängt, abgehäutet, und mit schwarzer Farbe beschmiert. All das geschieht nicht aus Grausamkeit, sondern um das Tier dem Mörder [Neger!] möglichst ähnlich zu machen. Um das Opfer wird zur dröhnenden Trommel ein ritueller Kreistanz, der Ekorkore, aufgeführt. Dazu singt man:

»Dein Blut fließe als Sühnopfer für den Mörder!
Dein Blut ist sein Blut, dein Fleisch ist sein Fleisch.«

Das Lied ist in einer archaischen Sprache abgefaßt, die doch wohl auf ein hohes Alter hindeutet. Der Nzorx – oder, wenn gerade keiner anwesend ist, das Haupt der Horde – tanzt und singt, schneidet dem Bock mit dem Messer die Halsader durch, reißt ihm die Augen heraus und wirft sie hinter sich in den Wald, ohne sich umzuschauen, nimmt das Hirn aus dem Schädel und verschlingt es roh. Dann wird das Tier auf glühenden Kohlen gebraten und verspeist, aber nur von den Männern und von der Frau, deren Mann getötet wurde, und von seiner Mutter. Die andern Frauen müssen sich dieses Fleisches enthalten. Haut und Knochen werden in den Fluß geworfen, und ein ritueller Tanz, der *Tanz des siegreichen Kriegers*, beendet die Opferzeremonie.

Eine Zeremonie also wird gemimt: wir erleben somit Theater. Dann aber begegnet uns hier eine der eigenartigsten Erscheinungen des Urtheaters: der Ziegenbock, der den Mörder zu mimen gezwungen ist, wird zum Schauspieler. Das Tier erleidet in blutiger Wirklichkeit die Passion eines Menschen. Der Mensch drängt dem Tier eine Rolle auf. Warum nicht? Das Tier ist sein Kamerad, sein Bruder, sein Lebensspender, sein Schutzgeist, sein Totem, und in seiner Gestalt erscheint ihm oft selbst die Gottheit. Hier hat der Bock die Rolle des Mörders zu spielen, an dem blutige Rache genommen wird. Ein Beispiel mehr dafür, daß den Pygmäen, was immer sie erleben, zur mimischen Darstellung und Vergegenwärtigung wird, ein Beweis mehr dafür, welche eingefleischte Theatraliker sie ihrer ureigensten Anlage nach sind.

Ist zum Spiel geworden, was die Pygmäen einst selber taten, oder spielen sie, was vor ihren Augen die Neger in schauriger Wirklichkeit vollziehen? Jedenfalls wird das »Repertoire« der Pygmäen mit dem Blutrachespiel um ein merkwürdiges Drama bereichert, um ein Schaudrama, das dem Pariser Grand Guignol ebenbürtig ist.

Auch ein *Baum* kann zum Schauspieler werden, zur Verkörperung des Mörders. Trilles erzählt davon⁷⁷: »Ein Fangneger hat einen jungen Pygmäen tödlich verwundet. Sterbend lag er unter einem Ebelebaum mit eßbaren Früchten. Seinen Genossen, die ihn fanden, konnte er

gerade noch den Namen des Mörders sagen. Sofort begaben sie sich auf die Jagd. Einige Tage nachher kehrten sie triumphierend ins Lager zurück. Der Mord sei gerächt. Der Mörder, sein Bruder und einer seiner Onkel seien auf geheimnisvolle Weise verschwunden. Inzwischen war der Leichnam des jungen Mannes am Fuße des Baumes liegengeblieben, ohne daß sich jemand darum kümmerte. Nun aber begannen die Totenklagen.«

Dazu gehören zwei mimische Darstellungen: das Totenspiel und der gemimte Nekrolog [Seite 85]. Kommt zu den Bestattungsfeierlichkeiten zu Ehren eines Ermordeten ein drittes Spiel dazu, oder ist es Bestandteil des gemimten Nekrologs? Trilles schildert das Blutrachespiel, in dem der Baum an die Stelle des Mörders tritt, im Rahmen der Aufgaben des Kultdieners, des Nzorx. Er betrachtet das sich hier abspielende Drama als Opfer. Wilhelm Schmidt pflichtet ihm bei⁷⁸. Aber: der Mörder – und zwei andere seines Stammes – sind durch die Blutrache mit vergifteten Pfeilen zu Tode getroffen worden. Der Gerechtigkeit ist Genüge getan. Auch im andern Fall, wo ein Ziegenbock die Stelle des Mörders vertritt und was der Mörder litt noch einmal erleidet. Ein Opfer? Dank – daß die Rache gelang? Bitte – wofür? Im Spiel erfüllt sich oft, was das Leben versagt. Das trifft hier nicht zu. Entspringt das Blutrachespiel nicht einfach dem unbezähmbaren Drange dieser Pygmäen, die sich alles mimend vergegenwärtigen müssen? Drang wird zum Brauch. Und Brauch der Totenfeiern ist es, Leben und Taten und Tod des Verschiedenen der Gemeinschaft mimend zu vergegenwärtigen. An Stelle einer Leichenrede oder eines gedruckten Nekrologs. Die älteste Form des Nekrologs wäre danach das dramatische Spiel. Es geistert bis in die Schauspieler, die in den Masken der Toten im alten Rom der Leiche folgten. Der Spielablauf entspricht – auf den Baum übertragen – Zug um Zug dem Spiel mit dem Ziegenbock:

»Der Nzorx wurde zur Totenfeier eigens herbeigerufen. Zuerst „weihte“ er den Baum. [Entspricht diese »Weihe« nicht einfach der Zurüstung des Bockes zum Darsteller des Mörders? O. E.] Dann folgt der Tanz um den Baum. Einem Huhn wird der Kopf abgeschlagen. Mit seinem Blut werden die Umrisse eines Mannes auf den Baumstamm gemalt. Der Gürtel des Toten wird an den Baum gehängt. [Bedeutet die Mannssilhouette also den Mörder – oder den Gemordeten? O. E.] Der Gürtel wird mit Blut besprengt. [Deutet das auf den Mörder oder den Gemordeten?] Ein Lied wendet sich an die Geister. [An was für Geister?] Nun beginnen die langen Totenklagen [auf den Gemordeten natürlich]. Jeder Krieger schießt einen Pfeil auf den Baum, stößt sein Messer hinein, liest einige Früchte auf, ißt sie. Dann aber tun die Jäger

so, als leerten sie ihre Exkremente unter dem Baum aus. Das bedeutet eine höchste Strafe; der Tote findet die Überreste seines Leibes nicht mehr und muß folglich ewig umherirren. [Welcher Tote? Der Mörder oder der Gemordete? Mimten die Jäger mit Pfeilschuß und Messerstechen die Ermordung ihres Hordengenossen oder des Mörders? Aßen sie, als sie die Früchte verspeisten, vom »Fleisch« des Gemordeten oder des Mörders?]

Dann entzündet der Nzorx ein Feuer, verbrennt darin einige Zweige des mimenden Baumes. Und alle entfernen sich schweigend. [Und der Leichnam bleibt liegen?] Niemand darf zum Baum zurückkehren, von seinen Früchten essen oder in seinem Gezweig einen Affen oder Vogel schießen. [Der Baum stellt einen Toten dar. Wie die Haut und die Knochen des Bockes in den Fluß geworfen wurden, werden hier stellvertretend für den Baum einige Zweige verbrannt. Dann muß der Baum gemieden werden wie ein Toter, den man begraben hat.]

Eins ist bei diesem Brauch unumgänglich: irgend etwas, das dem Mörder gehörte, muß mit dem Baum in Verbindung gebracht werden: Blut, das man auf Blättern gesammelt hat, Haare, sonst etwas. [Aber – man hing ja den Gürtel des Ermordeten, nicht des Mörders an den Baum!] «

Was Trilles erzählen will, ist klar: wie im frühern Beispiel der Bock, wird hier der Baum zum Stellvertreter des Mörders. Aber manche Züge, die er erzählt, sprechen hier gar nicht von einem eigentlichen Blutrachespiel, sondern von einem gemimten Nekrolog auf den Ermordeten! Vielleicht auch wurde beides dargestellt, von Trilles zu wenig genau beobachtet und in der Erzählung zusammengeworfen.

Da das Beispiel des Blutrachespiels, in dem der Bock den Mörder darstellen muß, klar liegt, bleibt hier als theatergeschichtlich belangvoll die Feststellung: auch ein Baum kann im Spiel an Stelle eines Schauspielers treten! Dabei ist es nicht wesentlich, daß auf den Stamm die Umrisse eines Mannes gezeichnet wurden, eine Kunst, die die Pygmäen ursprünglich gar nicht verstehen und nur den Bantu abgeschaut haben können, sondern daß von den Früchten des Baumes gegessen wird wie vom Fleisch des Bockes und daß stellvertretend für den Baum Zweige verbrannt werden wie Haut und Knochen durch Wurf in den Fluß vernichtet werden. Nicht die Umrißzeichnung des Mannes, der Baum selber stellt den Mann dar.

Urahn der Maibäume, die keine Symbole der Lebenskraft sind, sondern als Schauspieler die Lebenskraft verkörpern!

KULTISCHE ELEFANTENJAGD ALS VORBEREITUNG ZUM KRIEG⁷⁹.
Selten oder nie ziehen Pygmäenhorden gegeneinander in den Krieg.

Streitigkeiten werden stets gütlich beigelegt. Wenn aber Bantuneger in die Jagdgelände der Pygmäen eindringen, roden und neue Pflanzungen anlegen oder auf die Jagd ziehen, kommt es zum Krieg. Die Pygmäen betrachten sich als Eigentümer des Waldes; wer darin Pflanzungen anlegen oder jagen will, bedarf ihrer ausdrücklichen Erlaubnis. Die Waffenweihe geht dem Kampf voraus. Die Zwerge wenden sich in einem Ritualgesang nicht an Schutzgeister oder Ahnen, sondern direkt an das Höchste Wesen Kmvum, den Herrn über Leben und Tod, den Besitzer des Waldes und Schützer ihrer Rechte. Dann wird ein Opfer dargebracht. Die Bantuneger opfern in solchen Fällen einen Menschen, die Zwerge einen Elefanten. Und zwar darf nur der Elefant als Opfertier gejagt werden, der dem Häuptling im Traume erschien. Er ist kein gewöhnlicher Elefant, sondern einer der alten Häuptlinge, der für den Augenblick in diesem Tier sich niedergelassen hat. Er trägt bestimmte Kennzeichen, woran man ihn erkennt. Nur jetzt darf man ihn töten, das ist, sagen die Pygmäen, »das neue Blut«. Die Horde geht auf die Jagd, das Tier wird getötet: es hat sich dem Haupt der Horde ja selber als Opfer angeboten. Im Gegensatz zum Urelefantenspiel [Seite 89] fallen hier fort: die Bitte um Verzeihung für die Tötung, die »mystische Hochzeit«, der Schmuck des Hordenhaupts als »Braut« und des Elefanten als »Bräutigam«, Entmannung und Vergrabung des männlichen Gliedes.

Die Frauen und Kinder werden geholt. »Nun steigt der Häuptling allein auf das tote Tier und beginnt den heiligen Elefantentanz: ein großartiger mimischer Tanz. Alles wird auf eindrucksvollste Weise dargestellt: die der Horde zugefügte Beleidigung, das Fasten des Häuptlings, der nächtliche Traum, die Verfolgung des Elefanten, die Jagd. Dann folgen der Angriff und sein Tod.« – »Wenn der Elefantentanz an den abendlichen Festen, wenigstens zum Teil, aufgeführt wird, folgt dem Tod der Triumphgesang [Seite 71]; hier aber, in der Zeremonie der Waffen- und Kriegerweihe, folgt dem Zusammenbruch des Elefanten der *Todesgesang*. Der Häuptling läßt eine Art klagenden Sprechgesang hören, den Frauen und Kinder mit den Worten *yi, yi gnian, yi, yi gnian* skandieren.

Viele Worte dieses Sprechgesangs sind archaisch oder gehören einer fremden Sprache an. Es ist unmöglich, alles zu verstehen. Das Lied lautet ungefähr:

Häuptling: Ich habe [Traumbilder] gesehen
und wir sind in den Wald gezogen.
Chor der Männer: Bogen und Lanzen in der Hand,
sind wir in den Wald gezogen.
Chor der Frauen: Tiadele mo, tiadele mo [?].

Häuptling: In den schwarzen Wald [zogen wir], weitab vom Lager.
 Und der Vater war da, der Vater von ehemals.

Chor der Männer: In den schwarzen Wald, weitab vom Lager.
 Und der Vater war da, der Vater von ehemals.

Chor der Frauen: Blut, Tränen, Tod... Tiadele mo.

Häuptling: Der Ahne des Stammes, mit uns im Bunde...
 Der Bund ist [neu] geschlossen. Wir sind die Herren.
 Die Sonne glänzt. Der Mond erhellt die Nacht.
 Die Sonne ist tot. Der Mond ist vergangen.
 Wir sind die Herren des Tages, die Herren der Nacht.

Chor der Männer: Die Herren des Tages, die Herren der Nacht.
 Tod, Nacht, Finsternis, die Leuchtkäfer sind dahin.

Der Häuptling ergreift die Waffe und taucht sie ins Blut des toten Elefanten. Dann springt er zurück auf die Erde. Die Jäger tun wie er [sie besteigen den Elefanten, tauchen ihre Waffen ins Blut, kommen herab]. Dann wird das Tier zerteilt, verspeist und der Rest in Rindenkörben zum Räuchern heimgeschafft. Hierauf ziehen die Zwerge in den Kampf und ruhen nicht, bevor sie mit ihren vergifteten Pfeilen fünf oder sechs Menschen getötet haben.«

Die Zwerge bitten die Gottheit, Kmvum, um seine Hilfe in ihrem Kampf. Gott schickt ihnen den Elefanten, die Verkörperung eines waffengewaltigen Ahnen. Er wird getötet. In seinem Blut werden die Waffen geweiht. Zur Beteuerung dessen, daß, was geschieht, rechtens geschieht, wird vor der ganzen Horde, was sich in Wirklichkeit begab, im heiligen Elefantenspiel singend und mimend dargestellt. In der Kultmahlzeit des Elefantenfleisches einverleiben sich die Jäger Mut und Kraft und Siegesgewißheit des einstigen Häuptlings und großen Kämpfers. Kultisches Spiel im Rahmen eines großen kultischen Jagdzeremoniells: die Pygmäen ziehen aus in einen heiligen Krieg.

Die Spiele, die das Gesellschaftsleben spiegeln, sind »Ordnungsspiele«. Sie spiegeln das Bestreben, Ordnung zu wahren und gefährdete Ordnung wiederherzustellen. Das gilt von den Spottspielen gegen Schwarze und Weiße ebenso wie von den Totemspielen, hinter denen die Allgegenwart des göttlichen Überwachers der Gesetze spürbar wird, der zu jedem wichtigen Ereignis der Horde, von einem Spieler verkörpert, erscheint. Das gilt auch vom Blutrache- und Kriegsvorbereitungsspiel; denn Krieg führen die Pygmäen nur, um widerrechtlich in ihre Reviere Eingebrochene zur Ordnung zu weisen. Eine bewaffnete Abwehr zur Wiederherstellung der Ordnung.

Festspiele der Familienfeiern

Totenspiele, die die höchste Autorität der Horde anrufen und gegenwärtigen, gehören zu allen wichtigen Lebensereignissen des Mannes: Geburt, Mannbarkeit, Hochzeit, Tod. Aber darüber hinaus erhalten die Familienfeiern Gelegenheiten zu Spielen mehr weltlicher Art.

GEBURTSTAGSSPIEL⁸⁰. Kommt, wie es Brauch ist, abseits vom Lager im Wald, ein Mädchen zur Welt, dann bleibt alles stumm. Die Mutter des Vaters bringt das Neugeborene ins Lager. Wird aber ein Knabe geboren, dann schreien alle Geburtshelferinnen in hohen Tönen: Yao! Yao! Der Vater eilt herbei, nimmt das Knäblein in seine Arme, und alle kehren singend und tanzend ins Lager zurück. Der Vater legt es vor seiner Hütte auf Blätter nieder, denn es darf den Boden nicht berühren. Er tanzt zum Klang der Trommel rund um seinen Knaben. Dann umkreisen auch alle Männer den Neugeborenen, singen das Geburtslied, bei dessen Kehrreim die Frauen einfallen.

GEBURTS LIED

Chor der Männer: Der Baum hat eine Frucht geschenkt,
und die Frucht ist gut zum Essen.
Chor der Frauen: Oh! Oh! Oh! Yélè, yao, yao.
Chor der Männer: Es leuchtet der Tag, und die Nacht ist schwarz.
Sagt nichts! Sprecht nichts!
Die vorübergehen, sind in der Nähe.
Chor der Frauen: Oh! Oh! Oh! Yélè, yao, yao.
Chor der Männer: Die Nkulanuß vermodert unter dem Baum.
Das Tier geht vorüber, und der Mensch ißt es.
Der Fisch schwimmt, und der Mensch ißt ihn.
Sagt nichts! Sprecht nichts!
Die vorübergehen, sind in der Nähe!
Chor der Frauen: Oh! Oh! Oh! Yélè, yao, yao!

Die Frucht, die der Baum gibt, ist offenbar die Nkulanuß. Eine Schöpfungsmythe der Gabunpygmäen erzählt, daß Gott aus Nkulanüssen den ersten Menschen schuf⁸¹. Das Lied setzt den neugeborenen Knaben also mit den ersten Menschen und dadurch mit dem Schöpfer in Beziehung.

»Den Vorübergehenden, die in der Nähe sind«, darf man von der Geburt eines Kindes nichts sagen, damit sie – die Totengespenster? – ihm kein Leid antun können.

Leider sagt Trilles nicht ausdrücklich, daß der Liedinhalt mimisch

dargestellt wurde. Es ist aber nicht ausgeschlossen, daß der Tanz um das Neugeborne entweder den Liedinhalt oder den Schöpfungsmythus oder beides vereint mimisch wiedergab, die Gespenster, die gebannt, und die Lebensmittel, die herbeigerufen werden.

Auch das Gebet, das der Häuptling spricht, wenn er den Knaben hochhebt und damit offenbar Gott weiht, spielt auf den Nkulanußbaum an:

Häuptling: Dir, dem Schöpfer, dir, dem Mächtigen,
opfere ich diese Pflanze,
die neue Frucht des alten Baumes.
Du bist der Herr, wir sind die Kinder.
Dir, dem Schöpfer, dir, dem Mächtigen:
Schau auf das Blut, das da fließt,
auf das Kind, das da schreit!
Dir diese neue Pflanze,
die neue Frucht des alten Baumes.
Chor: Dir, dem Schöpfer, dir, dem Mächtigen.
Dir diese neue Pflanze,
die neue Frucht des alten Baumes⁸².

Nach diesen kultischen Zeremonien, unter denen der Tanz um das Neugeborne ein kultisches Spiel sein könnte, und nachdem die Nachgeburt von den Frauen, begleitet von Gesängen und Tänzen, im Walde vergraben wurde, beginnt das weltliche Fest der Geburtstagsfeier. »Es ist die Stunde des Tanzes«, sagt Trilles⁸³.

»Der Mann holt seine junge Frau. Sie muß den Tanz eröffnen. Ihre Weigerung würde dem Kinde Unglück bringen. In diesem Tanz stehen die Frauen einander gegenüber, schlagen die Hände zusammen und markieren den Tanzrhythmus mit einem lebhaften Stampfen der Füße. Die junge Mutter beginnt den Tanz, tritt vor und wirft mit einer heftigen Bewegung den Bauch nach vorn. Eine zweite Frau folgt. Nach dieser Tanzbewegung darf die junge Mutter sich in ihre Hütte zurückziehen. Nach den Frauen treten die Männer zum Tanze an. Und dann dauert der Tanz während vieler Stunden, zum Lärm der Trommeln und der Rasseln, bis zum Morgen. Es ist ein *mimischer Tanz*, ein sehr anstößiger Tanz, aber mit vollendeter Kunst dargeboten, der alle Geschehnisse vor und nach der Geburt genau wiedergibt.«

Im Kapitel über den Totemismus erwähnt Trilles außerdem, daß anlässlich der Geburt eines Knaben auch das Spiel vom Hordentotem, »ein mimischer Tanz des Totemtiers«, zur Aufführung gelangt.

JUGENDWEIHESPIEL⁸⁴. Die Knabenweihe der Gabunpygmäen besteht aus einem »Meisterstück«, einer selbständigen Probejagd, denn

der junge Bursche muß ein gewandter Jäger sein, wenn er einst eine Familie erhalten will. Wenn der Bursche mit dem erjagten Wild ins Lager kommt, ergreift der Häuptling den Bogen des Jägers und taucht ihn ins Blut des Wilds, während rituelle Gesänge der Männer erklingen. Frauen und Kinder dürfen nicht zugegen sein. Alle Männer genießen einen Brocken des erlegten und gebratenen Wilds. Durch diese Zeremonien, zu denen auch die Aufführung des Totenspiels gehört, wird der Bursche in die Gemeinschaft der erwachsenen Jäger aufgenommen. Damit bestätigt sich, daß eine alte Form der Knabenweihe auch im Ituriurwald die Jäger- und Jagdwaffenweihe und die Aufnahme in den Tore-Männerbund ist.

HOCHZEITSSPIEL. Trilles⁸⁵ schildert das Drum und Dran der Hochzeit sehr eingehend und vergißt auch nicht zu sagen, daß nach der Vereinigungszeremonie – der Häuptling kaut ein Stück Schilf und speit es auf die Brautleute – und vor Beginn des Festes der junge Ehemann den Tanz seiner Horde zu tanzen hat. »Jeder Clan hat in der Tat seinen besonderen Tanz, der gleichzeitig getanzt, gesungen und gemimt wird.« Damit kann nur der Totentanz gemeint sein. Die Melodie eines hochzeitlichen Totenspiels ist wiedergegeben⁸⁵, die Tanzbeschreibung aber ist dürftig und unanschaulich ausgefallen: »Jede Note veranschaulicht einen Schlag auf die Trommel, eine besondere Körperbewegung des Tänzers, einen besonderen Schritt, eine Bewegung der Arme oder der Hand...« Nach dem Festmahl wird getanzt – wir erfahren leider nicht, was –, gesungen und getrunken bis in den Morgen hinein. Frauen und Mädchen begleiten die Jungverheiratete zu ihrem Mann und singen ihm ein letztes, in der Regel satirisches Lied, in dem sie den jungen Ehemann gehörig foppen: Gelegenheit genug zu mimischen Darstellungen! Anderntags meldet der Ehemann allen Lagerbewohnern, welchen Namen er seiner Frau gab. Damit ist die Aufnahme ins Lager des Ehemannes erfolgt, was man als »zweite Geburt« bezeichnet.

Nachm

BEGRÄBNISSPIEL: DER GEMIMTE NEKROLOG. Stirbt ein Bantuneger, dann versucht der Zauberer den zu ermitteln, der am Tode des Dahingegangenen schuldig ist. Die Zwerge suchen keinen Mörder, denn sie wissen, Gott selber hat den Tod gesandt. Sobald jemand gestorben ist, wird ein großes Feuer entzündet, damit der Tote nicht friert. Er wird, wie ein Lebender, mit unterschlagenen Beinen ans Feuer gesetzt. Die Arme werden über den Knien gekreuzt. Die Augen bleiben weit offen, damit sie die Geister sehen. Eine Decke aus Feigenbaumrinde hüllt den Toten ein. Die verwandten Frauen bestreichen

sich Gesicht und Brust mit weißer Farbe – die Farbe der Totengeister und der Trauer –, zerzausen sich die Haare und stimmen Klagelieder an. Dann singt der älteste Sohn das Totenlied, der Onkel des Verstorbenen [der Bruder des Vaters] singt den Kehrreim. Fast alle Gesänge der Gabunpygmäen sind dialogisch und enthalten damit ein bezeichnendes dramatisches Element.

Sohn: Das Tier läuft, es geht vorüber, es stirbt.
Und das ist die große Kälte.
Onkel: Das ist die große Kälte der Nacht.
Das ist die schwarze Finsternis.
Sohn: Der Vogel fliegt, er geht vorüber, er stirbt.
Und das ist die große Kälte.
Onkel: Das ist die große Kälte der Nacht.
Das ist die schwarze Finsternis.
Sohn: Der Fisch schwimmt. Er geht vorüber. Er stirbt.
Das ist die große Kälte.
Onkel: Das ist die große Kälte der Nacht.
Das ist die schwarze Finsternis.
Sohn: Der Mensch ißt und schläft. Er stirbt.
Das ist die große Kälte.
Onkel: Das ist die große Kälte der Nacht.
Das ist die schwarze Finsternis.
Sohn: Und der Himmel hat sich erhellt.
Die Augen sind erloschen. Der Stern glänzt wieder.
Onkel: Die Kälte ist unten. Das Licht ist oben.
Sohn: Der Mensch ist vorübergegangen.
Der Schatten ist verschwunden.
Der Gefangene ist frei.
Kmvum! Kmvum! Zu Dir [erhebt sich] unser Ruf!

So schildert das Lied, wie alle Geschöpfe aus dem Leben ins Dunkel des Todes gleiten. Der Mensch aber tritt, wenn er die dunkle Pforte des Todes durchschritten hat, ins Licht. Er wird von allen Schlacken der Erde frei. Bis zu Kmvum, zu Gott, begleitet das Lied der Trauernden den Toten.

Nun beginnen die mimischen Darstellungen, die nichts anderes sind als ein gemimter Nachruf auf den Toten. Besonders feierlich sind die Totenspiele für den Häuptling, etwas einfacher für einen gewöhnlichen Mann. Für eine Frau oder ein Kind finden keine dramatischen Spiele statt. »Der Tänzer ist der begabteste Mime. Alles tanzt er, die Jagden des Verstorbenen, seine Heldentaten im Krieg und während der Verfolgung von Tieren. Die Anwesenden singen im Chor den Kehrreim [also singt der Mimentänzer als Solist das Leben des Toten]: all das ist

mit bewunderungswürdiger Wirklichkeitstreue dargestellt. Diese Tänze – es sind offenbar singspielartige Mimodramen – sind je nach der Fertigkeit des Mimen und dem Rang des Verstorbenen mehr oder weniger lang. Sie beginnen in der Morgenfrühe und dauern selten länger als einen Tag. In der folgenden Nacht werden die Trauergesänge fortgesetzt.«

Dann wird der Tote, nur von den Männern der Horde, in den Wald hinausgetragen und in einer Höhle oder in einem hohlen Baume sitzend bestattet. Waffen und Gebrauchsgegenstände werden ihm nicht beigegeben. Und wiederum unterläßt Trilles eine genauere Beschreibung der Totenspiele, deren Einzelheiten zu wissen uns so wertvoll wäre.

Urelefant, Sonne und Mond

Ein religiöses Gefühl, das die Abhängigkeit des Menschen von höheren Wesen spiegelt, ist in vielen Spielarten deutlich erkennbar.

Die TOTEMSPIELE rechnet auch Trilles zu den religiösen Veranstaltungen.

GEISTERSPIELE hat Trilles nur kurz erwähnt⁸⁶. »Außer den Tieren – oft handelt es sich dabei um Totenspiele – stellt der Nzorx, der Kultdiener, auch einen bösen Geist dar, einen Ahnen, eine hinterlistige Hexe. Diese Tanzspiele sind eine Art bewegter Zeichnungen oder Skulpturen, die ganze Handlungen darstellen. Sie sollen dem Tänzer magische Kräfte über Tiere und Geister zuführen.

Es gibt zwei Arten dieser mimischen Tanzspiele:

Einmal werden die fremden Wesen je nach dem Talent des Tänzers mehr oder weniger vollkommen mit Gesten dargestellt. Einige Tänzer erreichen bewunderungswürdige Leistungen, erstaunlich durch die Ähnlichkeiten, die sie mit dem dargestellten Wesen erreichen, andere wirken schwerfällig und gezwungen.

Wichtiger und schwieriger sind die musikalischen Nachahmungen – also die hörspielartigen Darbietungen –, bei denen Stimme und Blick den Hauptteil der Aufführungen bestreiten.«

MEDIZINMANNTÄNZE, zur Heilung von Krankheiten, gehören in die Theatergeschichte, wenn der Nzorx als Heiltänzer eine Rolle spielt. Zum Kultkleid [Seite 76], bei dem die Reliquien des Totemtiers eine wichtige Rolle spielen, kommt zu den Heiltänzen noch einiges dazu. Der Elefantenschwanz spielt dabei eine wichtige Rolle: der Urelefant ist eine Verkörperung der Gottheit [Seite 88]. Wenn der Nzorx den

Schwanz in seiner linken Hand schwingt und dazu singend und tanzend den Kranken umkreist, erscheint er da nicht mit einem Symbol der Gottheit wie der christliche Priester mit dem Kreuz? Er singt dazu:

»Entfliehe, böser Geist.
Kehr zurück in den Wald, in die Nacht.
In Deinem Namen, o Vater Elefant!
[De par toi, ô père éléphant!]
Entfliehe, verlaß diese Hütte,
geh weg von diesem Menschen, o böser Geist!⁸⁷«

Um die Geister zu erschrecken, beschmiert sich der Nzorx oft mit weißer Farbe, der Farbe der Geister, und trägt auf dem Kopf Schwänze des Wildschweins und eine Krone aus roten Federn des Papageien. Der Nzorx spielt also mit dem Elefantenschwanz in der Hand und weiß bemalt einen höheren Geist, um die niederen Geister, die Krankheitserreger, zu vertreiben.

SPIELE ZUR FEIER GEGLÜCKTER ELEFANTENJAGD. Das Tier wird oft zum Rollenträger und damit zum Gegenspieler des Menschen in der Theaterraufführung. Im Blutrachenspiel wird ein im Negerdorf gestohlener Ziegenbock zum Repräsentanten des Mörders; im Zeremoniell der Kriegsvorbereitung wird der Elefant zur Maske eines kriegskundigen einstigen Häuptlings, dessen Fleisch und Blut die Krieger weicht und kräftigt.

Manchmal gehen die Jäger aus eigenem Antrieb auf die Elefantenjagd. Manchmal aber wird eine Elefantenjagd durch höhere Mächte geboten. Dieses Gebot wird dem Oberhaupt der Horde optisch oder akustisch vermittelt, optisch, indem der Elefant im Traum erscheint, akustisch durch die Stimme des Donners.

Im Traum erscheinen der im Elefanten verkörperte Ahnenhäuptling vor der Kriegsvorbereitungszeremonie und der Urelefant, der zur Jagd auffordert. Der Urelefant heißt Gôr oder Gôrou, im Gegensatz zum gewöhnlichen Elefanten, der Ya genannt wird. Beide Traumbilder schickt Gott – Kmvum – dem Häuptling.

Der Donner ist die Stimme Kmvums – oder, falls Gôr als Verkörperung der Gottheit anzusehen ist, wie Mythen aus dem Ituriurwald vermuten lassen, die Stimme des Urelefanten. Wenn ein Kind zur Welt kommt, während es donnert, muß sein Vater sich sofort auf die Elefantenjagd begeben.

Zwei theatralische Zeremonien gehören zum Ritus der Elefantenjagd: die mystische Hochzeit, wenn ein männlicher Elefant zur Strecke gebracht wurde, und das tänzerisch gemimte Dank- und Triumphlied.

Den mimischen Spielen geht das Opfer an Kmvum voraus, der dem Jäger den Elefanten schickte. Fett vom rechten Ohr muß am Herdfeuer zum Teil verbrannt, zum Teil vom glücklichen Jäger, sonst von niemandem, verspeist werden.

DIE MYSTISCHE HOCHZEIT. Wenn der getötete Elefant männlich war, schmückt sich der Häuptling wie eine Braut mit blühenden Lianen. Er spielt also eine Frauenrolle und singt dazu:

»Unser Speer hat sich verirrt,
o Vater Elefant!
Wir wollten dich nicht töten!
Wir wollten dir nichts Böses antun,
o Vater Elefant!
Nicht der Krieger hat dir das Leben genommen,
deine [dir von Kmvum vorherbestimmte] Stunde war gekommen.
Kehre [darum] nicht zurück, unsere Hütten zu zertreten,
o Vater Elefant!«

Dann legt der Häuptling einen Kranz blühender Lianen um die Stoßzähne des Elefanten und singt:

»Laß uns deinen Zorn nicht fühlen.
Dein Leben wird von nun an besser sein,
dein Leben im Lande der Geister,
unsere Väter [im Jenseits] werden mit dir den Bund erneuern⁸⁸.«

Dann schneidet der Häuptling dem Elefanten das männliche Glied ab, hüllt es sorgfältig in Blätter des Eritrophloeum und vergräbt es im tiefsten Walde. Dazu singt er:

»Hier wirst du stets ausruhen,
ruhe nun in Frieden.
Wir sind deine Kinder,
möge dein Zorn uns nicht treffen.«

Dann kehrt der Häuptling zum toten Elefanten zurück, steigt darauf, tanzt das Elefantenspiel [Seite 81] und singt den Totengesang. Er schildert den nächtlichen Urwald: die Sterne, den Mond, die Leuchtkäfer; er schildert die Tiere des Waldes, den Elefanten, den niemand bezwingen kann, außer Gott selber sende ihn dem Jäger. Dann folgt der Triumphgesang auf das schöne rote Fleisch, das das Herz des Jägers erfreut. Was das Lied schildert, stellt der Tänzer mimisch dar. Wie beim Tod eines Mannes die Heldentaten mimisch dargestellt werden [Seite 85], schildern Gesang und Pantomime Leben und Sterben

des Elefanten. Der Elefant wird geehrt wie ein Mensch. »Wir wollten dich nicht töten, unser Speer hat sich verirrt«, entschuldigt sich der Sänger. »Nicht der Krieger hat dir das Leben genommen, deine Stunde war gekommen.« Diese Stunde hat Kmvum selber bestimmt, als er dem Häuptling im Traume den Elefanten zur Jagd präsentierte, oder Gottes Stimme, der Donner, hat zur Jagd aufgefordert. In vielen Jägerkulturen kehrt die Bitte um Verzeihung für die Tötung wieder. Manchmal versuchen die Jäger, das tote Tier hinters Licht zu führen: »Nicht wir«, sagen die finnischen Jäger zum erlegten Bären, »die Russen haben dich erschlagen; darum strafe uns nicht⁸⁹.«

Der Elefant wird auf ein besseres Jenseits »im Lande der Geister« vertröstet. Aber neben dem, was im Lied zum Ausdruck kommt, Bitte um Verzeihung und Vertröstung aufs Jenseits, steht eine Handlung, die ihre eigene Sprache spricht: der Häuptling spielt die lianenbekränzte Braut, der Elefant den lianengeschmückten Bräutigam. Eine mystische Hochzeit findet statt. Der Häuptling selber bietet sich als Braut an, vergräbt das Glied des Elefanten im Walde. Das zielt auf Wiedergeburt, auf Mehrung und Erhaltung des Wildbestandes. Ist es ein Zauber? Sterben und Werden, Tod und Liebe, Begräbnis [des männlichen Gliedes] und Liebeslager sind geheimnisvoll verbunden. Die Realität des Todes wird durch das Spiel magisch überglänzt. Das Spiel hat seine eigene Realität: es spricht von der Hoffnung auf Auferstehung. Das sind keine »Gedankengänge«, die man den Primitiven nicht zumuten dürfte, das sind urmenschliche Ahnungen, die uns in der Nähe des Todes befallen.

Leider haben weder Le Roy noch Trilles die mimischen Elefantenspiele so eingehend beschrieben, daß man sich ein wirklich genaues Bild davon machen könnte. Offenbar ist der Spielverlauf in den drei uns bekannten Elefantenspielen verschieden. Mba-Solés Elefantenspiel gibt nur den äußerlichen Ablauf einer Elefantenjagd in Form eines Lustspiels; in den Jagdritus anlässlich der Erlegung eines männlichen Tiers mischt sich die mystische Hochzeit – wird sie im mimischen Spiel, im getanzten Nekrolog, ebenfalls dargestellt? Im Kriegsvorbereitungsspiel ist die Begegnung mit einem waffentüchtigen Ahnen geschildert. Der Elefant ist also dreimal Maske eines andern: einmal Maske seiner selbst bei Mba-Solé, zum andernmal Maske für den Häuptling, zum drittenmal – vielleicht – Maske der Gottheit.

Das REGENBOGENSPIEL ist ein Gottesspiel aus dem Erlebnis des Jägers⁹⁰. Aus dem Lied, das der Pygmäe bei der Erscheinung des Regenbogens [Khwa] am östlichen Himmel singt, geht hervor, daß er die Jagdwaffe Gottes ist. Und wen trifft der Pfeil des göttlichen Jägers?

Den Donner, den »Töter der Menschen«. Ein dramatischer Kern liegt dieser Vorstellung vom göttlichen Jäger zugrunde, der mit seinem Bogen den »Töter der Menschen« verfolgt und zum Schweigen bringt. Der Jäger, der den Regenbogen am Himmel erblickt, muß sofort alle Arbeit liegen lassen. Er muß seinen kleinen Jagdbogen ergreifen und ihn so gegen den Himmel halten, daß der Regenbogen sich mit seinem eigenen Bogen deckt. Der Pygmäe identifiziert sich also mit der Gottheit selber, die hier als Jäger gedacht ist und dessen Jagdwaffe am Himmel erscheint. Zur mimischen Darstellung des himmlischen Jägers singt der Zwerg eine eintönige Weise, die nur am Ende einer Strophe etwas bewegter wird:

DAS LIED VOM REGENBOGEN

Khwa, yè eh! Khwa, yè eh!
Regenbogen, o Regenbogen!
Du, der du leuchtest hoch da oben,
so hoch über dem so großen Walde,
inmitten der schwarzen Wolken,
teilend den dunklen Himmel!
Du hast gefällt unter dir,
Sieger im Kampfe,
den Donner, der grollte,
der grollte, so stark, so ergrimmt!
War er erzürnt auf uns?
Er hat ergriffen die Flucht,
der Donner, der Töter der Menschen,
wie die Antilope vor dem Panther,
und er hat ergriffen die Flucht!
Regenbogen! Regenbogen!
Mächtiger Bogen des Jägers hoch oben,
des Jägers, der die Wolkenherde verfolgt
wie eine Herde aufgeschreckter Elefanten,
Regenbogen, sag ihm unsern Dank.
Sag ihm: Sei nicht böse!
Sag ihm: Sei nicht erzürnt!
Sag ihm: Töte uns nicht!
Denn wir haben große Furcht,
Regenbogen, sag es ihm!

Nachdem das Lied verklungen ist, senkt der Zwerg seinen Bogen, ergreift einige Pfeile und bricht auf zur Jagd, leichtbeschwingten Schrittes, zufriedenen Herzens, denn er weiß, er wird Glück haben: Gott hat sich ihm offenbart im Regenbogen. – Leider sagt Trilles nicht, wie sich die übrigen Hordenmitglieder während des Regenbogensingspiels verhalten.

Das SONNENSPIEL⁹¹. Die Gabunpygmäen betrachten die Sonne nicht als Gottheit, sondern als gelegentliche Wohnung der Gottheit. Gott nennen sie Kmvum, die Sonne jedoch Mbako oder Bako, Vater des Himmels. Oft geht Gott aus, um die Sonne zu sehen. Das ist kein Spaziergang, sondern eine notwendige Reise, um die Sonne von Zeit zu Zeit mit neuer Kraft zu erfüllen. Er geht durch die großen Wälder des Himmels über einen mit Sternen bestreuten Weg [Milchstraße]. Hier rafft er manchen Arm voller Sterne zusammen, birgt sie in einen Sack und erreicht schließlich die Sonne. Er wirft die Sterne in sie hinein, daß sie wieder hell aufstrahlt. Gott also ist nicht selber die Sonne. Sie ist sein Geschöpf, das er erhält. Die Ehre, die die Zwerge der Sonne erweisen, gilt also ihrem Schöpfer und Erhalter.

Das SONNENFEST wird nach Abschluß der Regenzeit gefeiert. Die Wolken sind verschwunden. Der Himmel ist blau. Wie verjüngt strahlt die Sonne. Zwei Tage vor dem Fest gehen die Pygmäen auf die Jagd nach einem Leguan, der die Gewohnheit hat, stundenlang in der prallen Sonne zu liegen. [Wärmt Gott sich so im Sonnenlicht?] Inzwischen roden die übrigen Männer und die Knaben im Walde einen Festplatz. Frauen und Mädchen helfen ihnen beim Säubern. Am Festtag trägt der Häuptling den Leguan auf den Kultplatz, legt ihn in eine Grube, deckt sie mit Blättern zu und schichtet Holz darüber. Zuoberst wird eine Blume des Bananenbaums gelegt. Dann wird das Holz entzündet. Der Häuptling tanzt singend um das brennende Feuer herum. Es ist, wie Trilles ausdrücklich bemerkt, ein mimischer Tanz. Er tanzt mit erhobenen Armen und schüttelt in den Händen Rasseln – harte Fruchthüllen, in die trockene Kerne oder Steinchen gepreßt wurden. Die Tanzschritte sind rasch, lebhaft und stark rhythmisiert. Der Tänzer neigt sich ein wenig auf die Knie, geht drei Schritte vorwärts, einen Gleitschritt nach links, wirft den rechten Fuß, der nahe am Boden bleibt, gleichzeitig vorwärts. Bei jeder Bewegung erklingen die Rasseln wie Kastagnetten. Der Tänzer steht still, schwingt zweimal die Hüfte hin und her, schwingt sich zweimal vor- und rückwärts. Dann beginnt die Tanzfigur von neuem. Sie wirkt sehr eigenartig und graziös. In der Mitte des Kreises, auf halbem Wege, den der Häuptling um das Feuer getanzt hat, hält er inne. Er tut, als falle er zu Boden wie ein Baum, der zu Tode getroffen niedersinkt, streckt die Arme nach rechts und nach links aus, ohne die Rasseln diesmal zu bewegen. Gleichzeitig singt er langsam und leise, mit kaum hörbarer Stimme:

»O Sonne! O Sonne!
Der Tag kommt, das Ende naht.
Der Baum fällt und stirbt.

O Sonne! O Sonne!
Das Kind wird geboren aus dem Mutterschoß.
Was tot war lebt. Der Mensch lebt. Die Sonne lebt.
O Sonne! O Sonne! O Sonne!«

Alle Anwesenden wiederholen im Chor:

»O Sonne! O Sonne! O Sonne!«

Die Anspielung ist offenkundig, meint Trilles: der Sänger mimt den Abend, die Neigung des Tages, die Morgendämmerung, die das siegreiche Gestirn wiederbringt, den scheinbaren Tod, der besiegt wird für den Menschen, für die Sonne.

Der Tänzer beugt nun lautlos die Arme in einer kaum spürbaren Bewegung langsam zu Boden. Dann setzt er den Kreis fort und vollendet ihn, den Körper halb zur Erde neigend, und gleitet mehr dahin als er tanzt. Nach Vollendung des Kreises steht er nicht still. Er nimmt die vorige Bewegung wieder auf.

Während der Häuptling tanzt, führen die Männer und Knaben, die im Kreise rundum aufgestellt sind, die gleichen Bewegungen aus wie ihr Vortänzer, aber auf ihrem Platz und ohne sich zu drehen. Wenn der Häuptling den Tanz beendet hat, bleibt er aufrecht und unbeweglich beim Feuer stehen. Und nun beginnen die Männer mit den gleichen Bewegungen wie vorhin der Häuptling, das Feuer zu umkreisen. Man spürt, niemand ist da zu seiner Unterhaltung wie bei vielen andern Tänzen: man vollzieht einen ernsthaften religiösen Ritus. Rund um die Tänzer werden ihre Bewegungen von den Frauen nachgeahmt, aber ohne sich vom Platze zu rühren. Auch sie tragen Rasseln in den Händen. Bei fast allen andern Tänzen ist die Trommel, die von den Negern stammt, unerlässlich. Hier ist sie nicht im Gebrauch, was vielleicht auf das hohe Alter des Sonnentanzes schließen läßt. Wenn der Tanz zu Ende ist, der ziemlich lange dauert, je nach der Zahl der Männer, streut man den Feuerhaufen auseinander und nimmt den Leguan heraus.

Ein Teil des Tiers wird Gott geopfert, ein anderer Teil gehört dem Häuptling. Der Rest wird gleichmäßig unter alle Anwesenden verteilt. Da der Leguan trotz seiner Größe keine reiche Mahlzeit für die Gruppen ergäbe, haben die Frauen schon vorher Wild und Fisch vorbereitet. Nun bringen sie es heran. Und alle vereinen sich fröhlich zum festlichen Mahle. Alles muß auf dem Platze aufgegessen werden. Die Knochen werden ins Loch geworfen, in dem der Leguan gebraten wurde. Man deckt es mit Erde und Blättern zu. Die Waldlichtung erhält wieder ihren gewohnten Anblick. Alle müssen vor Nacht wieder in ihrem Lager sein: so will es das Gesetz.

Das Sonnenfest wird nach der Regenzeit gefeiert, das Tanzspiel stellt also in erster Linie wohl nicht den Tageslauf, sondern den *Jahreslauf* der Sonne dar, die im Gewölk der Regenzeit untergeht und wie das Kind aus dem Mutterschoß verjüngt wieder aufersteht. Das brennende Feuer ist die Sonne. Der Leguan in der Feuergrube, der stundenlang in der Sonne liegt, ist offenbar die Verkörperung Gottes, Kmvums, der als Erwärmer und Bewohner der Sonne genannt wird. Die Opfermahlzeit des Leguans wirkt wie eine Kommunion, die Einverleibung der Gottheit als Wärme- und Lichtspenderin der Sonne.

Ob der Feuertanz der Bambuti [Seite 60], wobei Männer und Frauen in einer Prozession [Sonnenlauf] durchs Lager ziehen und schließlich das Feuer überspringen, dem gleichen Vorstellungskreis angehört?

MONDTÄNZE⁹². Das Mondfest wird zu Ehren des Neumondes unmittelbar *vor* Beginn der Regenzeit gefeiert. Der Mond gilt als Prinzip der Zeugung und Mutter der Fruchtbarkeit, wird aber nicht, wie von den Negern, als Gottheit betrachtet und erhält auch keine Opfer. Das Mondfest ist Sache der Frauen. Sie bereiten dazu ein berauschendes Getränk aus Bananen, die sie sich von Negern verschaffen, und bemalen sich von Kopf bis Fuß mit weißem Lehm. Tupfen und Streifen in einer andern Farbe sollen die Strahlen des Mondes andeuten. Die Frauen verwandeln sich also in Töchter des Mondes. Die Vortänzerin, meist die Frau des Häuptlings, tritt vor und bittet singend den Mond als wohltätige und fruchtbare Mutter um Kinder, Fleisch, Wild und Früchte. Allmählich wird sie lebhafter, sie beginnt sich hin und her zu bewegen, wirft die Arme in die Luft und bewegt die an den Handgelenken befestigten Rasseln. Der Rhythmus wird schneller. Eine zweite Tänzerin tritt hinzu, eine dritte, und allmählich tanzen alle Frauen des Stammes. Sie drehen sich um sich selbst. Der Körper ist nach rückwärts gebogen, die Arme bleiben in die Höhe gestreckt, das Gesicht ist dem Mond zugekehrt. Während des Tanzessingens die Hymne an das nächtliche Gestirn:

»Mond, o Mutter Mond! O Mutter Mond!
Mutter der lebenden Dinge!
Hör unsere Stimme, o Mutter Mond!
Abwende die Geister der Toten:
Hör unsere Stimme, o Mutter Mond!«

Der Gesang geht immer weiter. Es ist stets derselbe. Die Männer wirken nicht mit, weder durch Gesang noch Markierung des Rhythmus. Sie schauen zu und tun sich gütlich am Bananenbier, von dem auch die Frauen oft trinken, wenn sie erschöpft sind. Der Tanz währt die ganze Nacht.

Der Tanz wirkt als Gebet an den Mond um Fruchtbarkeit und Lebensmittel. Theatralischer Art ist die Körperbemalung, die die Frauen in Mondwesen verwandelt. Die Herkunft des Mondtanzes von den Bantunegern, die den Mond als Gottheit verehren, ist offenkundig. Auch die Bereitung des berauschenden Bananenbiers spricht dafür. Am Tage des ersten *Vollmonds nach der Geburt eines Kindes* bemalt die Mutter sich und das Kind mit weißer Farbe. Ebenso tun die Frauen, die bei der Geburt halfen. Das Gesicht des Kindes muß zum Mond gewendet sein. So tanzen alle und singen: ein Dankgebet an den Mond für das geschenkte Kind.

Die Zwerge glauben, Ursache der *Mondfinsternis* sei ein riesiger Drache, Khwi, der einem Krokodil gleiche und den Mond verschlingen wolle. Er stehe im Dienste eines bösen Geistes, Ladzu-ko, des Herrn des Donners, dem er gehorcht und dem er folgt, wie ein Hund. Der Drache ist aber sehr ängstlich. Mit Lärm und Trommeln kann man ihn vertreiben. So hämmern denn die Zwerge bei Mondfinsternissen auf ihre Trommeln ein und stimmen dazu ein ungeheures Gebrüll an, tanzen wie rasend und erleben bald auch die Freude, daß ihre hitzigen Bemühungen nicht umsonst waren!

Alle drei Mondtänze haben wenig mimischen Gehalt, es sei denn, die Zwerge empfänden sich zur Zeit der Mondfinsternis als Treibjäger, die mit Geschrei ein Ungeheuer verscheuchen.

Zwerge als Schauspieler in Negerdörfern

Die Neger unternehmen oft lange Reisen, um für ihre Feste tanzende und mimende Pygmäen zu gewinnen⁹³. Die heitern Spaßmacher sind im Westen ebenso beliebt wie im Ituriwald und in Ruanda, wo sie an den Königshöfen gern gesehene Unterhalter sind⁹⁴. »Johnston⁹⁵ berichtet von einer wandernden Pygmäengruppe, die sich in den Lagern der Großen als Spaßmacher und Akrobaten sehen ließ und dafür eine Belohnung forderte. Regnault⁹⁶ gegenüber äußerte sich ein Negerhäuptling, daß sich die Großwüchsigen kein Vergnügen oder Fest mehr vorstellen können ohne eine belustigende Tanzgruppe der Pygmäen⁹⁷.«

Die Eigenart des Gabunpygmäentheaters

MIMIK ALS »SPRACHE« DER PYGMÄEN. Nicht das Wort, die mimische Bewegung ist das wesentliche Ausdrucksmittel der Pygmäen. Diese urtümliche Anlage muß den mimischen Ausdruck durch Jahrtausende währende Übung zu erstaunlichen Leistungen steigern. So ist es erklärlich, wenn wir dem mimischen Spiel auch als Form der

Mitteilung in allen Lebenslagen begegnen. Als Beispiel führen wir die Leistungen eines Wahrsagers an, die Trilles⁹⁸ erzählt.

Der Häuptling Nktia – dessen Lager in der Nähe des Fangnegerdorfes von Evoredhule, Hochabanga, sich befand – plant eine Elefantenjagd. Ein gefährliches Unternehmen. Im Traum sah er, wie mehrere Jäger umkamen. Geister- und Zauberspiegelbefragung bleiben erfolglos. So müssen stärkere Mittel helfen. Der Ängstliche läßt auf Betreiben seiner Frau einen benachbarten Häuptling, Akhôr, kommen, der ein berühmter Wahrsager ist. Im Mittelpunkt umständlicher Anrufungen und Zeremonien steht die Befragung der Würfel aus Knochen und Schildpatt, die von Wurf zu Wurf ein anderes Lebewesen bedeuten: den Häuptling, den Jäger, den Freund oder den Feind, und das Tier, dem die Jagd gelten soll. »Immer erregter wird der Wahrsager. Er singt und dreht sich tanzend sehr rasch um sich selbst, schlägt nach rückwärts die Brücke, daß sein Kopf den Boden berührt, den er heftig schlägt. Er springt auf und gerät immer mehr in einen Zustand, der zwischen Bewußtsein und Trance liegt. Seine Fähigkeit der Wahrsagung steigert sich. Man sieht, wie er den Jäger, das gehetzte Wild, alle Phasen der Jagd mit außerordentlicher Lebhaftigkeit mimt. Der Seher *sieht* [mit seinem inneren Auge]. Die Lanzen werden geschleudert: der Seher hat den Jäger bezeichnet, zeigt den, der flieht, der angreift, der durch das sterbende Tier zerquetscht wird, ohne daß man ihm helfen könnte, dann zeigt er die Sieger und die Besiegten dieser stets gefährlichen Jagd. Die ganze Jagd wird mit außergewöhnlicher Genauigkeit *gemimt*. Und noch seltsamer ist«, fügt Trilles hinzu, »ich habe festgestellt, daß dieses Schauen in die Ferne, das diesmal in die Zukunft gerichtet ist, sich bis in die kleinsten Einzelheiten verwirklichte; nicht nur der Ort der Jagd, nicht nur die Menschen, die getötet oder verwundet wurden, die Zahl der getöteten und der entwischten Elefanten, sogar die Zahl der Stoßzähne. Alles stimmte genau.«

Also nicht nur die Vergangenheit und die Gegenwart, den Menschen, das Tier, den Baum, den Gott und die Sonne, auch die Zukunft wird im Theater der Gabunpygmäen gemimt. Kein Bezirk des Lebens bleibt ohne theatralische Veranschaulichung. Sind die Bambuti ärmer an mimischen Ausdrucksformen oder haben die Forscher sie weniger beachtet?

GRUPPIERUNG DER SPIELTHEMEN. Das Theater der Gabunpygmäen scheint, wie kein anderes, vom *Totemspiel* beherrscht. Und da stets ein Tier das Totem ist, sind die Zwerge vor allem erstaunliche Tierdarsteller. Totemrollen sind Doppelrollen, denn nicht nur das Tier wird gemimt, sondern gleichzeitig überdies die Wesenheit, die dahinter steht.

Der Totemismus der Gabunpygmäen ist doppelschichtig. Die ältere Schicht zeigt sich im Verhalten gegenüber dem leiblichen Erscheinen des Totemtiers im Wald oder im Lager und bei der Wahl eines neuen Totems. In diesen drei Fällen wird das Totemtier gejagt oder – wenn es im Lager starb – zuhanden genommen und in einer kultischen Mahlzeit verspeist. Das Totemtier wird kommuniziert. Diese Tatsache steht im Widerspruch mit den Totemgesetzen anderer Völker, für die das Totem stets tabu ist. Wir schlossen daraus, daß die ursprüngliche Form des Totemismus in einer Repräsentation der Gottheit begründet liege. Schon bei den Bambuti vermuteten wir in der optischen und akustischen Darstellung des Leoparden eine Verkörperung der »Buschgotttheit«, die sich mit der unsichtbaren Urgottheit verschmolzen haben müsse, da der Donner, der später als Brummen des Leoparden gedeutet wird, die Stimme Gottes ist. Das heißt: die drei Riten, in denen das »Totemtier« kommuniziert wird, sind ursprünglich gar nicht totemistisch, sondern höchstens der Keimgrund, aus dem der Totemismus sich später erhob und vielfach verzweigte.

In der zweiten Schicht der Gabunzwerge erscheint das Totem wie bei andern Völkern als tabu. Ob der Tänzer hier im Totem Gott, den Stammvater oder den Gründer der Horde mimt, kann ich nicht entscheiden. Auffallend ist jedenfalls, daß der Totemdarsteller zu allen wichtigen Ereignissen des *Mannes* und der Horde erscheint, also die Einhaltung der Gebote – man ist doch geneigt zu sagen, ursprünglich der Gebote der Gottheit, wenn man Vergleiche zu andern Urvölkern zieht – überwacht und damit die göttlich gewollte Ordnung von Ereignis zu Ereignis sichert.

Das Totemspiel der älteren Schicht könnte – wenn es als Darstellung des Totems betrachtet werden darf – mimisch ein Jagdspiel, also eine dramatische Darstellung sein. Das Totemspiel der jüngeren Schicht ist sicher monologisch, wie es Trilles oft, wenn auch stets nur in einem summarischen Satz, bezeugt: im Totemspiel wurde das betreffende Tier in erstaunlicher Naturtreue in seinem Tun und Gehaben dargestellt...

In den Bereich dieser unzweifelhaft kultischen Tierdarstellungen gehören auch die zwei Elefantenjagden. Die Voraussetzung dafür ist stets, daß der Elefant, der gejagt werden muß, dem Häuptling im Traume erscheint. Im Traume aber kündigt sich dem Menschen der Wille Gottes an. Wenn die Pygmäen gezwungen sind, Krieg zu führen, erscheint dem Häuptling im Traum ein Elefant, in dem ein früherer Häuptling, vielleicht der Gründer der Horde, sich verkörpert. Im »Urelefantenspiel«, in dem sich die Pygmäen als »Kinder des Elefanten«, also offenbar als Kinder Gottes bezeichnen, scheint die Gottheit

selber verkörpert zu sein. In beiden Fällen gehört, wie übrigens zu jeder Jagd, das Opfer an die Gottheit und die Opfermahlzeit der ganzen Horde, also nicht nur der Männer wie in Totemspielen der Männerfeiern, zum Zeremoniell. Die Anteilnahme der Horde an der kultischen Opfermahlzeit läßt darauf schließen, daß die dem Häuptling im Traume befohlenen Jagden der Urschicht der Pygmäenkultur angehören im Gegensatz zu den Totemkulten der Männerfeste, die der totemistischen Jägerschicht eigentümlich sind.

Da der Regenbogen und der Urelfant in den Mythen aller Pygmäen erscheinen, könnte auch das einfache monologische Regenbogenspiel bis in die Urschicht hinabreichen. Nicht unerwähnt bleiben darf, daß der Regenbogen, der Jagdbogen der Gottheit, in Gegensatz zum Donner als »Töter der Menschen« gestellt wird. Hier kündigt sich also ein anderer Begriff des Donners an, als er in fast allen Urkulturvölkern üblich ist, wo der Donner stets als Stimme der Gottheit gilt. Bemerkenswert ist die dramatische Spannung, die ins Regenbogenspiel getragen wird, indem der Sänger dem Jagdbogen Gottes, nicht dem tötenden Donner sich gegenüberstellt. Der sich mit der Gottheit identifizierende Jäger wird zum Verfolger des tötenden Donners. Vielleicht liegt hier eine Spaltung der Gottheit vor, die bald als gut, bald als böse erscheint, was Schebesta im Ituriurwald oft feststellte. Diese Vorstellung ist natürlich, denn Gott muß dem Menschen als »böse« gelten, sobald er mit Strenge die Einhaltung seiner Gesetze überwacht und dann gar als »Töter« der Menschen – Tod als Strafe der Übertretung der Gebote – erscheint.

Jährlich wiederkehrt bei den Gabunpygmäen das Festspiel zur Feier der nach der Regenzeit wiederkehrenden Sonne. Auch hier nimmt der ganze Stamm teil. Mittelpunkt ist der Leguan in der Feuergrube, vielleicht die Verkörperung der Gottheit als Bewohner der Sonne. Über dem Opfertier lodert die Flamme, die »Maske« der Sonne. Gespielt wird das Verschwinden der Sonne im dunklen Gewölk und ihr Wiedererscheinen nach der Regenzeit: ein Dankfest an die Gottheit für die Wiederkehr des Lichts und der Lebenskraft der Sonne: ein durch tiefen Sinn und schlichte Monumentalität ausgezeichnetes Festspiel, das durch die Abwesenheit von Zauberei oder Sonnenvergötzung und durch den Anteil aller Hordenmitglieder, der Männer und der Frauen, bis in die Urschicht der Pygmäenkultur zurückreichen könnte. Von den kultischen Spielen also möchte ich der Urschicht zuweisen: die ursprünglich nicht als totemistisch zu wertenden Tierspiele, die mit der Kommunion des Opfertiers ihren Höhepunkt erreichen; die kultischen Elefantenjagden; die Regenbogenspiele und das große Jahresfest der Wiederkehr der Sonne.

Der totemistischen Jägerkultur, die eine Verdunklung des ursprünglichen Gottesbegriffes bringen, gehören die Totenspiele der Männerfeiern an, die den Zweck haben, die Ordnung der Gemeinschaft aufrechtzuerhalten.

Die *zweite Gruppe* des Spielplans umfaßt die *profanen Tierspiele*, die in ähnlicher Art auch bei den Bambuti bezeugt sind und zur Urschicht gehören: die Sammelspiele der Mädchen [!], das Spiel vom Honigsucher, die Jagddramen.

In eine *dritte Gruppe* könnte man die »*Menschenspiele*« zusammenfassen. Die Rollen, die gemimt werden, stellen Menschen dar: sie spiegeln menschliche Tat und menschliches Verhalten im Umkreis der Pygmäen. Dazu gehören die gemimten Geburtsspiele und die gemimten Nekrologe zu Ehren verstorbener Männer ebenso wie die gemimten Blutrachezeremonien, die offenbar eine Wiedergabe negerischer Bräuche sind. Die innige Verbundenheit dieser kleinen Menschen mit Tier und Fruchtbaum zeigt sich auch da, wo der Ziegenbock oder der Baum die Rolle des Menschen zu spielen bekommt. Die Menschenspiele gehören der totemistischen Jägerschicht an, die Frauen von der Teilnahme ausschließen. Das Blutrachenspiel aber ist kein Neger-, sondern ein echtes Pygmäenspiel, das negerischen Brauch mimisch wiedergibt. Die Art der theatralischen Leistung ist pygmäisches Gut, die Anregung dazu negerisch.

In eine vierte Gruppe könnte man die Spiele zusammenfassen, die weder der urpygmäischen noch der totemistischen, sondern spätern Kulturschichten angehören: die Mondtänze der Frauen, die Geisterspiele, die Medizinmanntänze, vielleicht auch die Sehermimodramen, obwohl sich auch in ihnen manchmal frühere Schichten finden, die sich mit späten verbanden. Hier ist der Einbruch des Zauberes und mutterrechtlicher Vorstellungen oft kaum von der Hand zu weisen.

DIE FORMEN. Religiöse Spiele – profane Tierspiele – Menschenspiele: diese drei Gruppen bilden sich nach den Spielinhalten. Das monologische Spiel, in dem ein einziger Schauspieler hervortritt, ist stark entwickelt. Wir begegnen ihm überall da, wo ein einzelner Schauspieler die Handlung bestreitet: im Totenspiel, in manchen profanen Tierspielen [Honigsucher-, Frosch-, Fischspiel], im Spottspiel Mba-Solés. Und doch darf der ausgesprochene dialogische Charakter der *Aufführung* nicht übersehen werden; denn Theater besteht ja nicht nur aus dem Darsteller, sondern aus seiner mystischen Einung mit den Rollen erlebenden Zuschauern. Der mimische Tänzer ist stets auch dramatischer Sänger, dem der ganze Chor der Zuschauer, seien es

Männer oder Frauen oder die ganze Horde, antwortet. Im Sonnenfestspiel bleiben die Frauen am Platze, machen aber alle Bewegungen der Männer mit. Das Zusammenspiel zwischen Rollenträgern und Zuschauern erstreckt sich bis auf die mimische Bewegung. Der Dialog wird also, eines der wesentlichen Kennzeichen des Urtheaters, über die »Rampe« hinweg geführt im Refrain und in der Mitbewegung. Dramatische Dialoge innerhalb des Rollenspiels – mit dem Begriff des Dialogs wird nicht nur das dialogische Wort, sondern auch die dialogische Handlung verstanden – scheinen seltener zu sein: sie sind gegeben im Honigsucherspiel, im Jagdspiel, im Blutrachenspiel, außerdem in den chorischen Dramen anlässlich der Geburt eines Knaben und des Sonnenfestes.

Eigentliche Ensemblespiele, in denen eine Reihe verschiedenartiger Spielgestalten miteinander eine Handlung mimen, vermag ich nicht zu sehen. Allerdings sagen unsere Gewährsleute über die Besonderheiten der Spielformen so gut wie gar nichts. Gewiß ist anzunehmen, daß in einem »gemimten Nekrolog« dem Toten, dessen Taten geschildert werden, viele Tiere und mancherlei Menschen begegnen; ob sich aber daraus eine vielfach verschlungene Handlung ergibt, ist durchaus fraglich. Es scheint, daß das Dramatische bei den Urvölkern erst im lapidaren Gegeneinander von zwei kämpfenden Einzelnen oder zwei kämpfenden Parteien besteht: im Wild und Jäger, oder im Wild und im Chor der Jäger, oder – im Paliengbe der Bambuti – im Chor der Pygmäen [dargestellt durch die Frauen] und im Chor der Neger [dargestellt durch die Männer der Horde]. Somit gehört also die vielfach verflochtene Handlung von verschiedenartigen Rollenträgern vielleicht erst einer spätern Entwicklungsstufe des Theaters an.

Jedenfalls tritt das monologische Spiel bei den Gabunpygmäen durch das stärkere Hervortreten der Totemtänze deutlicher in Erscheinung als bei den Bambuti, die das heitere dramatische Spiel bevorzugen.

ANTEIL DER GESCHLECHTER. Die Frau tritt gegenüber dem Manne als Spielerin und Zuschauerin beträchtlich zurück. Nur Mädchen sind uns als Darstellerinnen von Sammelspielen [Frosch, Fisch] begegnet. Mimische Darstellungen der Frauen sind vielleicht noch möglich im Rahmen der Hochzeitsfeiern, sicher aber in den Mondtänzen, die allerdings nicht pygmäischen Ursprungs sind. In den Urkulturspielen sind die Frauen gelegentlich aktiv beteiligt, sei es als sich Mitbewegende, wie im Sonnenfestspiel, sei es als Mitsingende, wie in den Spielen anlässlich der Opfermahlzeiten des Elefanten und des Totemtiers. In den Spielen der totemistischen Jäger aber sind die Frauen als Darstellerinnen und Zuschauerinnen ausgeschlossen.

DAS GESAMTKUNSTWERK THEATER tritt bei den Pygmäen in Gabun in voller Klarheit in Erscheinung. Stets gehört zur Rollendarstellung die Markierung des Rhythmus durch Händeklatschen, Rasseln, Negertrommeln, durch rhythmisierte mimische Bewegungen, die den Aufführungen den Charakter des Tanztheaters geben, und durch dialogische Gesänge, in denen dem Vorsängertänzer bald ein Frauen-, bald ein Männer-, bald ein gemischter Chor antwortet. Der unrhythmisierte Mimus scheint sich vom Tanzspiel noch nicht gelöst zu haben: ein Beweis für die hohe Altertümlichkeit dieser Spielkunst. Urtheater ist Tanzoper.

SCHAUSPIEL UND HÖRSPIEL. Während bei den Bambuti das Hörspiel durch die kultischen Klanginstrumente bezeugt ist, tritt es bei den Gabunpygmäen, wie es scheint, stark zurück. Diesen Eindruck erwecken die vorliegenden Berichte. Allerdings unterscheidet schon Trilles Schau- und Hörspiele, freilich ohne sich der Tragweite einer beiläufigen Bemerkung bewußt zu werden, der Tatsache nämlich, daß im Urtheater, neben dem Schauspiel, ein selbständig entwickeltes Hörspiel besteht [Seite 87]; denn seine Bemerkung, »wichtiger und schwieriger sind die *musikalischen Nachahmungen*, bei denen Stimme und Blick [!] den Hauptteil der Aufführungen bestreiten«, deutet klar auf Schauspiel. Als Urhörspiele können wir nur Aufführungen gelten lassen, die ausschließlich auf akustischen Wirkungen beruhen und damit vorwiegend sich im Dunkel der Nacht abspielen.

DIE SPIELRÄUME wechseln je nach Anlaß. Die heitern Unterhaltungsspiele hat man sich wie bei den Bambuti inmitten des Lagers zu denken, ebenso die »gemimten Nekrologe«. Die kultischen Elefantenspiele werden da aufgeführt, wo der Elefant tot liegenbleibt. Da wird der tote Koloß geradezu zur *Bühne* für den Elefantentänzer, der Leben und Schicksal des Tiers mimisch darstellt. Für das Sonnenfestspiel wird im Wald ein Platz besonders hergerichtet und nachher wieder verlassen. Die Männertotenspiele, die die Frauen nicht sehen dürfen, werden wohl außerhalb des Lagers zu denken sein, wo die Männer sich zu ihren Veranstaltungen treffen. Der Spielraum wird im wesentlichen durch die in den Refrain einstimmenden Chöre, also durch lebendige Raumgliederung, gebildet.

MASKE, REQUISIT, KOSTÜM haben wenig Bedeutung. Im profanen Elefantentanz wird der Rüssel durch einen Arm des Darstellers angedeutet. Für das Honigsucherspiel verwendet Mba-Solé den Rindenkorb. Kostümliche Andeutungen erhalten besonderen Sinn für die

Entmannungsszene im kultischen Elefantenspiel, in dem der Häuptling sich und das Tier mit blühenden Lianen schmückt. Würde diese kostümliche Andeutung entfallen, dann wäre die Szene kaum als »Theater« erkennbar. Der Kulddiener trägt stets eine besondere Kleidung, in der Felle, Federn, Tierschwänze, Reliquien, die auf das Totemtier hinweisen, und anderes von Bedeutung sind. Masken erwähnt Trilles nur einmal: der Zauberer trägt in den Geistertänzen eine Maske. Aber: Zauberer und Geistertänze sind Fremdgut. All das wenige ergibt lediglich allererste Anfänge des Theaterrequisits und Kostüms. Das Wesen der pygmäischen Spielkunst besteht nicht in den äußerkörperlichen Zutaten, sondern in der kunstvollen Mimik, in der rhythmisierten Bewegung, in der genauen Lautnachahmung der dargestellten Wesen und in der Markierung des Rhythmus durch Händeklatschen, Rasseln und Trommeln.

GRUNDSTIMMUNG. War die Grundstimmung des Bambutitheaters die unbezähmbare Heiterkeit, so tritt in Gabun mit seiner starken Betonung verschiedener Kultspiele Ernst, im Sonnenfestspiel hohe Feierlichkeit und im Blutrachespiel wollüstiges Grauen dazu. Selbst ein Anflug von Tragik fehlt nicht, das Gefühl zu Unrecht erlittenen Unglücks, das den unschuldig Hingemordeten traf, Unrecht, das die Blutrache sühnt, eine Sühne, die das Blutrachespiel schaurig auskostet.

6. DIE TIERTANZSPIELE DER KAMERUNPYGMÄEN

»*Wir waren immer da*«

sagen die Pygmäen im Urwald Südkameruns⁹⁹. Sie selber nennen sich *Bakola*; von den sie umgebenden Ngumbanegern werden sie *Bagielli* genannt. Nzambi, das Höchste Wesen, hat ihnen die unermesslichen Wälder übergeben. Sie betrachten sich daher als die einzigen rechtmäßigen Besitzer und die Neger als Eindringlinge, mit denen sie sich vertragen lernten. Die Bagiellei bestatten ihre Toten sitzend, mit dem Gesicht nach Osten, »wo einst Nzambi zu ihren Vorfahren geredet hat«: ein Hinweis auf die Einwanderung aus dem Osten. Waffen und Geräte werden – im Gegensatz zu andern Pygmäen – mit ins Grab gegeben, damit ihnen im Jenseits, wo sie freudvoll weiterleben, nichts fehlt. Da Gott der Spender aller Lebensmittel ist, opfern sie ihm nach der Regenzeit die Erstlinge des Waldes: den ersten Honig, die ersten Nüsse und Früchte in einem vom Stammesältesten eigens entzündeten

Feuer. Schimpanse und Gorilla, Leopard, Büffel und Elefant werden gejagt.

Die Männer werden hundertvierzig bis hundertachtundvierzig Zentimeter groß, die Frauen im Durchschnitt hundertdreißig Zentimeter. Die Hautfarbe ist mehr gelb als braun, die Frauen sind heller als die Männer, ein hellrötlicher Flaum fließt vom Nacken über den Rücken herab. Die Augen sind braun, der Blick ist sanft, der Gesichtsausdruck freundlich. Sie sind wie alle andern Pygmäen sehr scheu, unter sich aber und an ihren Gastspielen bei den Negern von überschäumender Heiterkeit. Kinder gehen bis ins vierzehnte Jahr unbekleidet, die Erwachsenen tragen einen Schurz aus Baumrinde oder Pflanzenfasern. Ihre Wohnungen sind Windschirme aus Palmzweigen, Baumrinde und Blättern. Feuer wird durch quirlen erzeugt. Die Neger halten sich viele Frauen, die Zwerge blieben ihrer Überlieferung treu und sind monogam.

Die Komödianten der Neger

»Wird in irgendeinem Negerdorfe, das Beziehungen zu den Bagielli hat, ein Fest gefeiert, dann werden die benachbarten Pygmäenfamilien eingeladen, es durch ihre Spiele und Tänze zu verschönern. Oft stellen sie sich auch von selbst ein, zumal zu Beginn der neuen, großen Trockenheit, der eigentlichen Festzeit der Neger, und dann werden sie stets von jung und alt freundlich begrüßt. Diese *Gastspiele* dauern oft mehrere Tage und Nächte lang in einem durch.« Darsteller, Sänger und Musikanten sind die Pygmäen, Zuschauer die Neger. Die alte Einheit des Urtheaters, in der Mimen und Sänger einer Volksgruppe Schauspieler und Publikum bilden, ist gestört. Das Theater ist die angestammte Kunst der beweglichen Pygmäen, Plastik die Kunst der seßhaften Neger. Die »primitiven Mimiker« erheitern mit ihren getanzten Singspielen die wirtschaftlich überlegenen Pflanzer und Hirten. Der Wandertrieb macht die Pygmäen zu Wanderkomödianten. Mögen auch manche Motive ihrer Spielkunst, wie der Haustierraub, den Erlebnissen mit den Negern entstammen: die Art der Darstellung durch die Männer und der Begleitmusik durch die Frauen zeigt in allen Zügen ureigenste Pygmäenspielkunst.

Spiele von Tieren, Jägern und Viehräubern

Das Begleitorchester der Tanzspiele bilden Frauen und Kinder, die auf der Erde sitzen. Die urtümlichste Rhythmisierung erfolgt durch Händeklatschen. Eine vielfältigere Wirkung wird erreicht durch Klanghölzer, die auf verschiedene Töne gestimmt sind und aneinanderge-

schlagen werden. Die Frauen schlagen auf die Negertrommeln zwischen den Beinen und halten in bewunderungswürdiger Ausdauer den Rhythmus durch. Dazu »singt der ganze Chor der Frauen und Kinder leise, in fast monotoner, wehmütig klingender Melodie den oft sich wiederholenden Kehrvers zu dem Heldenliede [?], das eine Vorsängerin, den gerade gebotenen Darstellungen angepaßt, in kleinen Abschnitten zum Vortrag bringt«.

Die Art der Schauspieltänze unterscheidet sich grundsätzlich von den Tänzen und Reigen der Neger. Auffallend ist die stark rhythmisierte Bewegung nicht nur der Arme und Beine, sondern aller Muskeln des Körpers, besonders der Brust und des Nackens, »ein Anblick, der den Europäer unbedingt in Staunen setzt, da wir mit den meisten dieser Muskeln keine selbständige, willkürliche Bewegung machen können«. »Stundenlang halten die einzelnen Künstler mit ihren Darbietungen ununterbrochen aus, und wenn sie dann vor Erschöpfung fast ganz zusammenzubrechen drohen, tänzeln sie bis an den Zuschauerkreis heran, wo sie bei irgendeinem Ngumba oder Bakoko eine Palmweinkalabasse erspäht haben, laben sich mit einigen tiefen Zügen, und dann geht's von neuem los, wieder stundenlang.« – »Bei einem der ermüdenden Tänze sah ich einst, wie der erschöpfte Vortänzer sich unter rhythmischen Bewegungen dem Zuschauerkreis näherte und dort von einer Frau in die Arme geschlossen wurde, die ihm zur Erfrischung die eigene Brust zum Trinken reichte. Es war seine Mutter, die auch noch kleine Kinder hatte.«

Das Repertoire der Bagielli zeigt einige Motive, die bei den übrigen Pygmäen bisher nicht beobachtet oder mitgeteilt wurden. Die Tanzspiele werden nur von Männern aufgeführt. Meist tritt ein einzelner auf, seltener bilden zwei ein Ensemble. Ein Spiel folgt dem andern. Jeder versucht, »seinen Vorgänger an Geschicklichkeit und Ausdauer zu übertreffen. Szenen aus dem Tier- und Menschenleben und der Jagd werden naturgetreu mimisch dargestellt... unter einem lebhaften Mienen- und Gebärdenspiel in rhythmischen Bewegungen.« Pantomimik und Rhythmik also sind harmonisch zum Tanzspiel vereint.

Das Tierspiel: »Dort erklettert einer tanzend einen Baum bis in die höchsten Gipfel und ahmt oben die tollen Sprünge eines Affen nach.«

Das Tierdrama: »Dann spielt sich ein anderer im Tanze als Tiger auf, der in den verschlossenen Schafstall eindringt und die Tiere zerfleischt. Hier kämpfen Gorilla und Leopard miteinander.«

Das Jagdspiel: »Jetzt ahmt einer nach, wie er ein Wild beschleicht oder wie er mit dem Gorilla kämpft, wobei ein anderer die Rolle des Affen spielt.«

Das Spiel vom Haustierraub: »Ich sah einmal, wie einer bei einem solchen Spiel die Wand eines Hauses hinaufkletterte, das Dach hochhob, darunter verschwand, um bald darauf mit einer erbeuteten Ziege, die er sich um den Nacken gebunden hatte, auf demselben Wege zurückzukehren und über den schwankenden First mit seiner Last tanzend hinwegzubalancieren.«

»Und das alles geschieht mit Kraft und Wucht und doch wieder mit einer unnachahmlichen Grazie und Gewandtheit, streng nach dem Takte der begleitenden Musik.«

Nichts erfahren wir davon, ob die Schauspieltänzer sich für ihre Rollen schmücken, ob sie sich bemalen oder den Tierbalg über sich werfen, ob sie gewisse Requisiten, wie Pfeil und Bogen oder Speer, zur Hand nehmen. Es scheint, daß das ganze Spiel – wie das bei Pygmäen zu erwarten ist – sich auf Mienen- und Gebärdenbewegung im Rhythmus der Musik beschränkt. Auch von besonderen Theaterdekorationen ist nicht die Rede. Baum und Hütte aber werden zum szenischen Behelf und Anlaß zu waghalsigen akrobatischen Kunststücken im Rahmen der Tanzspiele.

7. DAS ZAUBERTHEATER DER KIVUPYGMÄEN

Jäger zwischen Hirten und Pflanzern

Martin Gusinde¹⁰⁰ faßt die Pygmäen im zentralen Ostafrika als »Twapyg­mäen in Ruanda« zusammen, obwohl man versprengte Gruppen auch im südlichen Uganda und im westlichen Urundi findet. Peter Schumacher¹⁰¹ bezeichnet sie als Kivupyg­mäen, weil die meisten Horden im Umkreis des Kivusees leben. Wir übernehmen die Bezeichnung Kivupyg­mäen, weil damit keine bestimmte Umgrenzung der Twa-zwerggruppen, wohl aber ein Mittelpunkt gegeben ist. Da »Ba« in der früher üblichen Bezeichnung der Batwa Pluralvorsilbe ist, schlägt Gusinde die Bezeichnung *Twa* vor. Und da der Stamm *twa* in den meisten Namen der mittelafrikanischen Pygmäen sich findet, möchte Schumacher sie insgesamt als *Twiden* bezeichnen¹⁰².

Drei Gruppen von Eingeborenen leben in dieser herrlichen Landschaft, der Wasserscheide von Nil und Kongo. Drei verschiedenen wirtschaftlichen Bereichen gehören sie an.

Das Urvolk sind die Twazwerge. Das wissen und bekennen sie ebenso wie die spätern Eindringlinge; in zahlreichen Bräuchen kommt es zum Ausdruck. Vor mehr als tausend Jahren drangen die plumpen acker-

bauenden *Hutu* [Bantuneger] in die Urwälder der Twa ein, rodeten und legten ihre Pflanzungen an. Ihre Zahl wird heute auf achthunderttausend geschätzt. Vor siebenhundert Jahren drangen die schlanken hochgewachsenen viehzüchtenden *Tutsi* [Äthiopen] in den Umkreis des Kivusees ein, setzten sich zwischen den Hutu fest oder drängten die Twa tiefer in die Urwälder. Es ist eine Herrensicht, die heute etwa zweihunderttausend Seelen zählt.

Die Twa sind Urwaldmenschen. Sprache [»Twiden«!] und Körpermerkmale beweisen die ursprüngliche Verwandtschaft mit den Bambuti. Wir fügen hinzu: auch die völlig gleichartige mimische Begabung zeugt dafür. Von den rodenden Ackerbauern und den Weideplätze suchenden Tutsi bedrängt, sind viele Twa in ihren einstigen Jagdgründen verblieben, haben ihre alte nomadisierende Lebensweise aufgegeben und verdienen sich ihren Lebensunterhalt durch Herstellung von Töpfereien [»Töpfer-Twa«], ohne zum Ackerbau oder zur Viehzucht überzugehen. Die ihrer eigenen Art treu gebliebenen Twa zogen sich immer tiefer und bergaufwärts höher in die Urwälder zurück [»Jäger-Twa«]. Sie haben die Pygmäenkultur am reinsten erhalten. Die Zahl der Jäger-Twa wird auf zweitausendfünfhundert, die der Töpfer-Twa auf sechstausendfünfhundert geschätzt.

Die Männer erreichen eine mittlere Höhe von 152,9, die Frauen von 144,1 Zentimeter. Sie sind also größer als die Bambuti. Ihre Hautfarbe ist dunkelbraun bis braunschwarz. Sie haben wie die Bambuti flaumiges Haar über dem ganzen Körper. Sie sind Mischlinge. Grundsicht ist der kleinwüchsige Urwaldmensch, die spätere Mischung erfolgte mit Negern, die den heutigen Hutu nahezu glichen. Heute wird Blutmischung mit Hutu und Tutsi streng gemieden. So wiegt das pygmäische Element meist vor.

Die Frauen der Jäger-Twa sammeln Früchte und Kleintiere, die Männer jagen Antilopen, Wild- und Warzenschweine, Klippschliefer, Elefanten, Affen und Büffel. In dieser Richtung also wären Tier- und Jagdspiele zu erwarten. Gegen Wild tauschen die Twa von den Hutubauern Bananen, Hirse, Bohnen, Maniok, Mais, Kürbisse, von den Tutsihirten Milch, Butter und Fett. Jagdwaffe ist der Bogen, Elefanten und Wildschweine werden mit Lanzen erlegt. Hordentotemismus ist bekannt. Schumacher berichtet, die Twa seien der Meinung, der Urahn der Horde sei kein Tier gewesen, sondern habe lediglich einen Tiernamen getragen. »Könnte ein Tier denn einen Menschen zeugen?«: eine verdächtig rationale »Erklärung« des Totemismus! Weder Individual- noch Geschlechtstotemismus sind bekannt: ein Hinweis darauf, daß bei allen Pygmäen nur Hordentotemismus alt sein kann. Das Totemtier darf im Kivugebiet weder gejagt noch gegessen

werden. Beliebte Totemtiere sind Schimpanse, Gorilla, Leopard, Frosch, Fisch. Wird das Totemtier mimisch dargestellt?

Weder von Knaben- noch Mädchenweihe wird berichtet. Das Höchste Wesen heißt Imána und gilt als Schöpfer und Erhalter der Welt, der Menschen und Tiere. Untergeordnete Geister verehrt man als »Himmelsväter der Menschheit«. Für den Schutzgeist der Familie wird neben der Wohnhütte ein kleines »Geisterhüttchen« aufgestellt: der Brauch findet sich gleicherweise bei den Hutu und Tutsi, von denen die Twa ihn übernahmen. Mythen werden erzählt. Sie erklären Entstehung der Welt und der Erde, Erscheinungen der Natur und des Lebens und geschichtliche Vorgänge.

Hofschauspieler der Tutsikönige

Gusinde berichtet: Die Twa »übertreffen alle übrigen Völkerschaften in Ruanda mit ihrer unbändigen Tanzfreudigkeit und nie ermüdenden Sangeslust. Ihre Vortragsweisen unterscheiden sich in Melodie und Rhythmus beträchtlich von denen der Bambuti im Ituriwalde. Auch darin weichen die Twa von diesen ab, daß ihre Frauen den Gesang führen und mit lautester Stimme sich beteiligen, während die Männer nur begleiten. Ausnahmslos hält man ihn in hoher Stimmlage, und knallendes Klatschen der Hände vermengt sich damit. Ihr vieles Wandern verkürzen sie sich mit langgezogenem, kaum unterbrochenem Singen. An der Spitze schreitet die Vorsängerin, die in kurzen Zwischenräumen sehr laute, schallende Triller ertönen läßt. Diese klingen sehr nahe an steirische Jodler an; sie werden mit lauter Stimme in hoher Tonlage gehalten, und dabei schlägt die flache Hand in schnell folgenden Bewegungen auf eine Wange, wodurch der langgezogene Ton eine Reihe kürzester Unterbrechungen erfährt. Überall, wo eine Twagruppe sich aufhält, sei es besuchsweise bei Negern oder Tutsi oder sei es bei Europäern, setzen die Erwachsenen, aufgefordert oder nicht, mit ihrem Gesange ein. Im ganzen Lande bewundert man sie als die gewandtesten Tänzer.«

»Unverwüstliche Heiterkeit und gleichmütige Lebensbejahung bilden die Grundzüge des *Charakters* und der seelischen Volksstruktur. Sie sind naturgegeben von frohem Lebensmut erfüllt, ständig frisch aufgelegt zu Tanz und Spaß, zu Grimassen und tollen Sprüngen; jedwede Gelegenheit ergreifen sie, um *vor andern* und für sich allein einige Possen zu reißen und mit launigen Albernheiten zu ergötzen. Derartiges Treiben gehört zu ihrer zweiten Natur. Ohne Menschenscheu und Beengung, als wären sie allein auf dieser Welt, vollführen sie drollige Luftsprünge und rufen laut witzige Bemerkungen hinaus, obwohl viele

zuschauende Neger beobachtend sie umstellen. Gewiß, als Sonderlinge und ungewöhnliche Wesen werden unsere Twa zwar von den Hutu und Tutsi angeschaut, was aber erstere nicht im mindesten hemmend beeindruckt oder gar beengt. Sozusagen als geächtete Volksschicht leben sie zwischen letzteren. Das fühlen und wissen die Twa sehr wohl; doch solche Erkenntnis hindert sie nicht, auf offener Straße und freien Plätzen laut zu singen, munter in die Hände zu klatschen und aus jauchzender Lust zu tanzen. Sie sind die geborenen Tänzer und *gebärdenreichsten Mimiker*, gewandte Witzbolde und unübertreffliche Possenreißer; als solche ragen sie möglicherweise über die von Natur aus ebenso glücklich veranlagten Bambuti im Ituriwalde hinaus. Und wenn diese Waldmenschen reichlich Bier genossen haben, arten sie in solch ungezügelter heitere Lebhaftigkeit aus, daß von ihrem Lärmen und Schreien, Johlen und Kreischen der stille Urwald mächtig widerhallt¹⁰³.«

Weniger freundlich beurteilt Schumacher¹⁰⁴ die mimenden Twa, kann ihnen die besondere Begabung aber nicht absprechen: »Die Batwa sind die geborenen Komödianten mit einem Zug ins Groteske... Sie meinen nun einmal, sich durch clownhaftes Benehmen hervortun zu müssen, und belustigt muß man zuschauen, um sie nicht zu verstimmen und seine Arbeit bei ihnen zu verderben. Ich muß es sofort erfahren. Mein Blick hat wohl eine gewisse Verstimmung verraten, denn plötzlich stößt der Schläger die Trommel von sich, verschränkt die Arme und lugt düster zu mir herüber, gewiß eine Spiegelung meines eigenen Blickes. Darauf fällt er wieder ein in wilder Erregung. Ich benutze diesen Anlaß, um meinen Fehler gutzumachen und versuche, seine Trance zum Paroxysmus zu steigern. Ich lege ihm nahe, daß ein virtuoser Trommler es auch verstehen müsse, richtige Menschenfresserfratzen zu schneiden, und damit hatte ich das Richtige getroffen. Hoch fühlt er sich geehrt...«

Man muß sich fragen, was für theaterwissenschaftlich belangvolle Erkenntnisse gewonnen werden könnten, wenn ein mit Land und Leuten so vertrauter Forscher wie Schumacher sich statt »Menschenfresserfratzen« das gesamte mimische Repertoire der Pygmäen und der Neger, das weltliche und das kultische Theater vorspielen ließe.

DIE TWA ALS BERUFSMIMEN. »Besonders im Süden stellen sich die entarteten Jäger gern in den Dienst der Landesfürsten, wo sie, ohne weitere Sorge für ihren Unterhalt, die Tutsiherren mit Gesang und Zitherspiel [und gewiß auch mit Tänzen und mimischen Spielen – O. E.] unterhalten, die Sänften der Herren und vor allem des Sultans tragen¹⁰⁵.« Die »entarteten Twa« sind also zu professionellen Possen-

spielen geworden. Sie sind die Hofnarren der Tutsifürsten, wie sie einst Kulttänzer und Hofnarren der Großen im alten Ägypten waren. Schumacher gibt in einem besonderen Abschnitt den »Versuch einer Deutung der ägyptischen Mythologie über die kultische Rolle des Zwerges«¹⁰⁶ und verspricht ein ganzes Buch über die Beziehungen Altägyptens zum Süden, also bis zu den Völkern in Ruanda und vielleicht noch darüber hinaus. Daß die pygmäischen Kulttänzer und Hofnarren wichtige Kulturvermittler sein können, ist zu erwarten. Daß sie außerdem vielleicht die ersten Berufsschauspieler des Welttheaters sind, die ersten Truppen der fürstlichen Höfe in Ägypten und Innerafrika, zeigt, daß sie besonderer Aufmerksamkeit wert sind. Die Pygmäen sind die ersten Hofschauspieler.

Die Hochzeit des Elefanten

Bei der Erjagung eines männlichen Elefanten findet wie in Gabun [Seite 89] der mimische Kult einer mystischen Hochzeit des Hordenhäuptlings mit dem Elefanten statt¹⁰⁷. Alle Hordenmitglieder werden zur Teilnahme an diesem Kultakt erwartet. Aus den Gebeten, die dabei gesprochen werden, geht hervor, daß der Häuptling den getöteten Elefanten beschwichtigt, an ihm und den Seinen nicht Blutrache zu üben. Mit einem Bieropfer erbittet sich der Jäger die Huld des Elefanten: »Ich werde dir Bier geben, daß du mich nicht schießest, daß du mich [und die Meinen] nicht ausrottetest.«

Sonst haben diese Jäger doch keine Hemmungen, ein Wild zu töten? Warum fürchten sie, der Elefant könne Häuptling und Horde – nach dem Recht der Blutrache – erschießen? Ist er einer ihresgleichen, also vielleicht der Ahne der Horde? Oder ist in ihm der göttliche Jäger verkörpert, dessen Jagdbogen bei den Gabunpygmäen am Himmel erscheint? Weil die Hutuneger die Elefantenkraft als »schlimmsten Malfizzauber« verwenden, meint Schmidt, vergrabe man das Glied im tiefsten Urwald. Aber – die Pygmäen glauben ja nicht an Zauber, also kann der Grund der Eingrabung auch nicht Angst vor dem Zauber – der Hutu! – sein. Sowenig wie im Tausende von Meilen entfernten Gabun!

»Kwakira umwisywa«, »Erfassen des Brautkranzes«, bedeutet nach Schumacher und Schmidt die »symbolisch verhüllende Bezeichnung des Beischlafes«. Wie in Gabun legt sich zuerst der Hordenälteste als Kulddiener den Brautkranz um, dann schlingt er den zweiten dem Elefanten um die Stoßzähne. Nun wird das Glied herausgeschnitten, in zweierlei Gattungen von Solaneenkraut gehüllt und im Dickicht begraben. Das »Schuldbewußtsein« verrät, daß kein gewöhnlicher Ele-

fant getötet wurde. In Gabun ist es die als Urelfant erscheinende Gottheit. In ihrem Befinden liegen Leben und Tod. Auch bei den Kivupygmäen sendet die Gottheit den Tod. Darum bittet der Jäger in seinen Gebeten und in seinem Bieropfer den Elefanten, ihm und der Horde nicht den Tod zu senden. Hochzeitszeremoniell – Anlegen der Brautkränze – und Vergraben des Gliedes können wohl nur auf die Wiedergeburt des Elefanten zielen. Wenn diese Zeremonie ein Zauber sein sollte, dann ein Fruchtbarkeitszauber! Da die Pygmäen den Zauber ursprünglich nicht kennen, haben wir hier ein kultisches Spiel vor uns, die Bitte mit Wort und Opfer, die Tötung nicht zu rächen, und die Bitte in der mimischen Handlung [Beischlafspiel und Vergraben des Gliedes], lebendig wieder aufzuerstehen.

Die Jagd nach der Braut

Attilio Gatti hat im Osten des Ituriurwaldes, im Grenzgebiet zwischen Kongo und Uganda, einige mimische Spiele beobachtet, die eine Mischung verschiedener Kulturen, das Schicksal aller Grenzländer, deutlich spiegeln.

Die Hochzeitszeremonie, die aus Bestandteilen eines Gorillajagdspiels und eines Kampfspiels besteht, wurde in der Gegend von Irumu, westlich des Albertsees, erlebt, wo die Pygmäen mit den Negeren stark in Berührung kommen. Da man oft nicht recht weiß, was genaue Beobachtung und was phantasievolle Zutat Gattis ist, sei der Bericht nicht ohne Vorbehalt wiedergegeben¹⁰⁸.

Mitwa und Kotu-Kotu haben zur Hochzeitsfeier ihrer Kinder nicht weit auseinander ihre Lager bezogen. Mitwas Sohn, der Bräutigam, hieß Makulu-Kulu, das heißt Kleiner Schmetterling, Kotu-Kotus Tochter, die Braut, Katula. Am Morgen des Hochzeitstages nahmen die Gäste wie zu einer Theateraufführung Platz. Dann tauchte Makulu »verstohlen aus dem dunklen Dickicht auf, huschte bis in die Mitte der Lichtung und versteckte sich hinter dem Stamm eines dicken Baumes. In der Hand hielt er eine Art Pfeife, die aus gehärtetem Büffelschwanzleder angefertigt war. Er blies hinein. Es klang wie lange, scharfe, spitze Töne. Prompt erschien aus der niederen Tür einer Hütte Katula und ging auf den großen Baum zu. Makulu mußte die Rolle eines „Ngagi“, eines *Riesengorillas*, spielen, welcher in diesem Teil des Dschungels heute nicht mehr anzutreffen, aber einem jeden Pygmäen doch noch als der schrecklichste und mächtigste Feind in Erinnerung geblieben ist.

Makulus Nachahmung dieses Riesenaffen wurde gewissenhaft durchgeführt. Sein plötzliches Brusttrommeln war furchtbar, und sein wil-

der Sprung auf den breiten Rücken des Mädchens würde in den besten Gorillakreisen Anerkennung gefunden haben. Als er jedoch das Mädchen schnell ergreifen und mit seinen starken Armen forttragen wollte, wie die Gorillas es zu tun pflegen, drehte sich Katula mit unerwarteter Fixigkeit um und versetzte ihm einen weithin hörbaren Schlag ins rechte Auge. Anstatt sich von ihm hochheben zu lassen, fiel sie von oben über ihn her und begann mit beiden Fäusten auf ihn loszuhämmern. Als es ihm gelungen war, sich zu befreien, war seine Miene geradezu glückstrahlend, als wollte er sagen: „Überlegt euch einmal, wieviel Arbeit sie für mich verrichten wird, sobald wir erst die Vermählung hinter uns haben.“ Dann sprang Makulu aufs neue und zerrte gewaltig an den Armen des Mädchens und fing an, sie in Richtung auf das Dschungeldickicht fortzuschleppen. Bevor sie den Pfad erreichten, der zu Mitwas und Makulus Dorf führte, kam aus Katulas breitem Mund ein durchdringender Schrei. Als Antwort darauf strömten aus den „verlassenen“ Hütten Dutzende von Jägern hervor. Die Luft war erfüllt von mörderischem Geschrei, Beschimpfungen und Bedrohungen. Der Erdboden bebte unter ihren Sprüngen und ihrem Trampeln und Näherrücken – aber sie waren doch darauf bedacht, den Liebenden reichlich Zeit zur Flucht zu lassen. Als die Gesellschaft Mitwas Lager fast erreicht hatte und die beiden gerade im Begriffe waren, sich in die Hütte, die abseits für sie errichtet war, in Sicherheit zu bringen, verdoppelte sich der Höllenlärm. Jetzt traten auch die Jäger in Aktion. Auf beiden Seiten [also erschienen offenbar Jäger aus beiden Hochzeitslagern – O. E.] taten die Jäger ihr Bestes, um den näher kommenden Feind zu überwältigen mit der Macht ihres gellenden Kriegsgeschreis und ihren Sprüngen. Schließlich kamen die beiden Gruppen miteinander in Berührung, stürzten sich ins Handgemenge, Frauen und Kinder eilten herbei, um sich von allen Seiten anzuschließen. Allmählich formte sich die durcheinanderschreiende Menge zu einem Kreis wild tanzender, gestikulierender Liliputaner. Sie bildeten einen Ring um die Hütte, in der das Brautpaar inzwischen Zuflucht gefunden hatte.« Noch einmal kamen die Liebenden aus der Hütte heraus, noch einmal versetzte Katula ihrem Makulu einen Schlag, diesmal in das noch heile Auge. Dann verschwanden beide in der Hütte. »Die Tür wurde von innen fest verschlossen. Lärmender Beifall als Zeichen herzlicher Zustimmung und allgemeine Segenswünsche erhoben sich draußen von der entzückten Menge.«

Dieses Hochzeitsspiel ist, wenn es einigermaßen genau wiedergegeben wurde, Hochzeitszeremoniell und Theater zugleich. Daß ein Frauenraub in Form eines Gorillaspiels dargestellt wird, ist klar; daß Frauenraub aber nicht die übliche Hochzeitsform der Pygmäen ist, ebenfalls.

Also wird offenbar ein den Pygmäen ursprünglich fremder Brauch ins Gorillaspiel gefaßt. Nicht so klar ist die Rolle der Jäger. Die Vertreter der beiden Lager scheinen sich zuerst ein Gefecht zu liefern. Soll in diesem Kampf dem »Gorilla« die Braut wieder abgenommen werden? Der Kampf nimmt plötzlich die Wendung vom Jagdspiel zum Hochzeitsspiel: die Jäger drängen das Paar in die Hütte.

Trotz mancherlei Unklarheiten geben wir diesen Bericht wieder, da er zeigt, zu welch vielfältigen Handlungen ein Urwaldspiel sich entwickeln kann; denn die Elemente des Spiels sind klar und im pygmäischen Theater denkbar: Gorillaliebesspiel [Frauenraub], Hetzjagd, an der sich bezeichnenderweise auch die Frauen und Kinder beteiligen, Freudentanz um die Hochzeitshütte.

Zauberjagd wirkt Wunder

Einen Jagdmimus im Dienste der Zauberei schildert Attilio Gatti, wie es scheint aus der Umgebung von Irumu im östlichsten Ituriwald¹⁰⁹. Eine Jagd auf das Soli [Bongo] war mißglückt. So nahm man Zuflucht zum mimischen Jagdzauber.

Die Pygmäen hatten »einen gemeinsamen Gesang angestimmt und führten dazu eine Art steifbeinigen Tanzes auf... Der Zug wurde von Mangara angeführt, den ich nur mit einiger Mühe erkennen konnte, denn er bewegte sich mit gebeugten Schultern und trippelnden Schritten eines alten Mannes. Einen Augenblick hielt ich ihn für Zutu [den Zauberer!], seinen Lehrer und Meister. [Mangara spielt also die Rolle des Zauberers Zutu. O. E.] Er ging hierhin und dorthin und suchte den Boden ab, als ob er etwas verloren hätte, während der ganze Haufe hinter ihm hertrottete. Auf einmal bückte Mangara sich, um die Erde zu berühren. Plötzlich brachen alle Geräusche, Gesänge und Tänze [!] ab, und die Pygmäen flatterten schweigend bis in die dunkelste Ecke der Lichtung auseinander, wo sie sich mäuschenstill hinkauerten.

Sobald Mangara allein war, schlich er sich hinter einen der großen Bäume auf der andern Seite. Einige Sekunden lang schien der Platz verlassen zu sein; bis auf das Knistern des Feuers und die Atemzüge der Jäger hinter mir hörte man keinen Laut. Dann kam plötzlich ein seltsames Geschöpf hinter einem Baum hervor. Es hatte einen schwarzen glänzenden Pelz um und näherte sich auf allen Vieren mit geschmeidigen, katzenartigen Bewegungen. Bei der eigenartigen Beleuchtung hielt ich es für einen schwarzen Leopard; auf jeden Fall war es das Fell eines schwarzen Leoparden. Man hatte es offenbar aus dem Gepäck einer der Frauen hervorgeholt. Und der Pygmäe, der sich dieses tadellose Fell übergeworfen hatte, wußte wahrlich, wie man die

Gangart der wildesten aller Dschungelkatzen nachahmt, der einzigen übrigens, die es wagt, ein erwachsenes Soli anzugreifen. [Der zweite Schauspieler stellt also die Rolle des schwarzen Leoparden dar, der dem Soli nachstellt.]

Gefesselt von diesem teils schönen, teils grotesken Schauspiel, das durch das Spiel der Flammen und Schatten noch ungeheuerlicher wirkte, sah ich zu, wie der „schwarze Leopard“ in unregelmäßigem Kurs die Lichtung überquerte. Jetzt erschien Mangara und folgte ihm mit deutlich zur Schau getragener größter Vorsicht. Aus der Tiefe des Waldes erhoben die Pygmäen nun wieder ihre Stimme, dieses Mal in einem seltsam zischenden Chorgesang.

Der „schwarze Leopard“ hielt ein und rollte sich zusammen – zum Sprung bereit. Vor ihm tauchte ein zweiter Pygmäe auf und hob die Arme über seinem Kopf empor, um das Gehörn eines Solis vorzutäuschen. Dann sprangen die zwei aufeinander los, und der wilde Kampf begann. Sie fochten wie Dämonen. Während Mangara aus sicherer Entfernung aufmerksam zuschaute, vollführte der Stamm die dazugehörigen *Geräusche*: Katzenfauchen und – Knurren, Klappern von Geweihen und Hufen, selbst das mühsame Keuchen zweier furchtbarer, in tödlichen Zweikampf verwickelter Gegner. [Der Chor vertritt die Stelle eines »untermalenden Orchesters«: alle Jäger sind am Spiel aktiv beteiligt. O.E.]

Unterdessen war mir die Bedeutung der Zeremonie klar geworden. Ich war überrascht, wie wahrheitsgetreu der „schwarze Leopard“ das große Soli zu töten und zu verzehren schien. Als das Raubtier seinen Hunger gestillt hatte, stieß es den markerschütternden Schrei eines richtigen gesättigten Leoparden aus und zog sich langsam zurück. [Das war der »erste Akt«.]

Jetzt näherte sich Mangara. Immer noch die Rolle [!] eines alten Mannes spielend, beugte er sich mehrmals über den unbeweglich daliegenden Zwerg, der das tote Soli darstellte, und machte dabei eine Gebärde, als ob er mit den Händen eine Flüssigkeit schöpfte und seinen ganzen Körper damit einriebe. Offenbar salbte er sich mit dem Blut des Leopardenopfers ein, um damit dessen Geruch anzunehmen und den menschlichen zu verlieren. Aber warum in aller Welt äffte er das gekünstelte Wesen Zutus [des Zauberers!] so täuschend nach? Wo steckte wohl der alte Zauberdoktor?

Ich fragte den nächststehenden meiner schwarzen Diener. Er keuchte. „Warte, Bwana“, flüsterte er, seine Augen immer noch auf Mangara geheftet. „Warte. Denn das ist ein ganz großer *Zauber*.“

Ich drehte mich wieder nach Mangara um. Er setzte die Hand an den Mund, als ob er rief, und die meisten Jäger sprangen aus der Dunkel-

heit hervor. Als er den Boden um das „tote Soli“ herum absuchte, gingen sie alle in geisterhafter Stille hinter ihm her, wie Jäger, die eine gefährliche Spur verfolgen.

Der Boy fand seine Stimme wieder. „Siehst du, Bwana“, murmelte er, „Mangara folgt der Fährte, welche die Solimama hinterließ, als sie ihr Junges hier versteckte, ehe sie getötet wurde. Höre ihm einmal gut zu!“

Der einzige Laut auf der Lichtung war jetzt ein klagendes, blähendes „Bäh“. Natürlich hatte ich schon oft gehört, wie die Pygmäen den Ruf eines Dschungeltieres nachahmten. Mehr als einmal hatte ich mit eigenen Augen gesehen, wie ein Junges, auf die List hereinfliegend, sich den im Hinterhalt verborgenen Jägern bis auf wenige Meter näherte und seinen Irrtum zu spät erkannt hatte, um noch entkommen zu können. Niemals hatte ich jedoch diesen eigenartigen Ruf vernommen. Mangara stieß den Laut so natürlich aus, daß ich tatsächlich erwartete, ein junges Tier antworten zu hören. Endlich kam ein tiefer Ton aus dem Dickicht heraus. Ich wäre gar nicht überrascht gewesen, wenn durch irgendeine geheimnisvolle Kraft des abwesenden Wunderdoktors herbeigezaubert, tatsächlich ein junges Soli aufgetaucht wäre.

Indessen war es natürlich ein anderer Pygmäe. Auf allen Vieren kam er zaghaft aus dem Busch heraus. Sofort stürzten sich alle Jäger auf ihn. Sie ahmten einen kurzen siegreichen Kampf nach und packten ihren um sich tretenden und mit dem Kopf stoßenden Gefährten. Zum Zeichen ihres Sieges hoben sie ihn hoch über ihre Köpfe empor. Hunderte von schrillen Stimmen vereinigten sich, um diesen Erfolg zu feiern. Mangara, immer noch in der Rolle des Zutu, legte das erbärmlich blökende „junge Soli“ zu meinen Füßen nieder. „H'rabi M'lamu“, kündigte er an. Mehr einer plötzlichen Eingebung als irgendeiner Überlegung folgend, fielen mir schließlich die Worte ein: „Dir gebührt mein ganzer Dank, o Zutu.“ Dies sagte ich zu Mangara gewendet. Sämtliche Augen leuchteten auf, das Grinsen vertiefte sich, Beifallsgemurmel wurde überall laut. Das war es also! Sie erwarteten von mir, daß auch ich meine Rolle in der Zauberzeremonie übernehme. „Und nun“, sagte ich, „wollen wir in unsere alten Jagdgebiete zurückkehren.“ [Das war der »zweite Akt«.]

Ein Freudengeheul – geschwind hoben die Jäger ihre Beute auf und machten sich schweigend auf den Rückweg. Die Frauen ächzten und vollführten Bewegungen, als ob sie sich schwere Lasten auf den Rücken lüden. Meine schwarzen Diener murrten und hoben imaginäre Lasten auf ihre Köpfe. Ich tat so, als ob ich mein Gewehr aufnahm und reihte mich hinter dem Sultani ein. Mit dem größten Ernst wanderte der Zug einige Male *um die Lichtung* herum, bis Kotu-Kotu halt machte.

Die Speere wurden im Boden aufgepflanzt, nicht vorhandene Lasten mit Seufzern der Erleichterung abgesetzt. Große Müdigkeit vortäuschend, setzte ich mich auf einen Baumstumpf. „Und nun, da wir wieder zurück sind“, sagte ich zu dem Oberhaupt meiner schwarzen Dienerschaft, „bringt das Salz und den Tabak heraus.“

Sofort taten die Schwarzen, als ob sie schwere Säcke und Körbe auf-rissen und die Verteilung der Belohnung begannen. Eine doppelte Handvoll für jedes Kind, zwei für jede Frau, vier für jeden Mann, acht für Mangara als Zutus Gehilfen, sechzehn für Zutu, der immer noch von Mangara verkörpert wurde. Obwohl die endlose Prozedur mit lärmender Fröhlichkeit vor sich ging, lächelte ich nicht einmal, aber weiß der Himmel, ich war glücklich. Und nun rief ich aus: „Zweiund-dreißig Hände voll für Sultani Kotu-Kotu!“ [Nun ist der »dritte Akt« zu Ende.]

Erst jetzt kam *Zutu* aus der Dunkelheit hervor. „Das ist gut“, sagte er und nickte ernst und beifällig mit dem Kopfe. „Die neue Sonne wird es mit ansehen, wie der Zauber zur Wahrheit wird.“

Und – ob man es glauben mag oder nicht – es traf alles so ein, bis auf die kleinste Einzelheit, mit der einzigen Ausnahme, daß Zutu selbst die Operationen leitete und nicht ein an seiner Stelle handelnder Mangara. Noch vor Mittagszeit führte uns der alte Hexenmeister zu einem blutigen, mit Schwärmen schwarzer Fliegen bedeckten Haufen – den Überbleibseln der echten „Solimama“, die ein wirklicher schwarzer Leopard tatsächlich gerissen und im Morgengrauen verschlungen hatte. Zutu beschmierte sich von Kopf bis Fuß mit dem ringsum verspritzten Blut. Dann ging er voraus und folgte in umgekehrter Richtung des Solimuttertieres, bis er uns ein Zeichen machte, stehen zu bleiben. Während Zutu langsam ein paar Schritte weiterging, wobei er im Laub raschelte und kleine Zweige knickte, um das ruhige Ausschreiten eines großen Wildes nachzuahmen, stieß er den Schrei eines Solis aus, der mir noch natürlicher klang als Mangaras gestriger Lockruf.

Ich hielt den Atem an – aber nicht für lange. Ein leises „Bäh“ erklang als Antwort. Kupferfarbene Gestalten sprangen von rechts und links herbei. Der Kampf dauerte ein paar Sekunden. Ein lautes Siegesgeschrei ertönte – und ein kleines Soliweibchen wurde mir vor die Füße gelegt. Der seltenste Dschungelbewohner, das flüchtigste Wild, das die berühmtesten Naturforscher und Großwildjäger vergeblich zu fangen versucht hatten, lag hier zu meinen Füßen, das erste und einzige Kongobongo, das jemals gefangen worden war.« – Soweit Gatti. Bemerkenswert ist an diesem »Zauberspiel« zunächst, daß Zutu, der Zauberer, selber gar nicht anwesend ist. Er wird von Mangara ge-

mimt. Der Kulddiener ist abwesend. Das Zauberspiel ist somit kein Kultspiel, sondern die mimische Wiedergabe einer Zaubenjagdzere-
monie. Und wenn Wiedergabe: dann ist das Vorbild dieser Zauber-
jagd nicht ursprünglich pygmäisches Gut, sondern Praktik anderer
Jäger, die die Pygmäen beobachteten und spielend nachahmen.

Wir haben somit echtes Theater vor uns, an dem die ganze Horde mit-
wirkt. Aus dem Chor der Horde lösen sich vier Schauspieler und stel-
len den Kern der Handlung dar: Mangara spielt den Zauberer Zutu,
ein zweiter Pygmäe den Leoparden, ein dritter das Soli, der vierte, den
»Häuptling«, spielt Gatti.

Ein allgemeiner Tanz, begleitet von Liedern und wohl auch Instru-
menten geht dem Spiel voraus. Der »erste Akt« zeigt den Kampf zwi-
schen Leopard und Soli. Der Chor der Jäger steuert die Geräusche des
Kampfes bei: Fauchen und Knurren des Leoparden, Klappern der
Geweih und Hufe, Keuchen der kämpfenden Tiere. – Im »zweiten
Akt« beschmiert sich der »Zauberer« mit dem Blut des toten Soli,
verfolgt rückwärts die Spuren des Tiers, lockt mit der Nachahmung
der Solistimme das Junge aus dem Wald, das von den Jägern sogleich
ergriffen und dem »Häuptling« Gatti zu Füßen gelegt wird. Das Zau-
berspiel ist zu Ende. Was man sich wünscht und mimisch darstellt,
erfüllt sich in der Wirklichkeit, das ist der Glaube, der erzwingt, was
man erhofft.

Ein »dritter Akt« wird hinzugefügt. Ein aktuelles Spiel, in dem der
Weiße die Hauptrolle mimt: Gatti belohnt die ganze Horde, Kinder,
Frauen, Männer, »Zauberer«, Häuptling, mit reichlichen Geschen-
ken an Tabak und Salz. Die Pygmäen wissen, auch diese »Zauber-
handlung« wird sich erfüllen!

Das Spiel wird inmitten des Lagers oder in einer dazu besonders her-
gerichteten Waldlichtung nachts im Lichte des lodernden Scheiter-
haufens aufgeführt. Lange Gänge werden durch mehrmaliges Um-
kreisen des Spielfeldes angedeutet, genau so wie die Gänge und »Rei-
sen« auf dem Spielfeld der mittelalterlichen Passion in Luzern. »Die
Juden ziehen durch die Wüste. Sie bilden einen geordneten Zug und
ziehen mehrmals den Platz hinauf und herunter und singen dazu den
Hungergesang. – Christus geht mit den Jüngern nach Jerusalem: sie
gehen mehrmals ohne zu sprechen „im Ring umb“¹¹⁰.«

Ein »Kostüm« trägt nur der Leopardenarsteller: das schwarze Fell.
Das Gehörn des Soli wird durch emporgehobene Arme angedeutet.¹¹¹
Die Jagdwaffen werden auch im Spiel benutzt. Sonst aber werden alle
Handlungen nur mimisch ausgedeutet: das Öffnen von Säcken, das
Tragen von Lasten, das Verteilen von Salz und Tabak.

Im »dritten Akt« werden alle Hordenmitglieder und die Gatti be-

gleitenden Neger zu Mitagierenden. Gatti selber steigt zum Gaben schenkenden Protagonisten auf! Ein chorisches Spiel also mit vier Solisten, dem Chor der Jäger und dem Gesamtchor aller Hordenmitglieder. Alle Zuschauer sind schließlich in Hör- und Schauspieler verwandelt!

Das Spiel der Zauberjagd entspricht, wie mir scheint, weder der pygmäischen Grundkultur noch der totemistischen Jägerschicht. Jagdzauber tritt voll entfaltet erst in der spätaltsteinzeitlichen Magdalénienkultur und ihren völkerkundlichen Entsprechungen auf. Sie wäre also bei den kunstbegabten steinzeitlichen Buschmännern zu erwarten. Ein ursprünglich nicht pygmäisches Thema, die Zauberjagd, wird der pygmäischen Spielart eingeschmolzen, und die Hinzufügung des »dritten Aktes«, das »Beschenkungs spiel«, ist ein Beweis dafür, mit welcher Sicherheit jedes Motiv des Lebens bei diesen Urmimikern zum dramatischen Spiel wird.

