

**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:** 5: Die Australier  
**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](#)

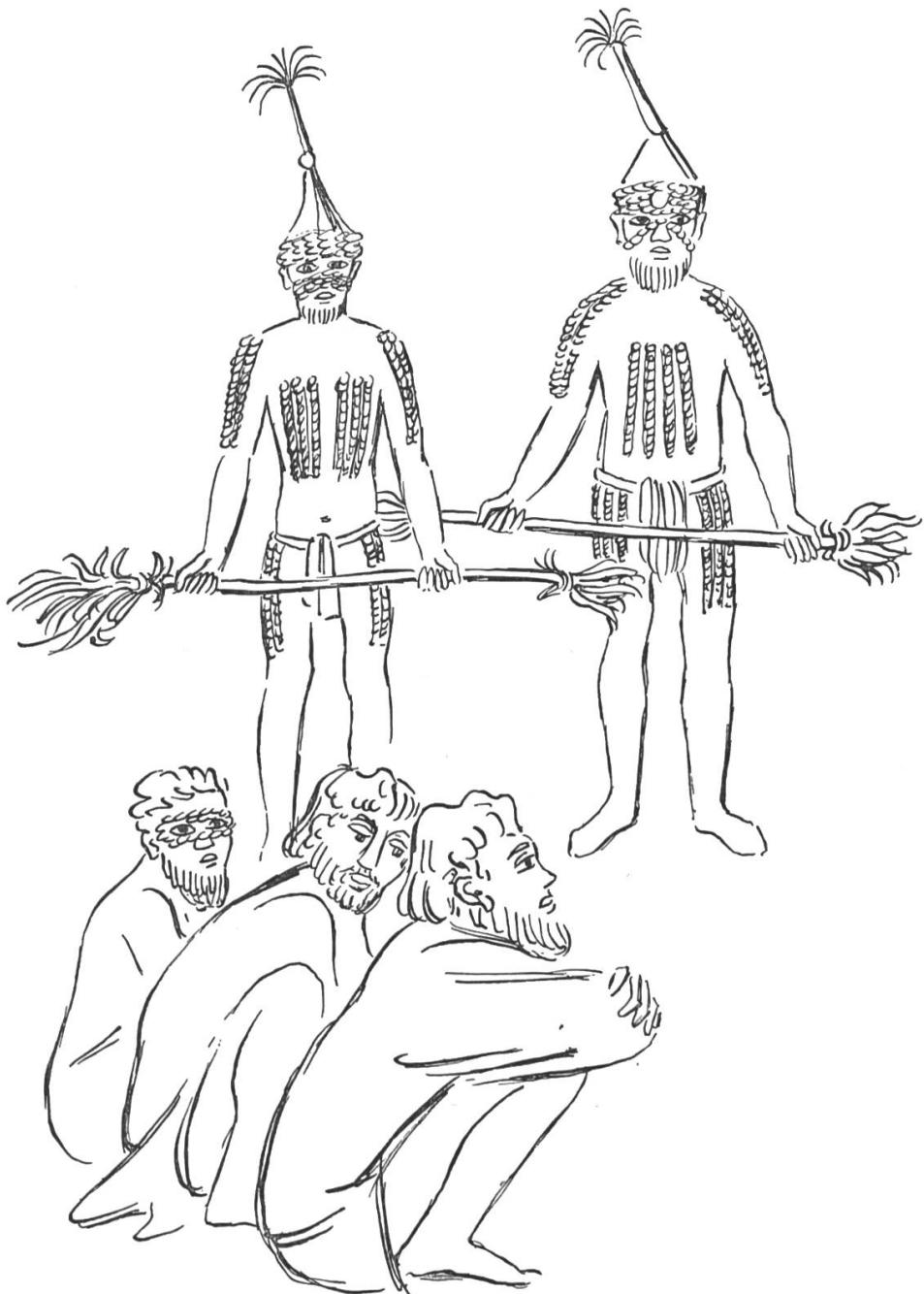
#### Terms of use

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:** 15.01.2026

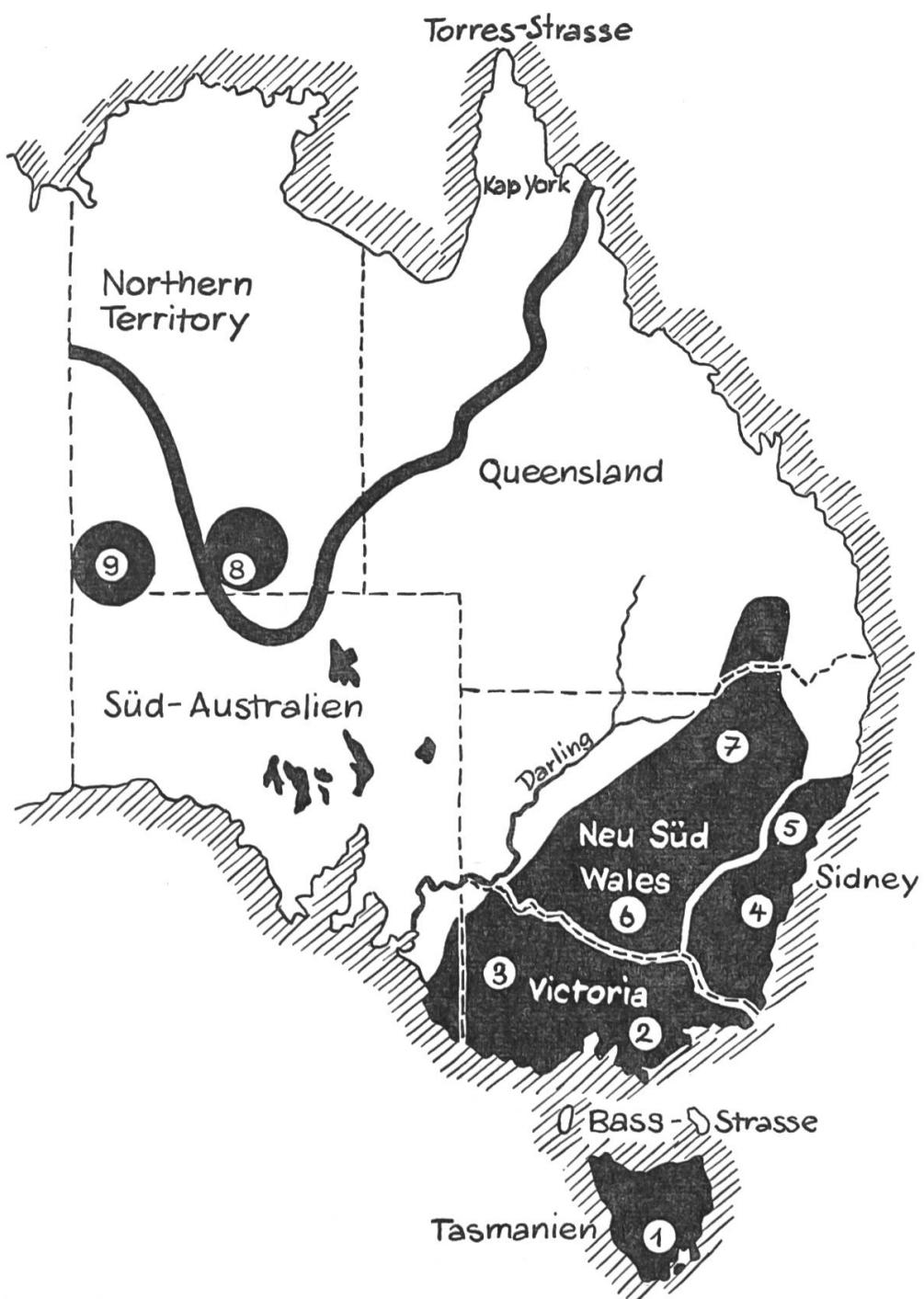
**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

V  
DIE AUSTRALIER



*Molongo, Tanzspiel am Eyresee*





### Südost- und Mittelaustralien

— Grenze zwischen nord- und südaustralischen Sprachen

- |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|
| 1. Tasmanier | 4. Yuin      | 7. Kamilaroi |
| 2. Kurnai    | 5. Kuri      | 8. Aranda    |
| 3. Kulin     | 6. Wiradyuri | 9. Loritja   |

## I. DER KLEINSTE KONTINENT

### *Kultur der Wilden – Barbarei der Zivilisierten*

**I**N ASIEN, Afrika und Amerika sind Reste von Urvölkern durch nachdrängende Stämme in die innerste Wildnis der Urwälder oder in die äußersten und unwirtlichsten Gegenden, wie ins Feuerland oder in die Arktis, zurückgedrängt worden. Völlig anders zeigt sich das Bild in Australien. Hier ist ein ganzer Kontinent von einem einzigen, vielstämmigen Volke bewohnt. Alle Errungenschaften der Jungsteinzeit, Pflanzenbau und Tierzucht, Töpferei und Weberei, sind ebenso unbekannt wie Seßhaftigkeit und feste Wohnbauten. Die Australier sind ruhelos wandernde Jäger, Fischer und Sammler. Mit Speeren und Wurfkeulen folgen sie der Fährte des Wilds. Das Arbeitsgerät der Frau ist der Grabstock, mit dem sie nach eßbaren Wurzeln und Knollen stochert. Die Formen der Werkzeuge, Beile und Messer, zeigen, daß Kulturen von der Ursteinzeit, vom Moustérien, bis knapp über die Grenzen der Jungsteinzeit sich übereinanderschichten. Die Wohnungen sind Windschirme aus Ruten oder Zweigen, manchmal auch Kuppelhütten, deren Gerüste aus Ästen bestehen, die je nach Landschaft mit Blättern, Gras oder Rinde bedeckt sind. Im Alltag gehen die Australier ganz oder fast unbekleidet. Um die Lenden tragen sie eine Schnur aus Menschen- oder Tierhaar, in kalten Gegenden hängen sie Tierfelle auf den Rücken. Zu Festen aber erscheinen sie rot, weiß und schwarz bemalt, mit Hals- und Armringen aus Zähnen und Fruchtkernen geschmückt. Wenn sie im Feuerschein der Holzhaufen ihre Corroborigtanzen, ahmen sie mit erstaunlichem Geschick die Tiere ihrer Heimat nach. Überall werden die Knaben in oft Monate dauerndem Unterricht und vielfältigen Zeremonien zu Männern geweiht, wobei die Geister, die die Einweihung vollziehen, oft durch das Schwirrholz dargestellt werden. Die Knabenweihen sind die größten und bedeutungsvollsten Feste, die die Stämme gemeinsam feiern und mannigfach Anlaß zu Theateraufführungen und Tänzen geben.

Dieses »Paradies« Australien entdeckte Willem Janszoon 1605, Abel Tasman 1642 die Insel Tasmanien; 1788 gründeten die Engländer in der Gegend des heutigen Sydney eine Strafkolonie. Die Überführungen politischer Häftlinge dauerten bis ins Jahr 1851. Die Eroberer bringen dem neuen Erdteil und seinen Eingeborenen Tod und Verderben. Den Eroberern, den unfreiwilligen Kolonisten, den goldsuchenden Abenteurern folgen die Forscher. Sie stehen vor den Trümmern eines Kontinents. Zu spät kommen die von den Engländern geschaffenen Schutzgebiete für die Eingeborenen. Eine Urwelt mit einem Menschenschlag, der in Europa vor dreißigtausend und mehr Jahren lebte

und in Australien bis in die Gegenwart hineinragte, siecht im Gifthauch der Zivilisation dahin. Wir stehen schweigend und erschüttert vor Sterbenden. Und bald vor Toten. In vielen Distrikten nur noch vor Gräbern. Und wie im Feuerland, im Ituriurwald, im malaiischen Bambusdickicht, auf den Philippinen am Grabe der Väter und Mütter der Menschheit. Im Namen beutegieriger Eroberer. Im Namen der Zivilisation. Im Namen der Unmenschheit.

### *Weisse Adler – schwarze Schwäne*

So einheitlich das Kulturbild der Australier auf den ersten Blick erscheint: Nomaden – Jäger – Altsteinzeitleute – Knabenweihen – Tier Spiele: der erste flüchtige Blick trügt. Wie sollte es anders sein? Australien umfaßt sieben Millionen siebenhundertdreitausendachthundert-fünfzig Quadratkilometer und ist somit hundertsechsundachtzigmal größer als die Schweiz, fünfundzwanzigmal größer als Italien und annähernd gleich groß wie die Vereinigten Staaten von Nordamerika. Australien liegt auf der gleichen Breite wie Südafrika und das mittlere Südamerika, erreicht aber eine höhere Jahresschnittswärme. Der Sommer fällt in die Monate Dezember, Januar, Februar und ist sehr heiß. Im Winter kühlen sich die Nächte unter dem wolkenlosen Himmel stark ab. In Victoria und Tasmanien, wo die ältesten australischen Stämme wohnten, herrscht ein warm gemäßigtes Klima, doch bringt der Winter oft kühle Regenschauer. In den australischen Alpen fällt Schnee.

Urtümlich wirken Pflanzen- und Tierreich. Fünfundachtzig Prozent aller Pflanzen wachsen nur in Australien. Kennzeichnend sind die über hundert Arten von Eukalypten, deren Zweige in mimischen Kulthen für die Herstellung von »Kostümen« und Requisiten verwendet werden. In der Nähe der Wüsten und Berge gedeiht die Akazie. Eukalyptus und Akazie werden in Kultspielen der Aranda besonders gefeiert. Die Tierwelt ist durch die frühe Lostrennung des Erdteils am Ende des Tertiärs vom asiatischen Festland auf einer frühen Entwicklungsstufe stehengeblieben. Die Beuteltiere sind in hundertfünfzig Arten vertreten; am bekanntesten sind Känguru, Wombat, Beutelratte, Beuteltier, australisches Opossum. Nur noch in Tasmanien leben Beutelwolf und Beutelteufel. Der Dingo, der fuchsfarbige australische Hund, ist eingeführt worden. Er wird nicht gezüchtet, sondern klein eingefangen und großgezogen. Fünfundneunzig Prozent aller Vögel sind australisch. Kennzeichnend sind vor allem der straußartige Emu, der Papagei, der Kakadu, der weiße Adler und der schwarze Schwan. Zahlreich sind die Eidechsen, Termiten und Heuschrecken, die die Eingeborenen verzehren. Alle diese und viele andere Tiere sind die

Urbilder, die die australischen Völker in ihren Corroborei, in Tanzspielen, darstellen. Manche Spiele sind nur deutbar, wenn man Leben und Gehaben der Tiere genau kennt.

### *Steinzeitmenschen*

Die Landbrücke, die einst Neuguinea mit Australien verband, ist auf einer Breite von hundertfünfundachtzig Kilometer ins Meer gesunken: die Torreswasserstraße. Wie die Pfeiler einer Brücke, die kein Gebälk mehr tragen, ragen einige Inseln aus den Fluten. In Nordostaustralien besteht als gewaltiger, weit ins Meer hinausragender Brückenkopf die Yorkhalbinsel; die die Einwanderer auf dem Kontinent empfängt.

Vier Völkerwellen brandeten nach den Forschungen von Fritz Graebner<sup>1</sup>, Wilhelm Schmidt<sup>2</sup> und Christoph von Führer-Haimendorf<sup>3</sup> über die Torresstraße nach Australien. Sie brachten ihre vollständig ausgebildeten Kulturen mit eigenen Werkzeugen und Sprachen, Gesellschaftsordnungen, Mythen und Religionen in ihre neue Heimat. Jede nachfolgende Gruppe drängte die früher Erschienenen weiter an die Ränder des Kontinents hinaus.

Die Urkultur hat sich in Tasmanien und bei einigen ostaustralischen Stämmen, vor allem den Kurnai, den Kulin und vielleicht den Chepara am reinsten zu erhalten vermocht.

Immer von neuem bedroht und vertrieben, gelangten bis in den äußersten Süden die Tasmanier auf ihre Insel, die sie, wie Skelettfunde beweisen, schon in der Eiszeit erreichten, als an Stelle der Fluten der Basstraße eine Landbrücke bestand. Das mochte vor hunderttausend Jahren sein. Die tasmanischen Muschelhaufen gehören der Yolande-Margareth-Zwischeneiszeit an. Tasmanische Beile werden von Hugo Obermaier<sup>4</sup> dem Chelléen, also der ältesten Stufe der Ursteinzeit, zugesprochen. Andere Steingeräte entsprechen dem Moustérien, vereinzelte Stücke sogar dem Aurignacien. Alle werden stets ungeschäftet verwendet. Die tasmanische Kultur reicht damit von der ältesten Stufe der Ursteinzeit bis auf die erste Stufe der Mittelsteinzeit [erste Hälfte der letzten Eiszeit], eine Tatsache, die auch aus primitiven Rindenzeichnungen bestätigt wird. Damit erweist sich die tasmanische Kultur auf ihrer letzten Entwicklungsstufe als jünger als die Kulturen der drei Feuerlandstämme.

Die Tasmanier bleiben in ihrer Inselabgeschlossenheit von späteren Kulturen fast unberührt. Dagegen wirkte eine totemistische und eine mutterrechtliche Welle mit einigen Anschauungen und Bräuchen auf die südostaustralischen Urstämme der Kurnai und Kulin. Doch ist der Einfluß so schwach, daß die Urkultur noch überall deutlich sichtbar

bleibt: Hochgottglaube, vorwiegend Einehe, gemeinsame Jugendweihe, Gleichberechtigung der Geschlechter, dargestellt in einem männlichen und einem weiblichen Geschlechtstotem.

Einige andere Urstämme haben von einer mutterrechtlichen Strömung das Zweiklassensystem und mondmythologische Vorstellungen übernommen, die bis in den Mittelpunkt der Knabenweihen – die nun an Stelle der Jugendweihen treten und ihre Kultur damit als weniger urtümlich erweisen – nachwirken. Durch Zahnausschlagen werden die Knaben Mondwesen angeähnlicht. Andere Gruppen nehmen totemistisches Gedankengut auf, weihen die Knaben durch Rotfärbeln und Haarausrupfen der strahlenlosen Morgensonne. Die Hauptwerkzeuge sind mittelsteinzeitliche Faustmesser: die südlichsten Ausläufer einer einst über ganz Südostasien verbreiteten Kultur. Diese jüngere Schicht der Urkultur [Bumerangkultur Wilhelm Schmidts] wird getragen von den Yuin-Kuri-Stämmen im südöstlichen Neusüdwales und von den Wiradyuri-Kamilaroi-Stämmen im mittleren und westlichen Neusüdwales. Die totemistische Kultur mit Vaterfolge kam mit Stämmen einer zweiten großen Einwanderungswelle nach Australien. Ihre Werkzeuge sind altsteinzeitlich. Kennzeichnend sind Steinspitzen [Pirri], die sich in Mittelaustralien bis heute erhalten haben, im Südosten aber fehlen. Der Hauptfundort der Pirri liegt am Murray-River im Gebiet der Narrinyeri. Zu den totemistischen Stämmen gehören außerdem im Süden die Narranga und Yerkla-Mining, im Südosten die Wakka-Kabi [Turubul]. Die totemistische Kultur bringt die Speerschleuder, die Plattformbestattung, in der Religion die Sonnenmythologie, im Mittelpunkt der Knabenweihen die Beschneidung. Die Totemgruppen sind örtlich gebunden; sie sind außerdem exogam, das heißt, man darf nur in eine andere Totemgruppe hineinheiraten. Das Totem wird vom Vater auf die Kinder vererbt. In der ältern totemistischen Schicht treten nur Tiertotems auf, in einer jüngern treten Pflanzentotems dazu. Eine dritte Einwanderungswelle mit einigen mutterrechtlichen Einrichtungen schäumt von der Nordküste in einem breiten Strom mitten durch den Kontinent am »Ufer« der Wiradyuri-, Kamilaroi-, Kulin- und Narrinyerisprachen vorbei bis fast zur Mitte der Südküste. Es sind Jägerstämme, die auf der Wanderschaft mit mutterrechtlichen Pflanzenbaukulturen in Berührung kamen, aber nur wenig von ihnen lernten. Sie bringen Beile mit angeschliffenen Schneiden mit: die ersten Vorboten der Jungsteinzeit. Aber sie haben weder Pflanzenbau noch Tierzucht, weder Töpferei noch Weberei nach Australien gebracht und können Panflöten und Signaltrommeln weder herstellen noch spielen. Es sieht fast so aus, als ob auf der Wanderschaft nur die Frauen etwas gelernt hätten. Sie sichern ihren Kindern die Mutterfolge; sie

teilen die Stämme in zwei Hälften: Angehörige der einen Stammeshälfte dürfen nur einen Angehörigen der andern Stammeshälfte heiraten. Da aber der Pflanzenbau nicht übernommen wurde oder aber im unwirtlichen Australien wieder aufgegeben werden mußte, fehlen alle Folgeerscheinungen der mutterrechtlichen Kulturen: geheime Männerbünde, Geister-, Toten- und Schädelkulte. Die Mondmythologie tritt in Gegensatz zu der aus dem Totemismus stammenden Sonnenmythologie, bringt die Gegensätze aber in ein gewisses Gleichgewicht, indem die eine Stammeshälfte zur Sonnen-, die andere zur Mondmythologie in Beziehung tritt.

Eine vierte und jüngste Einwanderungswelle, deren Sprachen noch deutlich nach Neuguinea weisen und die tief nach Mittelaustralien hineinbrandete und da versandete, brachte einen merkwürdigen Zaubertotemismus mit. Diese Stämme spalten sich in vier bis acht Heiratsklassen auf. Im Mittelpunkt stehen die Aranda. Ihr einstiger Hochgottglaube ist aus den Mythen noch schwach erkennbar. Das Stammelternpaar erscheint in der akustischen Maske des großen und kleinen Schwirrhölzes. Die Knabenweihen stellen die Burschen vor außerordentlich harte Proben: nach der Circumcisio haben sie auch noch die Subincisio manhaft zu ertragen. Eine große Zahl von Urahnen beherrscht alle religiösen Vorstellungen und mimischen Bräuche.

Vier australische Hauptkulturen, Urkultur, Gruppentotemismus, Mutterrecht, Zaubertotemismus, und ihre mannigfachen zeitlich und örtlich bedingten Sonderformen haben im Verlaufe langer Jahrtausende sich auf die mannigfachste Weise gegenseitig beeinflußt und durchdrungen. Bald wird die eine, bald die andere Errungenschaft übernommen. Werkzeuge und Schmuckstücke, Worte und Tänze, Mythen und Kulte wandern über weite Strecken des Kontinents und erwecken im oberflächlichen Beschauer den Eindruck einer verhältnismäßig starken Einheit des australischen Kulturbildes. Aber diese wandernden Kulturgüter bestehen nur aus Brocken und Fetzen und können nicht über deutlich sichtbar bleibende und oft abgründige Unterschiede hinwegtäuschen. Jeder Stamm führt sein Eigenleben in Sprachen und Mythen, in Kulten und Spielen. Jeder Stamm ist eine Individualität, das Trennende oft kennzeichnender als das Verbindende.

## 2. DIE TASMANIER

### *Feuerwaffen gegen Wurfhölzer*

Seefahrer erblickten schon 1642 die Insel Tasmanien. Aber erst 1772 betraten sie die Küsten und fanden das paradiesische Eiland mit seinen

achttausend Ureinwohnern gerade gut genug, um 1803 darauf eine Verbrecherkolonie zu errichten. Wie sollte es da zu einem friedlichen Zusammenleben mit den Eingeborenen kommen? 1825 begannen die weißen Eroberer ihre verbrecherischen Jagden. Feuerwaffen gegen Wurfhölzer! Als die Einsicht siegte und S. A. Robinson zwischen 1831 und 1836 den Rest des Urvolkes, zweihundertdrei verbitterte und zu Tode getroffene Eingeborene, in ein Refugium auf die Kleine Flinders-Insel brachte, war es zu spät. Da half auch der fromme Katechet J. Milligan nichts mehr, der glaubte, in letzter Stunde dem Himmel wenigstens noch einige Seelen retten zu können. 1854 lebten noch drei Männer, elf Frauen und zwei Kinder; 1865 starb der letzte Mann, 1877 die letzte Frau. Die Tragödie ist zu Ende.

Die Nachrichten über die Tasmanier sind spärlich, ungenau und oft sich widersprechend. Eine Zusammenfassung unserer Kenntnisse verdanken wir H. Ling Roth: *The Aborigines of Tasmania*.

**WIRTSCHAFT.** Die Tasmanier gelten als älteste Menschheitsschicht der Südsee. Sie sind mittelgroß, schlank, dunkelbraun und kraushaarig. Die Augenwülste ragen hervor, die Nase ist tief eingesattelt und breit, der Mund tritt stark heraus. Sie sind Sammler, Jäger und vor allem Fischer. Fische und Muscheln sind ihre Hauptnahrung. Sie wohnen unter Windschirmen und Kuppelhütten, die mit langem Gras oder Rinde bedeckt sind, oder in hohlen Bäumen, deren Höhlung durch Feuer erweitert wurde. Sie tragen Fellschuhe und Streifen von Känguruhfellen. Als Schutz gegen Winterkälte verwenden sie Fellstücke, die sie über den Rücken hängen wie die Yámana. Man liebt Halsketten aus Känguruuhzähnen, Muscheln und Beeren und steckt sich ins Haar Blumen und Federn. Als Schmuck liebt man Narbentätowierungen. Dem Schönheitsbedürfnis dienen für festliche Stunden Körperbemalungen mit weißer Kreide und rotem Ocker. Die Beile bestehen aus roh zugehauenen Steinen, deren älteste Stücke bis ins Chelléen zurückreichen. Speere und Keulen sind die Jagdwaffen. Aus Flechtwerk entstehen Körbe und Netze. Heimisch ist das Feuersägen, die älteste Form der Feuerbereitung: ein Stück Holz wird in der Längsrinne eines andern hin und her gerieben, bis dürre Blätter Funken fangen.

**GESELLSCHAFT.** Die Nachrichten sind spärlich. Zauberärzte, die das Schwirrholz schwingen, werden erwähnt. Die Mitwirkung der Frauen an allen Aufführungen erweist die weitgehende Gleichberechtigung der Geschlechter. Jugendweihen und Feste in Vollmondnächten werden berichtet. Totemismus ist unbekannt. Eine gewisse Autorität be-

sitzen die Familienväter und die Alten. In Fehden mit Nachbarn führt der Stärkste die Männer in den Kampf. Zu Kriegen führt die Überschreitung der Jagdgrundgrenzen oder Streit um Frauen.

### *Tiggana marra boona*

Das Höchste Wesen der Tasmanier wurde Tiggana marra boona, der Allerhöchste Eine Erhabene, genannt. Er gilt als Schöpfer der Menschen und ist ihnen gut gesinnt<sup>5</sup>. Leigh berichtet 1822: »Sie glauben an zwei Geister. Der eine regiert die Nacht, und ihn halten sie für böse. Dem guten Geist schreiben sie alles Gute zu und dem bösen Geist alles Böse. Wenn irgend jemand von der Familie auf Reisen ist, so pflegen sie zu dem guten Geist zu singen, um seinen Schutz für ihre abwesenden Freunde zu erhalten und daß sie gesund und unversehrt zurückkehren mögen.« Bei den Feuerländern ist der Hochgottglaube noch deutlicher erkennbar. Das Höchste Wesen ist nicht nur der stets gütige Helfer, der Spender aller Lebensmittel, der Bringer der Stammesgesetze und der Jugendweihe, er ist *zugleich* »böse«, da er Übertretungen der Stammesgesetze und menschliche Verfehlungen mit Krankheiten bestraft und als Bringer des Todes gefürchtet und bitter angeklagt wird [Seite 166]. Auch die Yámana rufen ihr Höchstes Wesen, Watauinéwa, um Beistand an, wenn sie eine Reise unternehmen: eine der vielen Ähnlichkeiten der feuerländischen und australischen Urstämme. Man hat bei den Tasmaniern den Eindruck, daß ihr Höchstes Wesen, das vielleicht wie bei den altertümlicheren Yámana einst als gütig und zugleich strafend und damit »böse« erschien, in zwei Wesen auseinandergefallen sein könnte. Ein gutes und ein böses Wesen stehen auch bei den stammesverwandten Kurnai im Gippsland einander gegenüber.

Wir halten es für wahrscheinlich, daß der Watauinéwa der Yámana in Schau- und Hörspielen bei der Jugendweihe als gutes und als »böses« Wesen [Yetáita] erscheint. Ch. Jeffreys sagt um 1820 nicht, ob der »böse Geist« der Tasmanier, der »des Nachts erscheint«, nur in der Phantasie oder auch im Schau- oder Hörspiel bemerkbar wird, ob die Frauen das Sausen des Schwirrholzes als die Stimme Gottes oder der Stammeltern betrachten. Da wir die Jugendweihezeremonien der Tasmanier nicht kennen, ist die Frage nach einer schau- oder hörbaren Erscheinung des guten und des bösen Geistes kaum mehr zu beantworten.

### *Die Künste*

Mehr, wenn auch immer noch wenig genug, wissen wir über die künstlerische Begabung der Tasmanier. Sie sind mimisch begabt und ahmen

Bewegungen und Stimmklang mit überraschendem Geschick nach. François Peron berichtet 1807<sup>6</sup>: Einer seiner Begleiter, Bellefin, habe tasmanischen Frauen ein Lied vorgesungen und es mit Gesten begleitet. Nachdem er geendet, spendeten einige Frauen lauten Beifall, andere platzten fast vor Lachen, während die jungen Mädchen zurückhaltender waren und nur durch ihren Gesichtsausdruck ihre Überraschung und ihre Zufriedenheit zeigten. Dann fing eine Frau an, die Gesten des Vorsängers nachzuahmen und den Klang seiner Stimme auf sehr originelle Weise wiederzugeben.

In ihren eigenen Liedern besingen die Tasmanier ihre Jagdabenteuer und ihre Kriegszüge gegen Einheimische und Weiße. Dabei begleiten sie ihre Lieder, in denen die gleichen Worte oft wiederholt werden, manchmal mit leidenschaftlich erregten Gesten. Hie und da singt ein Mann vor, und die Frauen führen das Lied im Chor weiter. Manchmal singen Männer und Frauen abwechselnd im Chor. Die Lieder klingen auch für europäische Ohren angenehm und harmonisch. Da Lied und mimische Darstellung in den Urkulturen zusammengehören, stammen die Lieder offenbar aus Tanzspielen, die Jagden, Jagdtriumphe und Kämpfe darstellen. Das denkbar primitivste Musikinstrument spielen die Frauen. Sie rollen Opossum- und Känguruhfelle zusammen und schlagen mit den offenen Händen oder mit zwei kurzen Stöcken den Rhythmus des Tanzliedes auf diese Urtrommel. Andere Instrumente finden sich nicht.

Die Tasmanier zeichneten mit Kohle die Umrisse der Tiere auf Baumrinde. Calder sah auf der Rinde einer Hütte eine Kohlenzeichnung von zwei Männern, die ein Känguruh mit dem Speer durchbohren, von Emu und von Hunden. Am überraschendsten aber fand er die Zeichnung einer Kampfszene, auf der überall getötete Männer herumlagen. Sogar die Ochsenkarren der Weißen versuchten sie im Bilde festzuhalten. Da sah man zum Beispiel auf ein Stück Baumrinde gezeichnet sechs Ochsen, die einen Karren zogen, und die Fuhrleute mit der Peitsche über der Schulter. Diese zeichnerischen Fertigkeiten beweisen, daß die Tasmanier in künstlerischer Hinsicht über die Urkulturstufe hinausgewachsen sind. Daß sie nicht nur ihre angestammte Welt, sondern auch das Neue, das ihnen begegnet, künstlerisch zu bewältigen versuchen, offenbart die bildnerische und mimische Darstellung von Erlebnissen mit den Weißen. Ihre Kämpfe mit den Weißen haben sie auch in Liedern besungen. Offenbar gehört der Drang, das Neue gestaltend zu bewältigen und damit dem eigenen geistigen Besitz einzuverleiben, zu den künstlerischen Urtrieben der Menschheit.

### *Theater<sup>7</sup> bei Tag und bei Nacht*

Spielraum ist stets der kreisrunde Schauplatz, der eigens hergerichtet wird. Gespielt wird manchmal am Tage, öfters aber in der Nacht; dann bildet ein brennender Holzhaufen den Mittelpunkt der »Bühne« und die gespenstisch lodernde Beleuchtung. Die Aufführungen dauern stundenlang, oft bis Mitternacht. Kennzeichnend urtheatergemäß ist die gemeinsame Mitwirkung von Zuschauern und Darstellern. Niemand steht unbeteiligt außerhalb des Spielkreises. Alle wirken irgendwie mit. Rhythmus, Lied und mimische Darstellung bilden eine Einheit wie in den uralten Tierspielen der Ituripygmäen und der Yámanafeuerländer. Die Frauen sind stets dabei. Die tanzenden Männer singen. Jedes Spiel hat seine eigene Melodie. Die Frauen markieren den Rhythmus, indem sie mit offenen Händen auf zusammengerollte Opossum- oder Känguruuhfelle schlagen. Wird am Tage gespielt, dann bildet das »Rhythmusorchester« den Mittelpunkt der Aufführung. Schauspieler sind die Männer, doch gibt es auch mimische Spiele der Frauen. In manchen Aufführungen spielen Männer und Frauen gemeinsam die Rollen. Aus den fünf erhaltenen Berichten ergibt sich, daß der Mimus des Alltags ohne Kostümierung dargeboten wird. In den Festspielen der Vollmondnächte aber kostümieren sich die Männer mit Farben und Zweigen. Vierzig, fünfzig, ja neunzig Leute werden als gleichzeitig auftretende Darsteller genannt. Die erheiternde Wirkung der Tierspiele wird besonders hervorgehoben, ebenso die ungeheure Anstrengung, die die Darsteller in Schweiß badet. Mit einem lauten Schrei enden die einzelnen Spiele: er reißt den Mimen aus der »Ekstase«.

Den **SEEHUNDTANZ** beschreibt Kapitän Samuel Kelly um 1816<sup>8</sup>. Etwa dreihundert Leute wirkten mit: Männer, Frauen und Kinder bildeten je eine Reihe. Tolobunganah, der Regisseur und Jagdleiter, gab das Zeichen zum Beginn des Tanzspiels. Die Frauen in der Mitte begannen einen Gesang, reichten sich die Hände, bildeten einen Kreis und tanzten rund um den am Boden liegenden Haufen toter Seehunde. Dann warfen sie sich auf den Boden, nahmen die groteskesten Stellungen ein, schlügen mit ihren Händen auf den Unterteil des Körpers und bewarfen mit ihren Füßen sich gegenseitig mit Sand. Das laute Gelächter der Männer und Kinder gab Zeugnis von ihrer Zufriedenheit mit dem Spiel. Nachdem die Frauen sich niedergesetzt hatten, führten die Kinder einen ähnlichen Tanz auf. Schließlich begannen die Männer eine Art Scheinkampf mit Speeren und Keulen, tanzten hernach rings um den Haufen von Seehunden, stießen ihre Speere in sie hinein, als

wollten sie sie töten. Dieses Spiel dauerte etwa eine Stunde lang. Zum Schluß meldete Tolobunganah, der Tanz sei zu Ende.

In diesem Triumphspiel, das eine glückliche Jagd beschließt, ist bemerkenswert, einmal, die aktive Teilnahme von Frauen, Männern und Kindern, und zum andern das Jagdspiel der Männer, das wie ein für Frauen und Kinder bestimmter mimischer Jagdbericht anmutet: das Urdrama der Menschheit in tänzerisch gebändigter Form.

Aber nicht nur glücklich erlegte Tiere, sondern auch getötete Feinde werden zum Anlaß von Gesängen und Tänzen. »Nachdem ein weißer Mann getötet wurde, haben sie Tanz und Unterhaltung. Sie singen und springen und stoßen die seltsamsten Laute aus.« Der Tod des Gegners besänftigt die Wilden nicht. Sie verstümmeln Körper und Kopf des Feindes, werfen Steine auf den Leichnam und schlagen mit ihren Wurfkeulen darauf: noch einmal wird, diesmal im mimischen Spiel, der Feind erledigt. Die Aufführung wirkt wie ein gemimter Kampfbericht.

**TIERTÄNZE** gab es viele, berichtet Jas. Backhouse 1842. So kann man wohl annehmen, daß alle lebenswichtigen Tiere in mimischen Tänzen dargestellt wurden. Besonders erwähnt sind in den Berichten Tanzspiele vom Känguruh, Emu, Fisch.

H. R. Davies beschreibt 1846 das **KÄNGURUHSPIEL**. Die Tasmanier stimmen das Känguruhtanzlied an und tanzen nackt – also ohne irgendwelche kostümliche Andeutung des Tieres – um das Feuer, das die Frauen unterhalten. Sie beginnen mit langsamen Schritten und eintönigem Gesang. Die Erregung wächst, die Stimme schwollt an, der Schritt wird rascher. Bald beugen sie sich zur Erde herab und schlagen mit den Händen auf den Boden, bald springen sie hoch in die Luft. Immer schneller wird der Schritt, immer erregter und heftiger folgen sich die Sprünge, der Gesang wird zum gellenden Schrei. Sie nähern sich tanzend dem Feuer, daß man fürchtet, sie könnten sich verbrennen. So geht der Tanz weiter mit Singen, Schreien und Springen, bis sie gezwungen sind, das Spiel erschöpft und schwankend zu beenden. Daß das Känguruh in seinem Haben lebensgenauer gemimt wird, als dieser Bericht vermuten läßt, zeigt ein Satz aus einer Beschreibung von Walker<sup>9</sup>: »Sie kauern nieder, wenden das Gesicht zu Boden, legen die Hände auf die Erde, kriechen auf allen vieren und schlagen mit den Händen den Tanzplatz.«

Im **EMUTANZ** hielten die Darsteller eine Hand hinter sich, mit der andern berührten sie bald den Boden, bald hoben sie sie über den Kopf

hinaus und ahmten damit die Kopfbewegungen des fressenden Tieres nach, während sie langsam um das Feuer schritten. Die linke Hand am Rücken stellte also mimisch den Schwanz des straußähnlichen Emu dar, die rechte Hand den Kopf und den fressenden Schnabel: eine der Arten der Mimesis, wie sie sich auch bei den Gabunpygmäen findet, wo ein Arm etwa den Rüssel des Elefanten bedeutet<sup>10</sup>.

Der **FISCHTANZ**. Barracoota ist die Bezeichnung für einen großen Fisch, also kann damit ursprünglich kein »Pferdetanz« gemeint sein, wie J. Backhouse glaubte. Mehrere Spieler stellen sich in gebückter Haltung hintereinander auf und halten die Hüfte des Vordermannes. Ein Mann ging gleichzeitig nebenher, als ob er die andern lenkte, und eine Frau schlug sie als Treiber. Wieder zeigt sich eine frappante Ähnlichkeit mit mimischen Darstellungen der Yámana, die auf diese Weise entweder den Wal oder ein Schiff auf den Wellen darstellen. In jedem Falle wird ein Wasserspiel gemimt. Mann und Frau, die neben dem »Fisch« hergehen, könnten die beiden Fänger sein, die jagende Ur-familie, die den Fisch an Land zu bringen versucht. Bemerkenswert ist hier vor allem aber die Tatsache, daß eine Frau in einer Rolle auf der »Bühne« aktiv mitwirkt und nicht nur singend und trommelnd den Rhythmus angibt. Das Einsammeln von Fischen ist bei den Tasmaniern Sache der Frauen. Ihre Mitwirkung im Fischspiel würde also für eine realistische Darstellung sprechen. Vor allem aber scheint hier das Urkulturgesetz von der Gleichberechtigung der Geschlechter und damit das gleiche Rollenrecht für Mann und Frau sich zu zeigen. Daß den Weißen zuliebe der Fischtanz in einen Pferdetanz umgedeutet wurde, ist möglich, wenn man an die Rindenzeichnungen mit dem Ochsengespann denkt.

In **MIMISCHEN DARSTELLUNGEN DER FRAUEN**<sup>11</sup> – sind die Männer und Kinder dabei die Zuschauer? – wird nach den Berichten von Samuel Kelley 1831 das Klettern nach Opossum, das Tauchen nach Muscheln, das Ausgraben von Wurzeln, das Säugen der Kinder und der eheliche Streit vorgeführt. Während die Männer Tier-, Jagd- und Kampfspiele mimen, scheinen die Frauen in der mimischen Darstellung ihrer Aufgaben und Sorgen ein eigenes »Repertoire« zu besitzen, und wiederum rückt die urkulturelle Gleichberechtigung von Mann und Frau damit in helles Licht.

Die Jagd auf das Opossum, die Sache der Frau ist, wird einige Male geschildert. Sie mag andeuten, wie ein realistisches Opossumspiel der Frauen etwa vor sich gegangen sein könnte. Das Opossum lebt hoch oben in den abgestorbenen Ästen der Bäume. Mit sicherem Blick er-

spähen die Frauen das Wild. Sogleich ergreifen sie eine Schnur aus Känguruuhsehnen. Mit einem Stein schneiden sie eine Kerbe in die glatte Rinde des Gummibaumes, schlingen die Schnur um den Stamm, lehnen sich zurück, pressen die rechte große Zehe in die Kerbe, packen den Baum mit beiden Händen, werfen das Seil mit plötzlichem Ruck hinauf, schneiden eine neue Kerbe für die große Zehe des linken Fußes. Die Frauen klettern so rasch, als ob sie auf einer Leiter den Baum hinaufstiegen. Dazu rufen sie laut wa-wa-wa. Hat die Frau das Opossum erreicht, dann packt sie es am Schwanz, und entweder schlägt sie seinen Schädel an den Stamm und tötet es damit, oder sie wirft es auf die Erde hinab, wo die Männer und Frauen es erwarten. Kann sie es nicht erreichen, dann schüttelt sie die Zweige, daß das Tier herunterfällt auf die Erde, wo ihre Leute es in Empfang nehmen, wenn ihm nicht ausnahmsweise die Flucht gelingt. – Man braucht sich nur die mannigfachen Arten der mimischen Darstellung des Kletterns nach Honig zu vergegenwärtigen, um sich vorstellen zu können, wie vergnüglich und lebhaft ein Opossumspiel für alle Mitwirkenden sein muß.

Im **BLITZ- UND DONNERSPIEL** bewegten die Tasmanier ihre Füße sehr rasch, stampften mit großer Kraft auf den Boden, daß ein donnerähnliches Geräusch entstand und Staub aufwirbelte, als ob ein Sturm über die Ebene fegte. Die tiefere Bedeutung dieses Spiels wäre wohl nur zu erfassen, wenn wir mehr von den Mythen dieses Urvolkes wüßten. Alle diese Spiele stellen die Tasmanier ohne Masken und Verkleidungen irgendwelcher Art dar. Daß sie sich dafür eigens bemalt hätten, wird in keinem der Berichte gesagt, dafür aber für die Stammesaufführung in den Vollmondnächten ausdrücklich betont. Walker<sup>12</sup> meint: »Obwohl die nackten Darsteller das Auge des Europäers beleidigen, zeigt sich nicht die geringste Handlung oder Gebärde, die das Schamgefühl des Prüdesten verletzen könnte.« Dagegen erklärt Davies<sup>13</sup>, daß einige Tänze »lasziv« gewesen seien. Daraus schließen wir, daß in einigen, den »lasziven« Vorstellungen, vielleicht geschlechtliche Vorgänge dargestellt wurden, während die üblichen Tierspiele in realistischer Treue die Tiere der tasmanischen Insel in Lauten und Ge- haben darstellten. Es geht also hier wohl kaum um zwei Auffassungen der Beobachter, sondern eher um zwei verschiedene Spielthemen.

Das **VOLLMONDSPIEL**. Von Jugendweihefeierlichkeiten wissen wir leider nichts<sup>14</sup>, und damit ist uns ein Einblick in die für Australien wichtigsten Feste versagt, die überall mit theaterartigen Darstellungen aufs mannigfachste verwoben sind. Dafür berichtet George Thomas Lloyd von einer Stammesversammlung der Tasmanier, die im Schein

des Vollmonds sich jeweils zu gespenstischen nächtlichen Festen trafen. Lloyd berichtet darüber recht anschaulich im Jahre 1862, nachdem er während dreiunddreißig Jahren Viktoria und Tasmanien kennengelernt hatte<sup>15</sup>.

»Die Stammesversammlung bei Vollmond wurde stets mit einem großen Corroboree gefeiert, mit einer Art von tierischem Maskenball [Bestial bal masqué].« Mit Corroboree wird also nicht nur ein einzelner Tanz, sondern außerdem ein ganzes Fest mit verschiedenen Veranstaltungen bezeichnet.

Die Kostümierung der Darsteller. An ihren Vollmondfesten boten die Tasmanier »ein sehr groteskes und dämonisches Aussehen: Köpfe [Haare?], Gesichter und Körper wurden mit Fett eingeschmiert und darauf mit weißem Ton und rotem Ocker bemalt. Um die Taille, um Hand- und Fußgelenke wurden große Büschel aus Zweigen gebunden. Nach dieser Kostümierung zogen sich die Darsteller »hinter die Kulissen« etwas abseits des Festplatzes zurück. Frauen reinigten den Festplatz und zündeten das Feuer an. Dann ließen sie sich am Rande des Spielraumes nieder.

Diese »Aufführung in drei Akten«: Streitgespräch, Känguruhtanz der Männer, orgiastischer Tanz der Frauen, ist nicht leicht deutbar. Das Streitgespräch, in dem eine Alte einen »berühmten Krieger« herausfordert und seine Feigheit schmäht und auf eine nicht minder erregte Rechtfertigung gefaßt sein muß, ist wohl mehr als jene Wortgefechte, in denen zwei Selk’nam-Männer ihre Heimat rühmen oder zwei keifende Weiber sich gegenseitig bis zur Ermattung beschimpfen [Seite 255]. Hier stehen sich nicht die Alte und der Jäger streitend gegenüber, hier geht es um Rollendarstellung vielleicht eines mythischen Vorgangs. Die Alte steht gegen den Jungen: der Gegensatz der Generationen. Die Frau gegen den Mann: der Gegensatz der Geschlechter. Die Wehrlose gegen den Bewehrten: der Gegensatz geistiger und materieller Überlegenheit. Ein wahrhaft dramatischer Wortwechsel! Daß es um ein Rollenspiel geht, zeigen die mitwirkenden Frauen. Sie hokken vor zusammengerollten Känguruuhhäuten. Einige trommeln mit den flachen Händen, andere schlagen mit kurzen Stöcken darauf mit einer erstaunlichen rhythmischen Genauigkeit. Das »Orchester« begleitet die Aufführung: wir sitzen also im Theater. Trommelnder Chor und Publikum sind dabei. Und wiederum ist die Urkulturstufe des Theaters doppelt erwiesen: es gibt keine außenstehende, unbeteiligte Zuschauer, sondern nur Mitwirkende, den Rhythmus markierenden Chor, und außerdem: Männer und Frauen agieren gemeinsam. Die Aufführung versetzt das »Publikum« in einen mitschwingenden Rhythmus, der aber nicht wie im modernen Theater hinter den unbeweg-

lichen Fassaden der Gesichter unsichtbar vibriert, sondern in rhythmischen Trommelklängen sich äußert und damit die Rollendarsteller erregt und befeuert. Und was geschieht nun auf der nächtlichen Bühne des Vollmondfestes?

Aus dem Kreis der trommelnden Zuschauerinnen tritt eine alte Frau und schmäht mit kreischender Stimme einen berühmten Kämpfer und großen Jäger: »Tritt heraus! Antworte meinen Anschuldigungen!« Die tollen Anklagen schwirren wie Pfeile dem Jäger um Ohr und Herz. Plötzlich springt er aus dem Dunkel mitten durch das Feuer – ist er ein Feuergeist oder nur ein im Innersten Aufgewühlter, der keine Gefahr achtend daherbraust? –, pflanzt sich vor der Alten auf und schreit ihr mit rasenden Gebärden die Geschichten seiner gefahrvollen Kämpfe und erregenden Jagden zu. Sein Wort reißt die trommelnden und zuschauenden Frauen hin. Der bisher passiv hörende und schauende Chor geht zur Actio über. Der Zuschauer wird Schauspieler. In lauten und feierlichen Gesängen [!] ergreifen die Frauen die Partei des Jägers, rühmen seine Taten und stellen sich keifend gegen die Angreiferin. Dumpf und eintönig klingen die Stimmen der Frauen mit den trommelnden Stöcken und Händen. Manchmal, wenn der Rhythmus der Trommeln sich steigert, springen dreißig bis vierzig phantastisch bemalte Männer nacheinander durch das Feuer in den Spielkreis, hüpfen in der Haltung von Känguruhs bald im Kreis um das Feuer, bald springen sie durch die Flammen. Sie verschwinden im Dunkel der Nacht. Und tauchen wieder auf. Immer von neuem. Plötzlich hält die Frauen im Chor nichts mehr zurück. Auf ein Zeichen der Alten – die Spielleiterin greift ein! – springen viele Frauen auf, schüren das Feuer zur hochauflodernden Flamme, tanzen nackt – nur die Männer also sind »kostümiert« – und werfen Beine, Arme und Körper in so wilden Bewegungen in den Raum, daß sie die besten Akrobaten damit beschämen könnten. – Will das Vollmondspiel die Männer zum Kampf – gegen die Weißen! – begeistern? Will es sie begeistern zu neuen Jagden auf Känguruhs? Ist es ein mythisches Spiel, in dem Männer und Frauen Urahnen darstellen, in dem die Urfrauen in den Urmännern wilde Jagd- und Kampfgelüste wecken?

#### *Die Eigenart des tasmanischen Theaters*

Die Erwähnung von Schwirrhölzern und Rindenzeichnungen der Tasmanier läßt uns ahnen, daß sie Gottes- und Stammelternspiele besaßen wie die Südostaustralier. Bestimmtes indes wissen wir nicht. Um so erstaunlicher rundet sich trotz der Lückenhaftigkeit der Berichte das Bild des »weltlichen« Theaters. Kreisrund ist der Spielraum. Mitte ist

im Seehundspiel die Jagdbeute, in den nächtlichen Aufführungen der brennende Scheiterhaufen. Das Spiel vollzieht sich im Kreistanz. Realistische Mimesis und Rhythmisierung der Bewegung und Klänge [Lieder und Schlagen auf Fellrollen] scheinen sich die Waage zu halten. Alltagsspiele werden nackt, die Vollmond-Festspiele von den Männern im feierlichen Blätterkleide getanzt. Männer und Frauen wirken an den Aufführungen aktiv mit, die Männer und die Frauen, oft sogar die Kinder als Rollendarsteller, die Frauen überdies als singender Chor und Rhythmus trommelndes Orchester. Das ist die eindeutige Situation des Urtheaters. Das Repertoire tritt – ausgenommen die religiösen Aufführungen – sichtbar zutage: Tier- und Jagdspiele der Männer, Kletterjagd-, Fischfang-, Sammel-, Ehestreitspiele der Frauen, Jagdtriumphspiele ganzer Stammeseinheiten, geheimnisvolle Vollmondspiele, in denen eine Frau die Hauptrolle spielt und Regieanweisungen gibt. Also sogar ein leitendes Amt wird hier einer Frau überlassen. Meist aber tritt sonst ein »Häuptling« als Regisseur in Erscheinung. Im Seehund-Triumphspiel gibt Tolobunganah das Zeichen zum Beginn und Ende der Aufführung. Ein anderes Mal wird erwähnt, wie der Spielleiter ermüdete und in Schweiß gebadete Darsteller aus dem Kreis weist, bis sie sich wieder erholt haben<sup>16</sup>. Die Spiele und Tänze versetzen die Wilden in beste Laune. Ungeschicklichkeiten werden nicht ruchlos bestraft, sondern herhaft belacht. »Manchmal stößt einer gegen den andern, und vielleicht ergibt sich, daß beide zu Boden fallen, worauf bestimmt ein allgemeines Gelächter ausbricht.« Alle mimischen Tänze der Tasmanier werden bis zur Ekstase gesteigert. Sie nehmen mit einem Schrei ein Ende, wenn die Mimen völlig erschöpft aus der Reihe der Tanzenden heraustaumeln und fallen. Die Eigenart dieser entfesselten und durch den Rhythmus zugleich gebändigten Spielkunst kann erst richtig gewürdigt werden, wenn man sie dem »gefesselten Mimus« der jüngsten australischen Kulturschicht der Aranda gegenüberstellt.

### 3. DIE KURNAI

#### *Hier beginnt der Staat*

Der Insel Tasmanien gegenüber liegt, im Südosten des australischen Kontinents, Gippsland, die Heimat der Kurnai. Die westlichen Grenzen bilden die südostaustralischen Alpen: ein gewaltiger Wall, der es den Kurnai ermöglichte, die älteste Kultur Australiens zu erhalten. Das Gebiet zieht sich etwa hundert englische Meilen längs der Küste

und rund siebzig Meilen landeinwärts bis zur Gebirgswasserscheide. Als die Weißen Gippsland 1842 besiedelten, schätzte man die Zahl der Kurnai auf tausend bis tausendfünfhundert. Eine Zählung im Jahre 1877 ergab noch sechsundvierzig Männer, fünfunddreißig Frauen und neunundfünfzig Kinder, also insgesamt hundertvierzig Leute. W. A. Howitt<sup>17</sup>, der die Kurnai vierzig Jahre lang beobachten konnte, lernte sie 1865 kennen; 1884 erhielt er Zutritt zu den vor ihm bis dahin geheim gehaltenen Jugendweihen, die ihm den tiefsten Einblick in ihre Weltanschauung und Mysterienspiele ermöglichten<sup>18</sup>.

Die Kurnai selber erzählen, daß ihre Väter aus dem Westen eingewandert seien: dem Zug der schwarzen Schwäne folgend seien sie nach Gippsland gelangt<sup>19</sup>. Sie sind durch eine einheitliche Sprache, das Kurnai, verbunden, die aus drei Mundarten besteht, die sich auf fünf verschiedene Stammesgruppen [Distrikte, Bezirke; nach Howitt: Clans] verteilen. Eine Stammesgruppe besteht aus einer Anzahl von Familiengruppen, die ihr eigenes Jagdgebiet durchstreifen. Eine Familiengruppe besteht aus drei Geschlechterfolgen: den Eltern, ihren Söhnen und angeheirateten Töchtern mit ihren Kindern. Für die Gruppe herrscht Lokalexogamie: der junge Mann muß seine Frau in einer andern, nicht verwandten Gruppe suchen. Das Oberhaupt der Gruppe ist der Großvater, der Gwerail-Kurnai, »der große Mann«. Häuptlinge gab es für jeden »Bezirk«, die Zusammenfassung einiger Familiengruppen, und zwei Häuptlinge, 1842, für den ganzen Stamm, der eine davon sei ein großer Krieger, der andere ein berühmter Medizinmann gewesen. Die Geschicke des Stammes entschied der Rat der Alten, der gelegentlich auch die Meinung erfahrener Frauen anhörte.

Neben Alten und Häuptlingen treten als Respektspersonen in Erscheinung der Medizinmann, der Zauberer, der Seher.

Der Medizinmann heißt Mulla-mulling. Er steht wie der Medizinmann der Feuerländer mit verstorbenen Verwandten, mit Vater, Onkel oder Bruder, in Beziehung. Sie erscheinen ihm im Traum und offenbaren ihm die Ursachen der Krankheiten. Auch Frauen können Mulla-mulling werden. Die Heilung erfolgt, indem der Medizinmann einen krankheitserregenden Gegenstand aus dem Körper heraussaugt oder herauspreßt und dazu Lieder singt<sup>20</sup>. Auf die Geschicke des Stammes hat er, wie es scheint – außer wenn er zugleich Häuptling ist –, keinen Einfluß. Dagegen spielt er anlässlich der Jugendweihe eine besondere Rolle: er macht die »toten« oder schlafenden Jünglinge durch Kneten des Körpers zu Männern [Seite 347].

Zauberer<sup>21</sup> ist, wer Zauberkräfte besitzt. Darum heißt der Zauberer, für den es keinen besonderen Namen gibt: Besitzer von... zum Beispiel Liebeszauber. Zaubermittel sind vor allem Zauberlieder. Sie sol-

len das Herz des Mädchens bewegen, mit dem Freier zu fliehen und ihn dann zu heiraten. Zauberlieder sollen auch den herbeilocken, dem man übel will; dazu wird sein Bild in die Rinde eines Baumstumpfes geritzt. Wie die Tasmanier kennen also auch die Kurnai die Kunst der Zeichnung, die den Pygmäen Afrikas und Asiens und den Feuerländern fehlt. Die Zauberer können auch Regen herbeisingen oder Regen und Stürme bannen. Gesang und Handlung des Zauberers stehen also im Dienste der Gemeinschaft. Medizinmann und Zauberer rufen die Künste für ihr Wirken zu Hilfe: Gesang und Zeichnung. Der eigentliche Künstler des Stammes aber ist der Birrark.

### *Der Birrark als Seher, Dichter, Spielleiter*

Jede Stammesgruppe besaß einen oder zwei Männer, die gänzlich dem Musischen zugetan waren, den Birrark: den Seher und Sänger, den Tanz- und Spielmeister. Wo er überall seines Amtes zu walten hatte, ist kaum mehr festzustellen, denn als Howitt von ihm hörte, war der letzte Birrark in den Kämpfen beim Eindringen der Weißen ums Leben gekommen.

Nur wer von den Geistern eingeweiht wurde, kann Birrark sein. Howitt erzählt zwei Möglichkeiten, wie ein Birrark zur Seherweihe in den Himmel gelangen kann. Ein Birrark träumte, er habe als Känguru in einem Känguruhtanz mitgewirkt. Plötzlich habe er die Geister trommeln und singen gehört, die ihn in den Himmel entführten. Der Birrark kann im Alltag die Aufmerksamkeit der Totengeister erregen, wenn er auf der Jagd im Busch ein Gombert, ein dünnes, auf beiden Seiten zugespitztes Stäbchen, in der Nasenscheidewand trägt. Sie ergreifen das Stäbchen und tragen den Seher hinauf durch die Wolken ins Geisterland über dem Himmelsgewölbe. Wenn sie den Himmel erreichen, gibt der Gwerail-mrart, der oberste der Geister – das kann doch wohl nur der Stammvater sein, oder ist das Höchste Wesen selber damit gemeint? – ein Zeichen. Ein Geist öffnet ein Loch im Himmelsgewölbe und schaut auf die Ankömmlinge. Die Mrarts steigen als erste durch die Öffnung empor, der Birrark folgt ihnen. Sofort werfen ihm die Geister ein Fell über den Kopf: eine Zeremonie, die vor der Enthüllung wichtiger Geheimnisse und zur Ermöglichung von Hörspielen in Feuerland und Australien oft erwähnt wird. Der Birrark aber schaut an einer Stelle durch ein Loch im Fell hindurch, sieht die Männer tanzen und die Frauen auf den Fellen den Rhythmus schlagen. So lernt der Birrark neue Gesänge und Tänze, das heißt Tanzspiele, Guneru, die er später die Kurnai lehrt. Unter keinen Umständen darf er lachen, sonst behalten ihn die Geister im Geisterland zurück, das heißt, er

müßte sterben. Alle Tanzspiele und Gesänge also haben die Kurnai von den Birrark gelernt: sie sind ihre Dichter und Spielleiter.

Der Birrark darf ein Känguruh zwar töten, aber nicht selber heimtragen, offenbar, um sich nicht mit seinem Blute zu beschmutzen; denn er durfte kein Känguruhfleisch essen, in dem sich noch Blut befand. Ein anderer mußte das von ihm erlegte Wild heimtragen und ihm ein blutloses Stück Fleisch abgeben. Der Birrark darf auch keinen Menschen töten. Übertritt er dieses Gebot, dann tragen ihn die Geister nicht mehr in den Himmel: er verliert die schöpferischen Kräfte der Dichtung und Tanzleitung.

Der Birrark steht zu den Geistern Toten in besonders enger Verbindung. Sie weihen ihn nicht nur zum Seher und Künstler, sie lassen sich durch ihn des Nachts auch ins Lager rufen und durch seinen Mund künftige Ereignisse künden. Damit wird der Birrark zum *Geisterdarsteller*. Hier könnte man den Ursprung der Toten- und Ahnendarstellungen vermuten. Einziges Mittel der Darstellung ist die Mimesis. Auf pflanzenbauerischer Kulturstufe kommt dazu die künstlerisch geformte Maske.

Howitt erwähnt<sup>22</sup>, der Birrark werde von den Totengeistern auch mit Hilfe des Marrangrang, einem »Strick« oder einer »Leiter«, in den Himmel entrückt. Marrangrang heißt bei den benachbarten Ngarigo und Volgal das Schwirrholtz. Daraus wäre zu schließen, daß ursprünglich – oder erst später? – weder eine »Leiter« noch ein Nasenstäbchen den Birrark in den Himmel hob, sondern das Schwirrholtz, das die Versinnbildlichung des Stammvaters – oder des Höchsten Wesens? – ist. In diesem Falle würde der Birrark genau wie die Knaben der Kurnai durch die Erscheinung des Höchsten Wesens oder des Stammvaters geweiht.

Bei den durch Sprache und Körperlichkeit nächsten Verwandten der Kurnai, den Kulin, ist die wohl ursprünglichste und der Urkultur entsprechendste Anschauung erhalten. Der Seher und Spielleiter erhält die schöpferische Künstlerkraft durch Bundjil, das Höchste Wesen selber [Seite 367]. So wäre also nicht unwahrscheinlich, daß auch bei den Kurnai ursprünglich Gott als Spender der künstlerischen Kräfte galt, daß gewisse Aufgaben aber, wie die Jugendweihe zeigt, auf die Stammeltern übergingen und schließlich an irgendwelchen Totengeistern hatten blieben. Doch, wie sehen die Kurnai ihr Höchstes Wesen?

#### *Gott lehrt alle Künste*

Die Kurnai nennen ihr Höchstes Wesen, das den Knaben während der Jugendweihe offenbart wird, Mungan ngaua, »unser Vater«. Er

ist allmächtig und allgegenwärtig, hat den Kurnai die Stammesgesetze gegeben, die Jugendweihe eingeführt, sie die Herstellung der Werkzeuge, Netze, Boote, Waffen und alle Künste [!] gelehrt. Er überwacht mit Androhung der höchsten Strafe – Sinbrand und Sintflut – die Einhaltung seiner Gebote. Er wandelte einst auf Erden, stieg aber, nach dem Strafvollzug für den Verrat von Glaubensgeheimnissen, die Frauen nicht erfahren sollten, in den Himmel hinauf. Gebete werden an Mungan ngaua gerichtet, von Opfern ist nichts bekannt. Ob er in mimischer Darstellung erscheint, wird die Jugendweihe zeigen. Mungan ngaua hatte einen »Sohn«, der verheiratet war. Es ist das Stammelternpaar, das in der Jugendweihe die Hauptrolle spielt.

In der Mythe von Sinbrand und Sintflut<sup>23</sup> heißt es: »Ein Stammesverräter offenbarte einst [in der Urzeit] die Geschehnisse der Jugendweihe an Frauen und brachte dadurch den Zorn von Mungan ngaua auf die Kurnai herab. Er sandte Feuer [die Aurora australis, das Südlicht], das den ganzen Raum zwischen Himmel und Erde anfüllte. Die Menschen wurden *wahnsinnig vor Angst* und speerten einander; Väter töteten ihre Kinder, Männer ihre Weiber und Brüder ihre Brüder. Dann brach das Meer über das Land herein, und fast das ganze Menschengeschlecht ertrank. Die, welche überlebten, wurden die Urväter der Kurnai. Einige von ihnen wurden in Tiere, Vögel, Reptilien, Fische verwandelt, und Tundun [der Stammvater] und sein Weib wurden Meerschweinchen. Mungan ngaua verließ die Erde und stieg zum Himmel empor, wo er noch weilt.«

Wenn nun das Südlicht wieder am Himmel erscheint, fürchten die Kurnai einen neuen Sinbrand, und die Ältesten ordnen den Tausch der Frauen an. Was im Leben der Kurnai unerhört ist, geschieht. Diese Sittenwidrigkeit entschuldigt Wilhelm Schmidt<sup>24</sup> mit einem Satz aus der Mythe: »Die Menschen wurden wahnsinnig vor Angst.« Aber hier liegt offenbar ein anderer Tatbestand vor, als die Übertretung eines Sittengebotes. Wenn die Aurora australis erscheint, stellen die Kurnai den Mythos mimisch dar, um damit das Ungeheure, das sich ereignen könnte, durch mimische Vorwegnahme abzuwehren. Weil die Menschen in diesem Mythus in Tiere verwandelt werden, tun sie wie Tiere. Darum die »Anordnung« des »Frauentausches«.

Auch die Feuerländer besitzen eine ähnliche Umwälzungsmythe, in der Menschen in Tiere verwandelt werden. Sie wird als Ursprungsmythe des Maskenfestes erzählt. Im Feuerland und bei den Kurnai tritt also zur Urreligion, zum Glauben an ein Höchstes Wesen, eine spätere Schicht, die die Frauen von bestimmten »Geheimnissen« ausschließt und den Männern damit besondere Rechte einräumt. Wie im Feuerland die Mythen von den Geistern der in Tiere verwandelten

Urahnen in Gespensterspielen dargestellt werden, spielen die Kurnai die Sinbrandmythe, in der ebenfalls Menschen in Tiere verwandelt werden und sich entsprechend benehmen. Leider haben uns Howitt und die andern Forscher darüber wenig berichtet, weil sie die Kurnai erst kennenlernten, als sie bereits auf eine geringe Zahl zusammengeschrumpft waren. Gusinde mußte die Veranstaltung des Männerfestes mit den Geisterspielen durch Lebensmittelpenden an die Feuerländer erkaufen. Sie fanden nach seiner Abreise überhaupt nicht mehr statt.

Tatsächlich werden dann die Urahnen mit ihrer geheimnisvollen Beziehung zu Tieren und Pflanzen, bei den jüngsten Australiern, den Aranda, zu den fast alleinigen Rollen ihres gesamten mythischen Theaters [Seite 427 ff.].

Man hat sich daran gewöhnt, bei den australischen Völkern ganz allgemein von Tierspielen zu sprechen. Man wird aber schon bei den Kurnai mit mindestens drei Arten von Tierspielen rechnen müssen: mit Tierpantomimen, die lediglich eine vergnügliche Wiedergabe der Tiere der Landschaft sind; mit mythischen Tierspielen in der Wiedergabe der Mythe von der Aurora australis; und schließlich mit totemistischen Tierspielen, die Kultaufführungen sind. Also mimisches, mythisches, kultisches Theater.

Wie aber steht es mit dem immer noch umstrittenen Totemismus der Kurnai und also mit ihrem totemistischen Theater?

### *Das Totem als »Maske«*

DAS TOTEMTIER IST EINE MASKE, nicht im eigentlichen, sondern in einem übertragenen Sinne. Es stellt ein bestimmtes Wesen dar, das in der Urzeit gelebt hat, mit dem man sich verwandt fühlt und das sich hinter einer »Maske« verbirgt. Dieses »höhere« Wesen, dem man mit einer gewissen Scheu begegnet, erscheint nicht in der Gestalt eines Menschen, sondern eines andern Naturdinges, eines Tieres, einer Pflanze, einer Himmelserscheinung wie Sonne, Mond und Regenbogen. Unwillkürlich denkt man an die Maskenfestmythen der Feuerländer: Urahnen verwandeln sich in Tiere, Bäume, Felsen, Berge, Flüsse. Die Geister der in Tiere verwandelten Ahnen kehren in den Geisterspielen der Männerfeste leibhaftig als Maskengestalten wieder. Damit wird die Frage gestellt: Ist die zweite Kulturschicht der Feuerländer totemistisch?

Der älteste Totemismus Südostaustraliens kennt nur Tiertotems. So fügt sich die Sinbrandmythe ausgezeichnet in den Kreis der totemistischen Vorstellungen: »Die, welche [Sinbrand und Sintflut] überleb-

ten, wurden die Urväter der Kurnai. Einige von ihnen [die ältesten, da auch die Stammeltern verwandelt werden?] wurden in [Säuge-] Tiere, Vögel, Reptilien, Fische verwandelt, und Tundun und sein Weib [die Stammeltern] wurden Meerschweinchen<sup>25</sup>. « Die Tiere sind damit zu »Masken« der Urahnen geworden.

Ursprung des Totemglaubens ist also vielleicht der in Mythen ausgesprochene Gedanke der Verwandlung von Menschen – von Urahnen – in Tiere. Daraus würde sich auch der Glaube an die Verwandtschaft mit dem Totem – die »Maske« des in ein Tier verwandelten Urahnen – erklären.

**TOTEMS WERDEN DARGESTELLT.** Ob es in Mythen besungen, in Aufführungen gemimt, in Erdreliefs oder Rindenzeichnungen dargestellt wird: stets erscheint das Totem als »Maske«, als Sinnbild eines hinter ihm gedachten Wesens, und zwar eines Verwandten, von dem man abstammt, sei es Gottvater als Schöpfer des Menschen, seien es die Stammeltern als menschliche Erzeuger oder seien es die unmittelbaren Vorfahren der Familie.

Mit dem Verbllassen des Maskenbegriffs – eines Wesens, das durch ein sichtbares oder hörbares Zeichen: Erzählung, Mimesis, Relief, Zeichnung dargestellt wird – bildet sich der Gedanke an die Verwandtschaft statt mit dem Urbild [dem Ahnen] mit dem Abbild [der »Maske«]. Die Maske tritt an Stelle des Wesens. Die Taube ist nicht der Heilige Geist, sondern nur seine »Maske«, der Stier oder Bock ist nicht Dionysos selbst, sondern seine Maske, der heilige Bischof im wallenden Bart ist nicht der heilige Nikolaus von Myra selbst, sondern nur seine Maske. Die Stimme des Emuzaunkönigs ist nicht der Stammvater der Kurnai, sondern nur seine akustische Maske. Der Schritt vom Wesen zur Darstellung ist klein, so klein, daß sehr leicht der Eindruck entsteht, die Maske sei das Wesen selber. Und gerade die Kinder – und damit die kindhaften Urvölker – sind es, die oft die Maske für das wahre Wesen nehmen. Indes bei den Feuerlandindianern die »aufgeklärten« Männer wissen, daß die Geister, die sie darstellen, nur Masken sind, darf keine Frau ahnen, daß sie nur Maskengestalten und nicht die Wesen selber sind. Die Frauen und Kinder haben also noch den Kinderglauben, Maske und Wesen seien identisch. Man kann aus der Maske oft auf das Wesen schließen; sie ist aber nie das Wesen selbst, sondern stets nur ihr Abbild, wie alle religiösen Plastiken und Gemälde nie die Wesen selber, sondern nur ihre Abbilder sind. Manchmal aber ist das Wesen nicht deutbar, das in einer bestimmten Maske erscheint, ohne den Schlüssel – die Mythen – zu kennen. Nur die Mythen von der Verwandlung der Menschen in Tiere verraten, daß sich hinter den feuer-

ländischen Tiergeistern und den kurnaiischen Tiergestalten Urahnen verbergen.

**TOTEMS SIND »MASKEN« DER AHNEN.** Wenn Urahnen in der Maske von Tieren, später auch von Pflanzen und andern Naturdingen dargestellt werden, entstehen Totems: im Mythos, im Rollenspiel, in der Kunst. Aber nicht jede Tierdarstellung ist ein Totem. Die mutterrechtlichen Pflanzenbaukulturen mit ihrem Schädelkult setzen an Stelle der Tiermaske die menschengesichtige Ahnenmaske. Menschen gesichtige Totems entstehen erst, wenn totemistische Kulturen sich mit Agrarkulturen mischen.

Wenn Gott als Vater der Menschen – des Stammes – dargestellt wird in einer Tiermaske oder durch ein Musikinstrument, das seine Stimme nachahmt, dann liegt eine totemistische Darstellung vor. Das ist der Fall bei den optischen und akustischen Leopardendarstellungen der Ituripygmäen [Seite 36]. Fehlt das Motiv der Abstammung und Verwandtschaft, dann ist eine Gottesdarstellung *nicht* totemistisch, also zu meist wohl vortotemistisch. Die meisten mimischen Darstellungen zeigen das Höchste Wesen als Überwacher der Stammesgesetze, nicht aber als »Stammvater«. Also ist der Totemismus wohl kaum aus dem Gefühl der Verwandtschaft des Menschen mit Gott entstanden; totemistisches Gedankengut aber hat gelegentlich auf das Höchste Wesen zurückgewirkt.

Dagegen liegt das Gefühl der Verwandtschaft nahe beim Gedanken an den Stammvater. Die Kurnai stellen sich den Stammvater in der Jugendweihe als kleinen Vogel, als Yirung, als Emuzaunkönig vor. So mit wurde der Emuzaunkönig – die Maske an Stelle des Wesens – zum Totem. Da alle Männer den Emuzaunkönig als Versinnbildlichung des Stammvaters verehren, wird er zum männlichen Geschlechtstotem, und da alle Frauen den blauen Zaunkönig als Versinnbildlichung der Stammutter verehren, wird er zum weiblichen Geschlechtstotem. Geht man vom Gedanken aus, daß das Totem eine Versinnbildlichung eines »höheren Wesens«, optisch als Spielgestalt, akustisch als Klangnachahmung – Zirpen des Zaunkönigs –, künstlerisch als Boden- oder Rindenzeichnung, sei, dann wäre der Kurnaitotemismus soziologisch gesehen Geschlechtstotemismus, von den dargestellten Wesen aus betrachtet »Stammelterntotemismus«, von ihren »Masken« her benannt Tiertotemismus.

Der Birrark wird durch Geister der Seligen zur Einweihung in den Himmel emporgetragen. Die Totengeister im Himmel können also fliegen. So kam man vielleicht dazu, die Geister der Stammeltern – der Stammvater dürfte dabei als Gwerail-mrart, als Oberster der Geister

[Seite 331], erscheinen – sich als kleine Vögel vorzustellen<sup>26</sup>, die sich leicht und mühelos fliegend in den Himmel erheben können.

FAMILIENTOTEMISMUS ist eine zweite Form von Totemismus bei den Kurnai. Mann und Frau, die eine Ehe schließen, sind in der Jugendweihe zu neuen Stammvätern und Stammütern geweiht worden: zu Erzeugern eines neuen Geschlechts. Nun besitzt aber jede Familie außer dem Stammelterntotem, den beiden kleinen Vögeln, das sie mit allen Männern und Frauen gemeinsam haben, noch ein besonderes Totem, das sich vom Vater auf die Kinder vererbt. Die Frau bringt auch *ihr* Familientotem mit in die Ehe, da sie es aber auf die Kinder nicht vererbt, ist es für die Familie wirkungslos. Wenn der Vater das Känguruh als Totem besitzt, werden alle seine Angehörigen damit zu Mitgliedern der »Känguruhfamilie«. Nun sind nach Howitt die kleinsten Gruppierungen Familien, die sich aus den Eltern, ihren erwachsenen Söhnen mit den angeheirateten Frauen und deren Kindern bestehen. Wird eine Familiengruppe zu groß oder ihr Jagdgebiet zu unergiebig, dann mag oft eine Teilung erfolgt sein. So entstehen zwei, drei und mehr »Känguruhfamilien«. Wenn die Ureltern des Stammes sich in Totems – in den Geschlechtstotems der kleinen Vögel – darstellen, dann müßte folgerichtig der Stammvater der Einzelfamilie im Känguruh verkörpert gedacht werden. Danach also gäbe es bei den Kurnai vom Wesen her, das dargestellt wird, erstens »Stammelterntotemismus« und zweitens »Familientotemismus«, in dem der männliche Urahne in Gestalt des Känguruhs erscheint. Alle Familientotems der Kurnai sind Tiere. Tiertotemismus wird von allen Forschern als älteste Form des Totemismus bezeichnet. Nun hat Wilhelm Schmidt aus religionswissenschaftlichen, soziologischen und sprachlichen Überlegungen und Fritz Graebner aus Anzeichen der materiellen Kultur erwiesen, daß die Kurnai neben den Tasmaniern, von denen angenommen wird, daß sie keinen Totemismus besaßen, der altertümlichste australische Volksstamm seien, der von nachdrängenden Völkern am wenigsten beeinflußt wurde. Also dürfte man den Schluß wagen: Die Kurnai besitzen die älteste Form von Totemismus in Australien, ja, sie besitzen im Stammeltern- [Geschlechts-] Totemismus mit einigen andern südostaustralischen Stämmen zusammen noch eine Form des Totemismus, der sich sonst in keinem andern Gebiet der Welt bildete oder zu erhalten vermochte.

Aber überall, wo es Totemismus gibt, ist das Gefühl der Verwandtschaft mit dem Totem vorhanden; wenn man im Totem nicht die Stammeltern selber verkörpert sieht, dann mindestens die Urahnen, und wo die Urahnen selber nicht mehr Totems darstellen, da haben

sie doch eine Beziehung zu Totems [Parallelverwandtschaft]<sup>27</sup>. Dieses Schwanken zwischen der Annahme, das Totem stelle einen bestimmten Ahnen dar, der sich zu Lebzeiten in ein Totemtier verwandeln konnte, oder einen Ahnen, der zum Totem in einer besonders engen Beziehung stand, zeigt der jüngste Stamm der Australier, der Aranda. Bei ihnen ist der Stammelternsglaube noch nachweisbar, aber vom Urahnglauben fast völlig verdrängt.

Natürliche Verwandtschaft, Familientotemismus, Exogamie fallen bei den Kurnai zusammen. Gruppentotemismus entsteht da, wo Familien verschiedenen Blutes das gleiche Totem annehmen und Gruppen auf Grund dieser künstlichen Verwandtschaft exogam werden: Angehörige einer Totemgruppe dürfen nur in eine andere Totemgruppe hineinheiraten.

Totemismus ist der Glaube an die Abstammung von einem Urahnen – Gott, Stammvater, Familienahne –, der jederzeit in einer »Maske« – bei den Kurnai eines Tieres – erscheinen kann. Im Geschlechts- und Familientotemismus sind die natürlichen Grundlagen der Blutsverwandtschaft noch wirksam: sie sind als der eigentliche Urtotemismus anzusprechen. Im Gruppentotemismus tritt an Stelle der Familie [Familientotemismus] und der Gleichberechtigung der Geschlechter [Geschlechts- oder StammelternTOTEMISMUS] die *kiinstliche* Zusammenfassung nichtverwandter Familien zu »wandernden Dörfern«: der Keim der Staatsbildung. Gruppentotemismus ist erst möglich, wenn das Wesen, das hinter der Totemmaske steht, verblaßt und die Maske an Stelle Gottes oder der Stammeltern oder der Ahnen tritt. So weiß denn eigentlich niemand mehr, warum man von einem Tier oder einer Pflanze abstammt, und diespäten Aranda erfinden das Ratapa-Ammenmärchen!

Es ist nicht unsere Aufgabe, eine neue Untersuchung über den Totemismus anzustellen. Soviel aber scheint gewiß: der Urtotemismus der Kurnai gründet auf der Familie, der Gruppentotemismus auf dem Gedanken des Urstaates. Unsere nicht leicht erfüllbare Aufgabe ist es, darauf zu achten, ob und wie totemistische Erscheinungen in Theateraufführungen mimisch zur Darstellung gelangen. Dabei ist es freilich möglich, daß von der mimischen Darstellung der Totems her auch neues Licht auf den Totemismus zurückfallen könnte.

### *Corroborei – Tanztheater der Australier*

Howitt<sup>28</sup> hatte wenigstens eine Ahnung davon, daß die genauere Beobachtung und Aufzeichnung der Tänze und Mimodramen sowie der Lieder und Rhythmen, die sie begleiten, für die Erkenntnis der australischen Urkultur von nicht geringer Bedeutung wäre. Er erkennt, daß

man aus Liedern und mimischen Darstellungen zurückschließen könnte auf geistige Veranlagung und künstlerisches Temperament, daß sie geeignet wären, Glaube und Bräuche zu erhellen, und bedauert, diesem Zweig des Volkslebens nicht mehr Aufmerksamkeit geschenkt zu haben. So fehlen uns denn gerade über die australischen Corroboree, die so oft genannt und so selten genau beschrieben oder gar abgebildet werden, eingehende Studien und Mitteilungen, und damit ist uns ein wesentlicher Zugang zum australischen Urtheater gesperrt. Die Urtümme sind ausgestorben. Was heute noch zutage zu fördern wäre, gehört wohl ausnahmslos den Resten der jüngsten australischen Stämme an, die aber nur in seltenen Aspekten noch Urkultur und Urtheater ahnen lassen.

Über den Begriff Corroboree teilt Howitt einige Mutmaßungen mit. »Die Tänze und Gesänge der australischen Eingeborenen bezeichnet unser Volk – die englischen Ansiedler in Australien – als Corroboree. Dieses Wort wird auch häufig angewendet für irgendeine ihrer gesellschaftlichen Zusammenkünfte. Diese Benennung [durch die Weißen] ist ungenau. Denn die Gesänge mit [!] den Tänzen und die Zusammenkünfte aus gesellschaftlichen und andern Gründen [Jugendweihe!] haben alle ihre besonderen Namen. Das Wort Corroboree stammt vermutlich aus irgendeinem Stammesdialet in einem [von den Weißen] früh besiedelten Küstenstrich von Neusüdwales und wurde von den weißen Siedlern über ganz Australien getragen.«

»Das Wort Corroboree bedeutet ursprünglich wahrscheinlich sowohl Gesang als auch Tanz, den er begleitete, was in der Kurnaisprache dem Wort Gunyeru<sup>29</sup> entspricht.«

Daß »Corroboree« nicht nur den Tanz oder nur den Gesang bezeichnet, sondern *beides zugleich*, deutet darauf, daß die Aufführung in ihrer Gesamtheit gemeint ist. Und da Tanzspiele der Mittelpunkt aller Zusammenkünfte sind, ging das Wort wohl für viele auch darauf über. Nun stellt sich aber die Frage: Sind diese Tänze bildlos oder bildhaft, das heißt abstrakt oder mimisch? Gehören sie in den Bereich der Tanz- oder der Theaterwissenschaft?

Gewiß ist, daß die »Tänze« nie ohne Musik aufgeführt wurden. Diese Musik besteht erstens im Markieren des Rhythmus durch Händeklatschen und Aufstampfen der Füße auf den Boden und durch Trommeln auf Felle, was in den flüchtigen Berichten oft nicht erwähnt wird, aber anzunehmen ist, und zweitens aus einer gesungenen Melodie, dem Lied. »Wenn ein Sänger oder eine Gruppe von Sängern erschöpft ist, fallen andere ein und fahren fort, bis der wilde Tanz zu Ende ist.« Bei den Kurnai wurde der Rhythmus vom Birrark mit zwei aneinandergeschlagenen Stäben markiert [Seite 385; Tafel xxvi].

Der Inhalt der Lieder schildert, soweit Texte in Übersetzungen bekannt geworden sind, Glaube und Mythen, Jagden und Alltagserlebnisse: das ganze Leben der Uraustralier spiegelt sich in den Liedern und damit wahrscheinlich auch in den »Tänzen«. Howitt findet »Gesänge, die begleitet werden von Pantomimen und rhythmischen Gesten, besonders effektvoll«. Leider führt er nur zwei Beispiele dafür an. Das Opossumjagdspiel<sup>30</sup>. »Ein beliebter Tanz, den ich gesehen habe, beschreibt [im Lied] die Jagd auf ein Opossum, sein Herausholen aus einem hohlen Stamm durch den Jäger, der zugleich der wichtigste Sänger ist, und durch seine Helfer. Jede Phase der Jagd ist genau dargestellt: das Auffinden des Tieres, der erfolglose Versuch, es aus seinem Schlupfwinkel herauszustochern, das Ausräuchern mit Feuer, das Erscheinen des Tieres, das Töten durch den Jäger. Diese Jagd wird nicht nur in den Worten des Liedes, sondern überdies durch Handlung und Bewegung aller Darsteller und einen pantomimischen Tanz vergegenwärtigt.«

Das Kanuspiel. »Ein anderer Corroboree wanderte in späteren Jahren von den Murring zu den Kurnai. Sein Verfasser und Komponist war der Liederdichter Mrgagula aus dem Stamm der Wolgal, einer Stammsgruppe der Inlandyuin, den östlichen Nachbarn der Kurnai. Lied und Pantomime schildern, wie ein Kanufahrer versucht, während der Flut in einem leckenden Kanu den Snovyfluß zu überqueren. *Die pantomimische Handlung*, die den Gesang begleitet<sup>31</sup>, ist viel eindrucksvoller als die Worte. Sie gibt ein anschauliches Bild davon, wie ein Kanu vom Ufer abgestoßen wird, wie der Eingeborene es in den Strom hinauspaddelt, wie er das Leck entdeckt, durch das Wasser eindringt, wie er ohne viel Erfolg versucht, das Wasser mit den Händen herauszuschöpfen und endlich schleinigst das Ufer wieder zu erreichen strebt. Am Ufer wird das Loch mit zähem Schlamm sorgfältig gestopft. Die „Auf-führenden“ [der Ruderer und seine Frau?] stoßen neuerdings vom Ufer ab und paddeln hinüber. Das Lied ist in der Wolgalsprache gedichtet und deshalb für die Kurnai völlig unverständlich.«

»Viele andere Gesänge [und Pantomimen!] könnten wiedergegeben werden«, berichtet Howitt weiter. »Noch ist es notwendig, wenigstens darauf hinzuweisen, daß es auch viele komische Gesänge [und also wohl auch Possen und Schwänke!] gibt, die auf irgendein vergangenes Ereignis Bezug nehmen. Ein bei den Murring beliebter Gesang dieser Art handelt von der Fahrt nach Melbourne in einem Dampfschiff.« Später heißt es: »Zweifellos gibt es unter ihren Gesängen manche, die grob und undezent sind... Aber von ihnen kann man absehen, es sei denn, sie hätten irgendeinen Zusammenhang mit dem Glauben oder mit Bräuchen... Die Weißen wissen wenig von den Gesängen [und

den damit verbundenen mimischen Darstellungen; O. E.] der Schwarzen, die die meisten für barbarisch, die Missionare aber für heidnisch halten und darum darauf dringen, daß sie möglichst rasch verschwinden und vergessen werden.«

Wenn die verschiedenen Familiengruppen der Kurnai, die zur Jugendweihe gehen, auf dem Festplatz sich einfinden, werden »nachts Gesänge und Tänze aufgeführt, in denen bald die Wirte, bald die Gäste die Schauspieler [!] sind<sup>32</sup>.«

Die Wanderung von Liedern und Tänzen über große Räume des australischen Kontinents wird oft bezeugt. Howitt<sup>33</sup>: »Mit verschiedenen Gesängen verbinden sich pantomimische Gesten oder rhythmische Bewegungen, welche von Darsteller auf Darsteller übergehen, so wie der Gesang von Stamm zu Stamm getragen wird. Im Verlaufe der letzten Jahre wurde ein Corroboretanz zu den Dieri gebracht durch eine Gesellschaft von Männern, die von Stämmen im Nordosten der Dieri, aus Queensland, kamen. Es ist der Molongotanz...«

Erstaunlich ist, daß auch Lieder gelernt und übernommen werden, deren Worte man nicht versteht. Hier erweist sich die mimische Sprache als allgemeinverständlich, und das Lied verwandelt sich zur »gesungenen Musik«, deren Rhythmen durch Händeklatschen, Fußstampfen, Aneinanderschlagen von Stäben und Trommeln auf zusammengerollte Felle noch verstärkt wird: das Urorchester.

Wenn eine Familie oder Stammesgruppe einer andern einen Corroboree zum Geschenk macht, wird er vom Spender nicht mehr aufgeführt. Aus dem Verschenken der Corroboree erklärt sich ihre Wanderung von Stamm zu Stamm.

Die Birrark, die im Himmel neue Tänze sehen, begeben sich sofort nach der »Erleuchtung« als Wanderlehrer auf den Weg und studieren die neuen Tanzspiele ein von Gruppe zu Gruppe ihres Stammes.

Alles spricht dafür, daß die Birrark die Dichter und Spielleiter des unterhaltenden Tanztheaters, der Corroboree, sind. So berichtet Howitt<sup>34</sup>: »Nachdem der Birrark im Geisterland neue Lieder und Tänze kennengelernt hatte, bestimmte er als „Zeremonienmeister“ den Ort, wo die Guneru – Gunyeru – [Tanzspiele] aufgeführt werden sollten. Ich erinnere mich, wie ein Kurnai, der ein bekannter Tänzer war, mit Begeisterung von den Guneru der alten Zeit sprach, die ein Birrark leitete. Er erzählte: „Wenn ein Birrark in ein Lager kommt und in jeder Hand ein Kunnin [spitzer Stock, ähnlich einem Wurfstock oder Grabstock] trägt, die er aneinanderschlägt, dann kommen die Männer und Frauen gelaufen und sagen: „Herbei! Wir werden uns unterhalten! Wir tanzen! Macht die Beine leicht!“ Jede Frau bekommt ein Fell, um darauf zu trommeln, und die Männer tanzen.“«

Daß diese Tänze alle beglücken, sieht man auch daraus, daß sie die eigentliche Hauptbeschäftigung der Geister im Himmel sind. Tanzen und mimen ist für die Kurnai also der Inbegriff himmlischer Seligkeit!

### *Die Jugendweihespiele*

FESTVORBEREITUNGEN. Zur Jugendweihe findet sich der gesamte Stamm der Kurnai ein. Die Vertreter aller fünf Stammesgruppen, die Jugendliche auf die Gründung der Ehe vorbereiten wollen, treffen sich im Norden oder im Süden des Gippslandes, das heißt in jener Gegend, von der aus die Anregung zum Weihefest kam. Diese Gemeinschaftsfeier nun war, wie bei den Feuerländern, eine ausgezeichnete und gern ergriffene Gelegenheit, nicht nur mit mimischen Spielen und Tänzen sich allabendlich zu unterhalten, sondern überdies Stammesangelegenheiten zu besprechen, Streitigkeiten zu schlichten, Ehen in die Wege zu leiten. Howitt erzählt<sup>35</sup>, daß die meisten Ehen im Anschluß an die Jugendweihe vollzogen wurden.

Die Jugendweihe der Kurnai heißt Dyerail und bedeutet: Zweig, der Blätter trägt. Wenn die Bäume Blätter tragen, ist der Sommer nahe; wenn die »Kinder Blätter tragen«, ist die Zeit gekommen, sie für die Ehe und das gemeinsame Leben vorzubereiten. Daher ist es vielleicht zu verstehen, wenn beblätterte Zweige als kultische »Requisiten« in der Jugendweihe eine so große Rolle spielen wie in vielen Volksbräuchen, in denen man den Schlag mit dem Zweig als Lebenszauber, als Übertragung der Fruchtbarkeit auf die Jugend deutet. Die blätterlosen Zweige, die Frauen und Männer während der Umschreitung der in magischen Schlaf versenkten Jugend aneinanderschlagen, müßten danach Symbol der Knaben sein, »die noch keine Blätter tragen«, die die Reife noch nicht erlangt haben.

Die Vorbereitungen dauerten oft Monate. Der Gwerail-Kurnai, der »große Mann«, sendet einen Boten zum ersten Häuptling der nächsten Stammesgruppe. Mit dem großen Schwirrholz, dem Symbol des Stammvaters, beglaubigt er seine Botschaft. Der benachrichtigte Stamm sendet dann einen seiner eigenen Männer weiter, bis alle Gruppen die Botschaft empfangen haben.

Vor den meisten Frauen wird das Vorhaben zunächst geheimgehalten. Angesehene alte Frauen werden in das Geheimnis eingeweiht durch eine umschreibende Formel: »Die Mrarts – die Geister der Verstorbenen – bereiten sich vor, ein Känguruh zu töten.«

Eine kultische Känguruhjagd ist ein Hörspiel, das aufgeführt wird, bevor die Knaben die Männerkleidung anziehen und damit als Geweihte in die Gemeinschaft des Stammes aufgenommen werden. Be-

zeichnend ist, daß diese Zeremonie von Geistern Verstorbener – den Ahnen der Prüflinge? – vorgenommen wird [Seite 354].

Die Jugendweihe fand jeweils im Sommer statt. Allmählich setzten sich alle Gruppen in Bewegung, trafen auf benachbarte Gruppen und zogen gemächlich weiter. Auf dem Festplatz lagerte jede Gruppe in der Richtung, in der ihre Heimat lag: nach diesem Grundsatz lagern sich auch die Männer in der Großen Hütte des Maskenfestes der Feuerländer! Bis das Fest begann, verbrachte man die Abende mit Spiel, Gesang und Tanz. Leider berichtet Howitt nicht, was für Spiele dabei aufgeführt wurden.

Howitt lernte die Jugendweihe erst im Jahre 1884 kennen, als die meisten Kurnai bereits ausgestorben waren. Auf seine Anregung rafften sich die letzten des Stammes zu einer letzten Jugendweihe zusammen, denn seit der Besetzung des Gippslandes durch die Weißen im Jahre 1842 wurden die Feiern nur noch in großen Zeitabständen von etwa zwanzig Jahren und schließlich gar nicht mehr durchgeführt, weil die Jugend sich immer mehr den Weißen anschloß und auf ihre Väter nicht mehr hörte.

**DIE HAUPTPROBE.** Der Häuptling begibt sich mit den Männern in den Busch, wählt eine halbe englische Meile vom Lager entfernt einen ebenen Platz als Dyerailgrund, lässt das niedere Gebüsch abhauen und den Platz reinigen. Am Nachmittag ruft Gwerail-rukut, die »große Frau«, das Weib des zweiten Häuptlings, die Frauen, die zu weihenden Knaben [Tutnurring] und die zu weihenden Mädchen [Krauun] zu einer Probe abseits vom Lager zusammen. Die Knaben mußten sich in einer vorderen, die Mädchen in einer rückwärtigen Reihe mit gekreuzten Beinen und über der Brust verschränkten Armen niedersetzen. Alle müssen die Augen niederschlagen und dürfen nicht umherschauen. Nun beginnen die Frauen auf ihren zusammengerollten Fellen zu trommeln. Knaben und Mädchen bewegen sich im Rhythmus der Trommelschläge in scharfen Bewegungen so stark hin und her, daß sie mit dem Kopf fast die Schultern des Nachbarn berühren. Nach dieser Probe des rhythmischen Sitztanzes werden die Knaben entlassen. – Knaben und Mädchen beginnen die Weihen gemeinsam. Noch stehen sie unter der Obhut der Mütter, von denen die Knaben bald getrennt werden, um Männer zu werden.

**ANKÜNDIGUNG DER LOSLÖSUNG DER KNABEN VON DEN MÜTTERN.** Die Jugendweihe, die die Kurnai auf Bitten Howitts zum letzten Male veranstalteten, dauerte auf seinen Wunsch nur fünf Tage: mehr Zeit hatte er dafür nicht! Früher zogen sich die Zeremonien

über Wochen hin. So erscheinen zahlreiche Zeremonien auf knappen Raum zusammengedrängt. Damit bleibt keine Zeit für abendliche unterhaltende Spiele, die Howitt offenbar nicht zu sehen begehrte oder von denen er glaubte, sie seien bei allen australischen Stämmen die gleichen. Die erste Nacht bringt die Zeremonie der Ankündigung der bevorstehenden Trennung der Knaben von den Müttern.

Gegen Sonnenuntergang des ersten Tages gibt der Häuptling das Zeichen zum Beginn der ersten Zeremonie. Darauf begeben sich die Männer in den Wald – »in die Garderobe« –, um sich zu »kostümieren« und für die erste Theaterszene vorzubereiten. Die Frauen aber führen die Tutnurring und Kraun auf den Dyeraulgrund, in den Kultraum, wo sie sich wie bei der Probe in zwei Reihen hintereinander nieder setzen müssen. Die Mütter stehen hinter ihren Söhnen. Jede trug früher als Zeichen ihrer Würde den Grabstock, mit dem sie Wurzeln aus grub, nun aber trägt sie einen Zweig mit einem Busch von Eukalyptusblättern an der Spitze. Wir müssen es Howitt einfach glauben, daß die Frauen hier ursprünglich Grabstücke trugen, obwohl wir gerne annehmen möchten, hier seien eher belaubte Zweige zu erwarten, da doch die ganze Zeremonie den Namen davon hat. – Die »große Frau« wirkt als Zeremonienleiterin: die Frau wirkt bei den Kurnai also nicht nur gelegentlich im Rat der Alten mit, sondern auch bei Zeremonien und Theateraufführungen. Gleichberechtigung und Arbeitsteilung wirken sich also auch in der Jugendweihe bedeutsam aus.

Inzwischen haben sich die Männer im Busch »kostümiert«: sie haben sich mit Kohlenstaub geschwärzt und Streifen von weißer Rinde quer über den Körper, die Hüfte, die Arme und Beine gelegt. Auf dem Kopf tragen sie »Kronen«, aus denen Grasbüschel aufsteigen. Grasbüschel haben sie auch durch die Nasenscheidewand gesteckt<sup>36</sup>. Als Schlagzeug trägt jeder Mann einen Rindenstreifen von drei Fuß Länge und vier Zoll Breite in der Hand.

»Schon von weitem hörte man die rhythmischen Rufe der Männer und das dumpfe Aufschlagen ihrer Rindenstücke auf den Boden.« Nun erscheinen sie – offenbar im Licht des Feuers. »Voraus schritt der Häuptling, der in Schlangenwindungen rasch herankam. Die Männer folgten und ahmten alle Bewegungen des Häuptlings genau nach, schlügen mit den Rindenstreifen abwechselnd auf der einen, dann auf der andern Seite auf den Boden. Nach etwa fünfzehn bis zwanzig Schritten hoben sie die Rindenstreifen in die Höhe und riefen laut: „Yeh! [Hurra!] und Yirung! Yirung!“« – Sie rufen also den Stammvater an, der im Emuzaunkönig verkörpert gedacht wird, und spielen vielleicht die Rollen von Emuzaunkönigen, denn sie sind ja bereits geweiht und damit wie der Stammvater selber auch zu Emuzaunkönigen

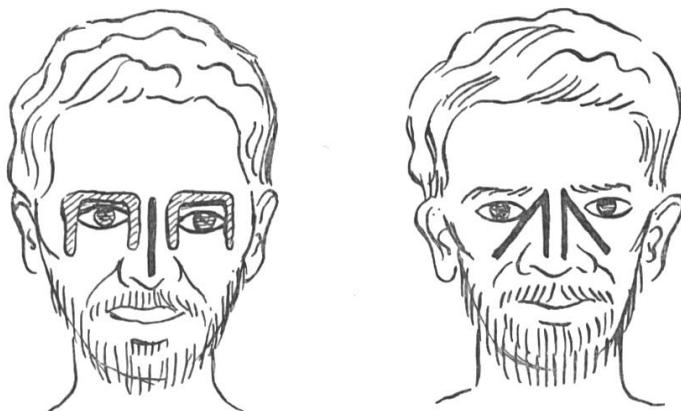
geworden. Die Männer erscheinen somit als Boten des Stammvaters. »Sobald die Männer sichtbar werden, trommeln die Frauen mit ihren Händen auf die zusammengerollten Felle, und die hinter den Knaben stehenden Mütter stampfen mit rhythmischen Stößen mit ihren Grabstöcken auf den Boden, während Knaben und Mädchen, wie sie gelernt haben, ihre Körper im Takte gleichmäßig hin und her schwenken. Die Reihe der Männer umkreist ein oder zweimal die Knaben und stellt sich dann ihnen gegenüber im Halbkreis auf, kniet nieder, schlägt die Rindenstreifen auf den Boden und ruft: „Huh! Huh! Yeh!“ Dann entfernen sich die Männer und streifen ihre Kostüme im Busch« – in der »Garderobe« – »wieder ab.« – Damit haben die Sendboten des Stammvaters, die als Yirung maskierten Männer, die Trennung der Knaben von den Müttern kundgetan.

Die litaneiartigen Rufe, das rhythmische Aufschlagen der Rindenstreifen auf den Boden, das Trommeln der Frauen, das Stöckeaufschlagen der Mütter sind »kultische Musik«. Der Text der Gesänge, der nur aus Anrufungen besteht, und die Instrumente [Rindenstreifen, Trommeln, Grabstöcke] sind von fast urzeitlicher Primitivität – denn immerhin treten an Stelle des noch ältern Aufschlagens der Hände auf den eigenen Körper hier die ersten Rhythmusinstrumente. Der Bewegungsritus: das Herantanzen in Schlangenwindungen, das Herabbeugen der Körper, um die Rindenstreifen auf den Boden zu schlagen, nach jeweils fünfzehn bis zwanzig Schritten das Innehalten, die Anrufung des Yirung, all das gibt der Prozession eine bemerkenswert starke Bewegung. Die Knaben und Mädchen nehmen die Bewegungen durch Hin- und Herschwenken der Körper auf. Ein faszinierender Rhythmus durchpulst das beginnende Fest.

**DIE KNABEN WERDEN EMUZAUNKÖNIGE [GOTT ERSCHAFFT DEN STAMMVATER].** In die zweite Nacht werden, durch die Zeitknappheit Howitts veranlaßt, fünf Zeremonien zusammengedrängt, die sich ursprünglich wohl auf viele Tage verteilten. Während des Tages werden die notwendigen »szenischen« Vorbereitungen getroffen. Eine niedere Laubhütte wird aus Zweigen errichtet: sie ist fünfundzwanzig Fuß lang, zehn Fuß breit und drei Fuß hoch. Unter dem Laubdach wird aus frisch gepflückten Eukalyptuszweigen ein Lager errichtet, in das die Prüflinge »zum Schlafe niedergelegt« werden müssen. Schlaf und Traum spielen im Leben der Kurnai eine besondere Rolle. Im Traum sehen sie die Geister der Verstorbenen. Die Prüflinge werden sie in ihrer Blätterhütte zwar nicht sehen, aber hören. Die Zeremonien beginnen wiederum erst kurz vor Sonnenuntergang.

Die erste Zeremonie bringt eine Wiederholung der Ankündigung der Lösung der Knaben von den Müttern. Dann eilen die Männer in den Busch zurück, um sich für die zweite Zeremonie vorzubereiten.

Die zweite Zeremonie vollzieht die Lösung der Knaben von den Frauen und Mädchen. Ein *Bullawang*<sup>37</sup> leitet die Vorbereitungen auf dem Dyerailgrund. Er ist der Instruktor, den die Männer zur Aufsicht und Belehrung bei den Knaben zurücklassen. Wieder werden drei Reihen



*Gesichtsbemalungen zur Jugendweihe der Kurnai*

Links: Bullawang [Lehrer]. Rechts: Tutnurring [Prüfling]

gebildet: in der ersten sitzen die Knaben, in der zweiten die Mädchen, in der dritten die Mütter. Der Bullawang prägt den Knaben ein, daß sie die dürren Zweige, die die Männer über sie werfen werden, nicht berühren, daß die Mädchen sie aber aufheben müssen.

Inzwischen haben sich auch die Männer vorbereitet. Leider sagt Howitt nicht, wie sie kostümiert sind. Nun hört man aus der Ferne das Rasseln der aneinandergeschlagenen dürren Zweige und die Rufe der Männer, »Ya! Wa! Ya! Wa!«, deren Bedeutung nicht bekannt ist. In kurzen Abständen tönt dazwischen der Ruf »Yeh!«. Nun werden die Männer sichtbar. Wiederum kommt der Häuptling voraus. Die Prozession läuft zuerst um Knaben und Mädchen herum – zum letztenmal sind sie beisammen. Dann laufen die Männer zwischen Knaben und Mädchen hindurch und trennen damit die Knaben von Mädchen und Müttern. Sie stellen sich den Knaben gegenüber auf und werfen ihre blätterlosen dürren Zweige, von denen sie sich noch einen Vorrat um den Hals gehängt hatten, über die unbeweglichen Knaben hinweg. Die Mädchen heben die Zweige auf. Die Trennung ist vollzogen. Von nun an wohnen die Knaben nicht mehr im Lager der Eltern und Schwestern, sondern der Brewit, der unverheirateten Männer. Nun

treten vor jeden Knaben drei Bullawang, die wie drei Paten die Sorge um den Jüngling übernehmen. Wenn schon die Mutter alle Macht über den Sohn verliert, dann sollen wenigstens ihre nächsten Verwandten, in der Regel die Söhne ihrer Brüder, ihr Kind fortan betreuen.

Die dritte Zeremonie der zweiten Nacht ist die Darbietung des Knaben an das Höchste Wesen. Dyerail heißt blättertragender Zweig. In keiner andern Zeremonie spielen die beblätterten Zweige oder auch nur Blätter eine so große Rolle wie bei der Hochhebung der Knaben. Das läßt vermuten, daß das von Blättern umbrauste Emporheben der Knaben eine der wichtigsten Zeremonien der Jugendweihe sein dürfte. »Unter lauten Huh-Rufen und dem Schütteln der Blätterbüschel hob jetzt jede Gruppe der Bullawang ihren Knaben mehrere Male hoch in die Luft, und er selbst streckte seine Arme so hoch zum Himmel als nur möglich. Dann erhoben die Frauen ihre blättergeshmückten Stöcke und schüttelten sie über den Knaben; dergleichen taten die Männer mit ihrer Handvoll Blätter. Gleich darauf wurden auch die Bullawang, jeder von seinen Genossen, in die Luft emporgehoben, und zwar mit dem Gesicht zu ihrem eigenen Lande gewendet. Jedesmal, wenn einer in die Höhe gehoben wurde, drängten sich die Männer herum, schüttelten ihre Zweige und stießen laute Huh-Rufe aus.« Von nun an heißt der Knabe: Tutnurring.

Bei den benachbarten Yuin werden Bumerangs und Zweige zum Himmel gehoben. Sie bedeuten eine Darbringung an das Höchste Wesen, den großen Bianban [Meister]. Es wäre also möglich, daß die Hochhebung der Knaben, die ihre Arme zum Himmel strecken, die Zeremonie, die in Anwesenheit des ganzen Stammes feierlich vor sich geht, ein Emporheben zu Gott bedeuten könnte.

Die vierte Zeremonie der zweiten Nacht versenkt den Prüfling in einen magischen Schlaf, aus dem er am nächsten Morgen als Mann auferstehen soll.

»Nun führen die drei alten Männer jeden Knaben in die Laubhütte. Sie liegen nebeneinander auf dem Rücken und halten die Arme verschränkt über der Brust. Blätter [!] werden über ihre nackten Körper gestreut. Dann aber werden sie mit Fellen so vollständig zugedeckt, daß sie die folgenden Zeremonien *nicht sehen* können. Zu Häupten und zu Füßen werden Feuer angezündet. Sie dürfen sich weder bewegen noch sprechen. Wenn sie etwas wünschen, müssen sie sich bemerkbar machen durch Zirpen wie ein Yirung.« – Sie sind also nicht mehr Knaben, sondern bereits in der Hörspielrolle des Emuzaunkönigs, des kleinen Vogels, in dessen Gestalt man sich den Stammvater dachte. Die Verwandlung hat begonnen.

Nun schreiten die Männer und Frauen im Gänsemarsch um die Laubhütte mit den »schlafenden« Knaben herum: voraus die Gwerailrukut, dann die Frauen, schließlich die Männer. Alle tragen Bündel von Stäben in den Händen, die sie aneinanderschlagen mit den Worten »Ya! Wa!« und gelegentlich mit »Yeh!«. Stundenlang hört man nichts als die leisen Schritte, das Klappern der Stäbe, die Rufe »Ya! Wa!«, die manchmal ersetzt werden durch die Worte »Yirung!« und »Kaiung!«. – Kaiung ist der Frauenschurz, den die Mädchen nach der Jugendweihe bis zur Verheiratung tragen. – Stets aber wiederholt sich der Freudenruf »Yeh!«. Durch die eintönigen Rhythmen des Gesanges, des Klapperns der Stäbe, des Trott der Schritte glaubt man, die Knaben in einen magischen Schlaf zu versenken. Um Mitternacht legen Frauen und Männer sich schlafen. Im Morgengrauen erheben sie sich wieder und Trott, Klappern und Singen wird noch eine halbe Stunde lang weitergeführt<sup>38</sup>. Dann entfernen sich die Frauen in ihr Lager.

Es ist wahrscheinlich, daß die Hauptzeremonie, die Weihe der Knaben und die Weihe der Mädchen, von jeher getrennt durchgeführt wurde. Später aber schob sich ein Geheimnis in die Zeit der Abwesenheit der Frauen und Mädchen ein, das berufen war, die Gleichberechtigung der Geschlechter mit der Zeit aufzuheben zugunsten der Männer.

Nun beginnt die fünfte Zeremonie dieser Nacht, die an Knaben und Mädchen gleichzeitig, aber räumlich getrennt durchgeführt wird. Zum erstenmal erhält der Medizinmann eine Rolle. Sein Kostüm besteht aus der Schwärzung des Körpers mit Kohlenstaub<sup>39</sup> und einem weißen Streifen, den er von einem Ohr quer über das Gesicht zum andern zieht. Die zwei Häuptlinge nehmen die Decken vom Körper der Tutturing fort und setzen sie der Reihe nach auf; doch bleiben Kopf und Schulter mit einem Fell wie mit einer Kapuze bedeckt. Jedem Jüngling knetet der Medizinmann die Magengegend und murmelt dazu unverständliche Worte.

Die theatrale Form der Verwandlung der Knaben in Männer ist merkwürdig. Die Knaben sind verhüllt; sie hören alle Vorgänge, aber sie sehen sie nicht: ein Hörspiel. Sie fühlen überdies, wenn der Medizinmann sie knetet: ein »Tastspiel«. Wir haben also ein Kultspiel vor uns, von dessen Aufführung die Knaben zwar nichts sehen, die sie aber hören und fühlen: eine Spielform, der wir hier zum erstenmal begegnen.

Man ist versucht, im Medizinmann eine Verkörperung des Höchsten Wesens selber zu sehen, der den Stammvater als ersten Menschen aus Lehm knetend erschafft, wie es eine Mythe der nächsten Verwandten der Kurnai, der Kulin, erzählt, die sie auch mimisch darstellen<sup>40</sup>.

Diese Annahme würde der Emporhebung der Jünglinge zum Höchsten Wesen im Himmel sehr wohl entsprechen. Wird der Jüngling dem Höchsten Wesen unter Blätterrauschen – dem Zeichen der Reifezere monie – gezeigt, daß er herabkommt und ihm selber die höchste Weihe bringt, indem er sie, wie einst den Stammvater, zu »Stammvätern« neuer Familien weiht? Diese Annahme findet eine Stütze in der Tatsache, daß die im »Grabe« unter dem Laubdach liegenden Jünglinge sich nur durch Zirpen des Emuzaunkönigs, der akustischen »Maske« des Stammvaters, bemerkbar machen dürfen. Wenn sie zirpen, verkörpern sie den Yirung, den Gott selber einst knetend erschuf. Die Knaben sind durch die Grablegungszeremonie in »toten Lehm« verwandelt, den das Höchste Wesen mit seinen Händen formend und es anhauchend zum Stammvater macht.

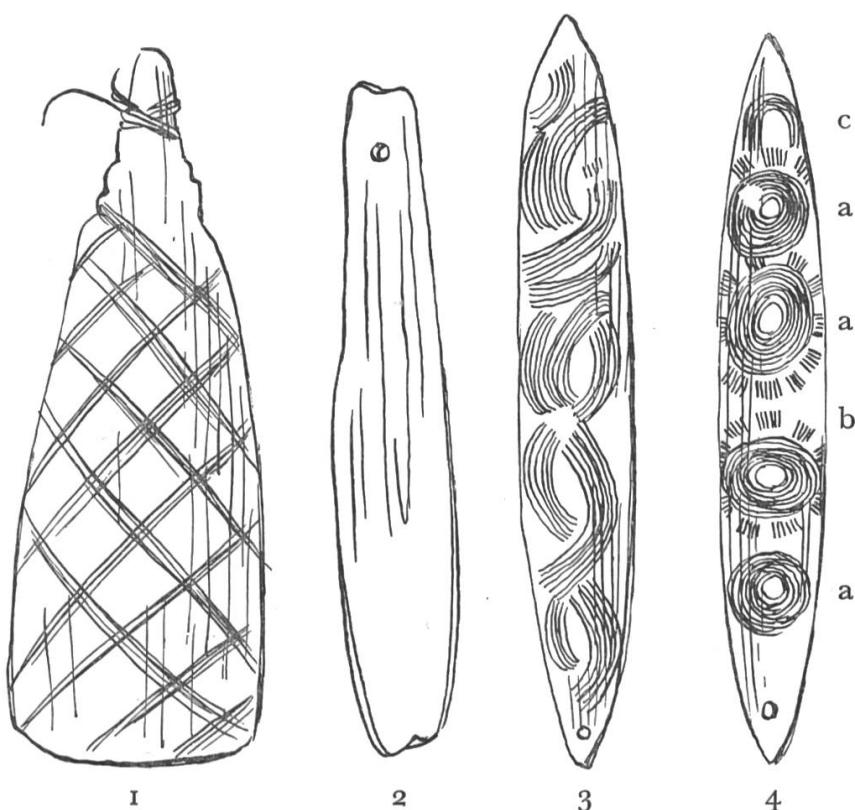
Nachdem der Medizinmann also durch Kneten und Murmeln von Sprüchen – Einhauchen des Lebens? – die Knaben zum Leben erweckt hat, werden sie »bekleidet mit dem Männergürtel, dem Männer schurz, den Armbändern, dem Stirnband, dem Nasenpflock, dem Halsband und überhaupt der ganzen Männerkleidung«. – Auch aus der Einkleidung ist zu entnehmen, daß die kultische Mannbarkeits zeremonie hier zu Ende ist; denn was nun folgt, ist eine Wiederholung der gleichen Gedankengänge mit andern Mitteln, denen noch einmal [!] eine Anlegung der Männerkleidung folgt!<sup>41</sup>

Noch ein Motiv deutet darauf, daß die Mannbarkeitszeremonien hier eigentlich zu Ende sind: ein Lager wird errichtet, in dem die Tutnur ring nun als junge Männer hausen und schlafen und das sie ohne Begleitung der Bullawang nicht verlassen dürfen: sie haben die Weihen empfangen, die Voraussetzung für die Mitteilung aller religiösen und sittlichen Gebote des Stammes.

**DIE WEIHE DER MÄDCHEN ZU NEUEN STAMMÜTTERN.** Die Frauen verließen die Knabenweihe ursprünglich wohl nicht deswegen, weil der Medizinmann in der Gestalt des Höchsten Wesens sie zum Leben erweckte und damit zu Yirung, zu neuen Stammvätern, weihte, sondern weil die alten Frauen zur gleichen Zeit in ihrem Lager die Weihe der Mädchen zu leiten hatten. Howitt berichtet darüber<sup>42</sup>: »Am Ende der Knabenweihe früh am Morgen gegen Tagesanbruch hörte man die alten Frauen singen: „Yeh! Yeh! Wah! Wah! Yeh! Dyit gun! Dyit gun!“« – Damit ist die Anrufung der im blauen Zaunkönig verkörpert gedachten Stammutter bezeugt: die Mädchen erleben, angeführt von der Dyerail-rukut, gleichzeitig mit den Knaben, aber getrennt von ihnen, die Hauptzeremonie der Mädchenweihe: sie werden neue Stammütter künftiger Geschlechter.

Der dritte Tag der Jugendweihe bringt fünf Zeremonien beziehungsweise Belehrungen: Vorführung und Enthüllung der Schwirrhölzer; Offenbarung des Höchsten Wesens; Warnung vor Verrat der Geheimnisse; kultisches Jagdspiel; Schrecken der Frauen und Kinder mit den Schwirrhölzern.

**DIE ENTHÜLLUNG DER AKUSTISCHEN MASKEN DER STAMMELTERN.** Die Knaben gaben durch Zirpen während des magischen Schlafes zu erkennen, daß sie die Rolle des Emuzaunkönigs zu spielen hatten, was die Frauen, die zusammen mit den Männern singend und stäbeklappernd die Knaben umkreisten, ja selber feststellen konnten.



*Akustische Masken in Form der Schwirrhölzer in Australien:*

1. Tundun [Stammvater] der Kurnai.
2. »Daramulun«, der zum Höchsten Wesen gewordene Stammvater der Yuin.
3. Nankara, das große Schwirrholtz der Aranda [Vorderseite]. Sein Brausen ist die Stimme des Känguruhtotemurahnen. Die Zeichen stellen das sitzende rote Känguruh dar.
4. Namatuna, das kleine Schwirrholtz der Aranda. Die Zeichen deuten auf Tnaueria-araguta, eine Urahni des Schotenfruchttotems, deren Stimme aus dem Schwirrholtz tönt. a] Lagerplätze der Tnaueria-Totemurahninnen; b] Tnaueria-Fruchtschoten; c] Eine sitzende Tnaueriafrau.

Den Frauen wurde nun gesagt, der Stammvater selber steige herab, um die Knaben zu Männern zu weihen. Aber diesmal kommt der Stammvater nicht als Emuzaunkönig, sondern in der akustischen Maske des Schwirrhölzes *Tundun*, »der Mann« [oder Wentwin: Großvater]. Er kommt nicht allein; denn alsbald werden die Frauen auch die Stammutter, die im kleinen Schwirrholtz verkörpert ist, Rukut Tundun, »das Weib des Mannes«, hören. Die Frauen dürfen die beiden Schwirrhölzer nicht sehen.

Die Stammeltern erscheinen in der Kurnai-Jugendweihe also in zwei »Masken«: als kleine Vögel *und* als Schwirrhölzer. Die beiden kleinen Vögel sind als »Totems« der Stammeltern keine Geheimnisse und entsprechen damit der Gleichberechtigung der Geschlechter in der Urkultur. Die Schwirrhölzer aber sind ein so tiefes Geheimnis, daß eine Frau, die es durch Zufall oder Neugier erblickt, getötet würde. Ja, noch mehr! Eine Warnsage erklärt, daß die Offenbarung dieses Geheimnisses den Untergang aller Kurnai durch Sinbrand und Sintflut zur Folge hätte. Obwohl die akustischen Masken der Schwirrhölzer nicht die Urkultur, sondern eine spätere Kulturschicht zeigen, ist die Warnsage mit dem Höchsten Wesen Mungan ngaua selbst verbunden, denn *er* würde die Strafe senden: ein Beweis dafür, wie innig Urkultur und »Schwirrholkultur« – ist sie mit der totemistischen Kultur identisch? – bei den Kurnai sich verschmolzen haben. Jedenfalls aber sind die Stammeltern in zwei völlig verschiedenen Symbolen dargestellt: als Vögel und als Schwirrhölzer; in beiden Symbolen zeigen sie sich nicht optisch, sondern nur akustisch. Die kleinen Vögel zirpen, die Schwirrhölzer sausen. Zirpen ist eine Tonnachahmung mittels der Möglichkeiten des eigenen Körpers; geschwirrt wird durch ein besonderes Kultinstrument. Da die in den eigenen Körper eingeformte Kunst der Mimesis älter ist, muß das handwerklich geformte Schwirrholtz einer jüngeren Kulturschicht angehören.

Durch Zirpen und Schwirrholzbrausen werden im Grunde zweimal die gleichen Vorstellungen erweckt: die Stammeltern erscheinen! Bemerkenswert ist nun, daß das »Zeigen des Großvaters« – mit diesen Worten werden Erscheinen und Demaskierung Tunduns angedeutet – nicht auf dem eigentlichen Kultplatz, wo die Knaben in magischen Schlaf versenkt wurden, vorgeführt wird, sondern weit weg, zweitausend Schritte vom Kultplatz und vom Lager entfernt. Irgendwo im Busch. Am Rande eines umfangreichen und dichten Gebüsches von Tibäumen lag eine kleine offene Ebene. Hierher wurden eine Stunde vor Sonnenuntergang die bereits geweihten Knaben geführt. Der Häuptling befahl ihnen, sich in eine Reihe zu setzen und die Decken über den Kopf zu ziehen: ein Hörspiel also ist zu erwarten.

Nun erschien aus dem Gebüschen heraus der zweite Häuptling in einer Entfernung von hundertfünfzig Ellen [Yards] und schwang das große Schwirrholz, das Tundun, daß es dumpfbrausend tönte. Der Mann, der ihm folgte, schwang das kleine Schwirrholz: das Rukut-Tundun. So traten sechzehn Männer aus dem Busch, von denen jeder ein Schwirrholz erbrausen ließ. In einem Halbkreis stellten sich die schwirrholschwingenden Männer den Knaben gegenüber und »vollführten ein Finale von wild durcheinanderbrausenden Tönen«. Dann wurde es still. Der Häuptling befahl den Knaben, aufzustehen und ihr Antlitz zum Himmel zu erheben. Die Bullawang zogen den Knaben die Decken von den Häuptern, und sie blickten empor. Und der Häuptling zeigte mit seinem Wurfstock zum Himmel, dann tiefer und schließlich auf die Tundunmänner und sprach: »Schau dorthin! Schau dorthin! Schau dorthin!«

Zwei alte Männer liefen von einem Knaben zum andern und sprachen mit ernstem Tone: »Was du hier sahst, darfst du niemandem sagen, weder deiner Mutter noch deiner Schwester noch irgend jemandem, der nicht geweiht ist.« In alten Zeiten wurden dabei Speere auf die Knaben gerichtet, um anzudeuten, daß das Ausplaudern des Geheimnisses mit dem Tode bestraft würde.

Jedermann würde nun eine Erklärung der Schwirrhölzer erwarten. Sie erfolgt auch tatsächlich, aber erst nachdem die Lehre vom Höchsten Wesen vorgetragen ist. Mungan ngaua lebte einst auf Erden, lehrte die Kurnai die Herstellung aller Werkzeuge, Netze, Boote, Waffen und alle Künste und gab jedem einen Namen. Mungan ngaua hatte einen Sohn namens Tundun, »Mann«. Er war verheiratet und wurde zum Stammvater der Wentwin [Vaters Vater], also aller Vorfahren der heutigen Kurnai. Mungan ngaua setzte die Dyerail ein, die durch Tundun geleitet wurde, der auch die beiden Instrumente machte, welche seinen und den Namen seiner Frau tragen.

Hier klafft ein Widerspruch. Für die Männer ist die Hauptzeremonie der Augenblick, in dem der Medizinmann die »toten« oder »schlafenden« Jünglinge zu Männern knetet, und wir nahmen an, er stelle in diesem Augenblick das Höchste Wesen dar. Für die Frauen spielt sich die unsichtbare Hauptzeremonie ab, wenn in weiter Ferne, im Busch, die Schwirrhölzer surren. In Wirklichkeit aber sind die Schwirrhölzer für die Männer nur tönendes Holz und leere Maske, an die die Knaben ebenso glaubten wie bei uns an das Gehorn und Geschell des heiligen Nikolaus, von der sie nun aber wissen: die Schwirrhölzer sind »Masken« und keine wirklichen Geisterwesen. Die Frauen glauben an die Stammeltern; die Männer glauben an das Höchste Wesen: Mungan ngaua. Wußten die Frauen tatsächlich nichts oder nichts mehr davon?

Nun durften die Knaben Tundun in die Hand nehmen. Sie taten es ängstlich und widerstrebend und ließen endlich die Schwirrhölzer brausen. Die vorgetragene Glaubenslehre zeigt, wie innig und natürlich das Höchste Wesen mit den Stammeltern verbunden erscheint. Das ist keineswegs selbstverständlich, denn bei andern Stämmen, die nicht mehr die Jugendweihe, sondern nur noch die *Knabenweihe* besitzen, ist das kleine Schwirrholz verschwunden. Bei den Yuin ist das Höchste Wesen verblaßt und dafür der Stammvater Daramulun zum Höchsten Wesen aufgestiegen: darum erscheint das Schwirrholz bei ihnen als Stimme Gottes.

Von der akustischen Darstellung der Stimme Gottes im Donner oder der Stimmen der Stammeltern oder des Stammvaters durch Schwirrhölzer geht eine unendliche Reihe von »Lärminstrumenten« aus, die in allen nachfolgenden Kulturen bis in die Gegenwart eine geheimnisvolle und stets eindrückliche Bedeutung haben: die Pfeifen, Hörner, Peitschen, Glocken, Luren, Rätschen und verstellten Stimmen sind stets Götter-, Stammeltern-, Geister- oder Totenstimmen, mögen ihre Träger dabei sichtbar werden oder nicht. Sie sind akustische Masken und ebenso bedeutende Urkräfte der mimischen Darstellung wie die Körperverhüllungen. Einmal wird der Körper, ein anderes Mal die Stimme und oft beides zugleich »maskiert«. Von hier aus ist also die Frage berechtigt, ob zu gewissen Lärmbräuchen überhaupt Verhüllungen gehören oder ob nicht lediglich die Maskenstimmen aus dem Dunkel und dem Schutze der Nacht tönen.

**DAS OPOSSUMSPIEL.** Die Knaben sind durch die Weihen zu Männern geworden, darum hat man ihnen feierlich Männerkleider überreicht. Als Eingeweihte haben sie das Recht, mit Glaubensgeheimnissen und Stammesordnungen vertraut zu werden. Ein Mann kann aber nur dann eine Familie erhalten, wenn er ein geschickter Jäger ist. Im »Opossumspiel« sehe ich mehr als eine fröhliche Unterhaltung, wie Howitt meint. Es ist die »Jägerweihe« oder doch die Vorbereitung dazu. Die Opossum werden von den Bullawang dargestellt, die Männer halten den Baum fest, an dem die »Tiere« emporklettern<sup>43</sup>. Also bleiben für die Knaben die Rollen der Jäger. Das sagt Howitt zwar nicht – er hat die Knaben in der Beschreibung des Opossumspiels zu erwähnen vergessen. Es wird weder im Lager der Knaben noch auf einem der beiden Kultplätze, sondern irgendwo unterwegs gespielt. Da das Tundunspiel eine Stunde vor Sonnenuntergang begann, muß es inzwischen Nacht geworden sein. Die Zurüstungen zum Spiel sind auffallend umständlich. Howitt berichtet<sup>44</sup>: »Ein junger Baum wurde abgehauen und seiner Zweige beraubt, so daß er nur einen Pfahl von etwa zwan-

zig Fuß Länge und an seinem untern Ende von sechs Zoll Dicke bildete. Der Pfahl wurde in ein Loch gesteckt, das in den Boden gegraben war, und ein großer Busch von Blättern wurde an seinem obern Ende befestigt<sup>45</sup>. Er *stellte* einen Baum *dar* und wurde in Stellung gehalten von so vielen Männern, als ihn fassen konnten. Mit der einen Hand ergriffen sie ihn, in der andern hielten sie ein Büschel mit Blättern versehener Zweige. Auf diesen Pfahl kletterte ein Bullawang nach dem andern hinauf. Mit Händen und Füßen berührten sie den „Baum“, ahmten die Bewegungen des Opossums nach, während die untenstehenden Männer die Blätterbüschel schüttelten und „Huh!“ riefen. Dies sollte eine Opossumjagd darstellen.« Wieder spielen Blätterbüschel eine geheimnisvolle Rolle! – Die Männer kehren nach dem Opossumspiel in das Lager der Verheirateten, die Tutnurring ins Lager der ledigen Männer zurück.

**DAS ZWEITE SCHWIRRHOLZSPIEL: SCHRECKEN DER FRAUEN.** Den Frauen wurde gesagt, in den Geheimzeremonien der Jugendweihe komme Tundun hernieder, »um die Knaben zu Männern zu machen«. Das geheimnisvolle Brausen sei seine Stimme. Wenn sie er töne, dürfen sie ihr Lager nicht verlassen, sonst würden sie getötet. – Um acht Uhr abends schreiten die Bullawang mit den Tutnurring langsam um das Lager herum und schwingen die Schwirrhölzer, in einer Entfernung, die es verunmöglicht, die Bewegung der tundunschwingenden Männer durch Gebüsch und Baumstümpfe hindurch zu sehen. Aus dem Lager hört man das Schreien der erschreckten Frauen und Kinder, die glauben, Tundun umschreite ihre Wohnstätten, bevor er dahin zurückkehre, woher er zur Jugendweihe kam.

Der *vierte Tag* der verkürzten Jugendweihe bringt die Befreiung von Speiseverboten, sittliche Anweisungen, das Duraspel und das kultische Känguruuhhörspiel mit dem kultischen Mahl.

Daß das Opossumspiel vom Vorabend Jägerweihe und Lösung von Speiseverboten bedeutet, ersieht man daraus, daß die Tutnurring bereits am andern Morgen mit ihren Bullawang ausziehen, um jene Tiere zu suchen, die sie essen dürfen. So dürfen sie nun auch das Opossum genießen, wenn es männlich ist und eine Frau es für sie kocht. Allmählich werden die Knaben von allen Speiseverboten befreit, und zwar jedesmal dann, wenn ein alter Mann sie plötzlich mit dem gekochten Fett des betreffenden Tieres bestreicht.

**DAS DURASPIEL DER KNABEN UND MÄDCHEN.** Nun finden sich wieder alle auf dem alten Kultplatz, dem Dyerailegrund ein, auf dem die gemeinsame Jugendweihe begann. Das Duraspel vereinigt die ge-

weihten Knaben und die geweihten Mädchen wieder. Es wird »Den Tutnurring einige Frösche geben« genannt. Mit den »Fröschen« sind die Durawurzelknollen gemeint, die wie die Frösche in den Sümpfen von Gippsland gedeihen. Die Frauen haben inzwischen Duraknollen gesammelt und in Asche gebacken. Indessen werden die neugeweihten Knaben vor der festlichen Begegnung mit den Mädchen und Frauen von den Bullawang bemalt: ein Streifen von rotem Ocker wird an jeder Seite der Nase heruntergezogen. Knaben und Mädchen treten in zwei Reihen, in einer Entfernung von hundertfünfzig Ellen, einander gegenüber. Hinter den Knaben stehen die Männer, die Zweige [!] in den Händen halten. Die Frauen stellen sich hinter der Reihe der Mädchen auf.

Alle Mädchen halten in der Hand eine zehn Fuß lange Stange, an deren Ende ein Bündel gekochter Duraknollen hängt, und rufen: »Komm zu uns, wir geben dir Nahrung!« Sogleich läuft jeder Knabe auf das gegenüberstehende Mädchen zu, ergreift die Duraknollen, wirft sie zu Boden und läuft in sein Lager zurück. Dazu rufen die Männer: »Huh!«, schütteln ihre Zweige und folgen den Knaben. Einer der Bullawang hebt die Duraknollen dann auf, die von allen Anwesenden gegessen werden.

Das Duraspel ist thematisch das Gegenstück zum Opossumspiel. Die Männer beschaffen auf der Jagd die Fleischnahrung, die Frauen sammeln die Pflanzennahrung. In der zweiten Nacht wurden die Männer von den Frauen und Mädchen getrennt, in der vierten werden sie auf eine neue Art wieder verbunden. Die Mädchen bieten den Jünglingen die gekochten Duraknollen an. Sie deuten auf ihren Beitrag für den kommenden Haushalt und ihre Kochkünste. Sie werben also um die Jünglinge, die rasch zugreifen, aber die Knollen dann fallen lassen: noch sind sie ja mit den Mädchen nicht ehelich verbunden.

**DAS KÄNGURUHKULTSPIEL.** Es heißt »Sehen der Geister«. Die Schauspieler stellen also offenbar Geister der Ahnen dar. Ein Känguru wird erjagt, geschossen, geröstet, aufgeschnitten. Die Stücke werden in Hörweite vom Lager der neugeweihten Knaben auf einen großen, umgefallenen Baum gelegt.

»Nun beginnen die Männer zu rufen wie bei einem Wildtreiben. Mit Keulen und Äxten schlagen sie auf Baumstümpfe und Stämme. Sie stellen eine Känguruhtreibjagd dar. Die Tutnurring werden von den Bullawang in Felle gehüllt und dann geheißen zu kommen und zu sehen, wo die *Geister* ein Känguru gefangen hätten. Noch immer spielen die Männer die Kängurujhagd. Die verhüllten Knaben werden an den Stamm gesetzt, auf dem das Wildbret liegt. Plötzlich hört der

Lärm auf. Der Häuptling befiehlt den Knaben, aufzublicken. Sie werfen ihre Felle ab. Der Häuptling weist mit dem Wurfstock zum Himmel, zum Horizont und auf das Fleisch auf dem Baumstamm und spricht: „Schau dorthin! Schau dorthin! Schau dorthin!“ Der Häuptling gibt jedem Burschen ein Stück Fleisch, das übrige essen die Männer.« Durch dieses kultische Hörspiel »werden die neugeweihten jungen Männer für immer befreit vom Verbot, Känguruhfleisch zu essen«. Geister spielen eine Treibjagd, um Känguruhfleisch für eine Kultmahlzeit zu erhalten. Wo das Spiel aufgeführt wird, ist nicht gesagt. Offenbar irgendwo im Busch wie das Opossumspiel, das vielleicht für die Jungmänner auch ein Hörspiel war. – Danach werden die Jungmänner zum zweitenmal – diesmal vor allem Volke – als Männer gekleidet mit einem roten Stirnband, einem Nasenpflock, Rohrhalsband, Armbändern. Ihr Gesicht wird mit rotem Ocker bemalt.

Der *fünfte und letzte Tag* der Jugendweihe bringt die Schlußzeremonie: die Wasserbesprengung. Das ganze Volk findet sich dazu ein. Die Mütter der neugeweihten Jungmänner stehen in einem ausgetrockneten Bachbett und haben Gefäße mit Wasser neben sich. Die Bullawang führen die neugeweihten Jungmänner im Gänsemarsch zu ihren Müttern. Jede Frau bückt sich nieder zum Trinken. Ihr Sohn taucht einen Zweig [mit Blättern] ins Wasser und bespritzt seine Mutter, die scheinbar erzürnt Wasser aus ihrem Munde über sein Gesicht sprüht: vielleicht ein Ritus der Segenspendung. Die Knaben begeben sich ins Männerlager, die Frauen in das ihre. Eine der Mütter weinte um den Verlust ihres Sohnes...

Unter der Leitung der Bullawang begeben sich die Neugeweihten für viele Monate in den Busch, um jagend ihr Leben selber zu fristen und weiter sich unterrichten zu lassen. Dann erst dürfen sie heimkehren. Die Kurnai kennen keine Art von Körperverstümmelung, weder Zahnausschlägen, Haarausrupfen noch Beschneidung. Sie kennen weder Boden- noch Rindenzeichnungen, mit Ausnahme der Schwirrhölzer also keine Art von außerkörperlichen Künsten. Ihre Jugendweihe, die nur für die zwei fremden Schwirrhölzspiele die Frauen ausschließt – sie dürfen die Schwirrhölzer immerhin sausen hören –, wird weitgehend für Knaben und Mädchen gemeinsam durchgeführt. Wo Knaben und Mädchen getrennt geweiht und unterrichtet werden, liegt der Grund nicht in der Geheimhaltung, sondern in der Besonderheit der Mitteilungen, die nur für Mädchen oder Knaben bestimmt sind: die Pflichten der künftigen Ehemänner und Ehefrauen. Das entspricht der Gleichberechtigung der Geschlechter und damit der Urkultur der Menschheit und rückt die Jugendweihe der Kurnai in die Nähe der Jugendweihe der Yámana.

Wenn aber die Gesamtheit der Jugendweihezeremonien – mit Ausnahme der geheimen Schwirrholzspiele und der Mythe mit der Strafandrohung – der Urkultur angehört, dann sind sämtliche in Form von Rollenspielen dargebotenen Zeremonien ebenfalls der Urkultur zuzuschreiben. Es sind dies:

1. Die Emuzaunkönige [die bereits geweihten Männer] künden die Lösung der Knaben von den Müttern und Mädchen an. Schauspiel.
2. Das Höchste Wesen erweckt die »toten« oder »schlafenden« Knaben zu Emuzaunkönigen, zu Stammvätern neuer Generationen. Hör- und Tastspiel.
3. Die Mädchen werden zu blauen Zaunkönigen, zu Stammütern neuer Generationen. Wahrscheinlich Hörspiel.
4. Die Schwirrhölzer werden den Knaben als akustische Masken der Stammeltern vorgeführt und dann »demaskiert«. Hörspiel.
5. Das Opossumspiel bedeutet den Beginn der Lösung der Knaben von den Speiseverboten. Schauspiel. [Oder Hörspiel?]
6. Die Schwirrhölzer schrecken Frauen und Kinder. Hörspiel.
7. Im Duraspel werben die Mädchen um die Knaben. Schauspiel.
8. Das Känguruhspiel beendet die Lösung der Knaben von den Speiseverboten. Hörspiel.

Unter den acht Kulthandlungen befinden sich also zwei oder drei Schauspiele [1, 5 ?, 7] und vier oder fünf Hörspiele [3, 4, 5 ?, 6, 8]. Das Hauptspiel erweist sich, trotz seiner scheinbaren Einfachheit, als vielfältiger Spielvorgang: es ist Schauspiel: der Medizinmann ist für die zuschauenden Männer »kostümiert«, die Knaben sehen ihn nicht; Hörspiel: Umkreisen der Laubhütte durch Männer und Frauen mit Schritten, aneinandergeschlagenen Stäben, Ausrufen, Anrufungen des Yirung, Erweckungsworte des Medizinmannes; Tastspiel: die Knaben sehen den Darsteller nicht, hören ihn aber und spüren das Kneten ihres Leibes. Von mimischen Hör- oder Schauspielen ist nur die Rede, wo die Darstellung von Rollen für die Gesamtheit des Stammes oder die Jünglinge oder die Mädchen sicher ist. Es ist möglich, daß auch andere Zeremonien Rollenspiele aufweisen, aber vorläufig nicht als solche erkannt werden können, zum Beispiel die Abschiedsszene der Söhne von den Müttern mit dem gegenseitigen Bespritzen mit Wasser.

### *Die Eigenart des Kurnaitheaters*

SPIELGELEGENHEITEN. Wenn der Birrark, der wandernde Spielmeister, in einem Lager erscheint und die Stäbe aneinanderschlägt,

sind die Kurnai wie verzaubert: die Männer beginnen zu tanzen und die Frauen auf ihren Fellen zu trommeln. Ein solches Spiel- und Tanzfest ist zu jeder Stunde möglich und erwünscht.

Das große Fest der Kurnai ist die Jugendweihe, zu der alle Stammesangehörigen aus Nord und Süd zusammenströmen, die Knaben zu Männern und die Mädchen zu Frauen weihen und sie damit auf die Ehe vorbereiten. Im nächtlichen Feuerschein tanzen bald die Gastgeber, bald die Gäste ihre Rollenspiele.

**DER SPIELPLAN.** Man könnte die Theateraufführungen der Kurnai in zwei Gruppen, selbständiges und angewandtes Theater, zusammenfassen.

Das selbständige Theater sind die Tierspiele, deren Erfinder [»Dramatiker«] und Spielleiter die Birrark sind. Es sind mimische Tieränze – nur einmal ist ausdrücklich ein Känguruhtanz erwähnt –, die der Birrark im Geisterreich über dem Himmelsgewölbe kennenlernt und die Kurnai lehrt, wobei die Männer tanzen und die Frauen trommeln. Der Mimus der Kurnai dürfte den Tierspielen der Tasmanier entsprechen.

Als angewandte Theater sind die Kultspiele der Kurnai anzusprechen. Die wichtigsten Zeremonien der Jugendweihe nehmen die Form des Rollenspiels an. Es sind Mysterien, die darstellen und bewirken. Dargestellt werden die Stammeltern durch das große und kleine Schwirrholz; dargestellt werden im Duraspel die Mädchen als Frauen, die die »Männer« auf ihren Haushaltbeitrag hinweisen. Bewirkt wird durch die Knetung des Leibes durch das »Höchste Wesen« die Schaffung neuer Stammväter [und Stammütter]; bewirkt wird durch das Opossum- und Känguruhspiel die Lösung der Knaben von den Speiseverboten; bewirkt wird durch die maskierten Männer, deren Rollen schwer deutbar sind, die Lösung der Knaben von den Müttern. Diese Wirkung wird nicht durch Zauber, sondern lediglich durch mimische Darstellung erreicht, durch Wiederholung eines Urzeitgeschehens.

**SCHAUSPIELE UND HÖRSPIELE** bestehen auch bei den Kurnai nebeneinander. Die Überzeugung, daß das kultische Hörspiel älter ist als das kultische Schauspiel ergibt sich auch aus der Tatsache, daß die meisten Kultspiele im Rahmen der Jugendweihe – fünf von acht – Hörspiele sind. Hier zeigt sich aber überdies eine merkwürdige Verbindung von Schau- und Hörspielen. In der mimischen Hauptzeremonie der Jugendweihe, der Erschaffung neuer Stammväter, ist das Höchste Wesen für die Männer sichtbar und darum »kostümiert« [Schauspiel], für die Knaben ist es nur hörbar und fühlbar: sie hören

seine Worte und fühlen seine knetenden Hände [Hör- und »Tast«-Spiel], sehen es aber nicht. Von den beiden Tierspielen der Jugendweihe ist das Opossumspiel für die Prüflinge wahrscheinlich, das Känguruhspiel sicher ein Hörspiel.

**ART DER MIMISCHEN DARSTELLUNG.** Die alltäglichen Tierspiele sind Tanzspiele im Kreis, die kultischen Tierspiele realistische Hördarstellungen. Mimus und Mysterium sind im Darstellungsstil also völlig verschieden. Die übrigen Mysterien zeigen bald realistische Mimesis [Kneten der Knaben], bald rhythmische Bewegungen [Ankündigung der Lösung der Knaben von den Müttern].

**SPIELRAUM** der Tierspiele ist der kreisrunde Tanzplatz. Die Kultspiele der Jugendweihe werden auf verschiedenen Plätzen aufgeführt: auf dem Dyerailgrund oder irgendwo abseits im Busch. Gespielt wird stets im Freien.

**DEKORATIONEN** werden oft, irgendwelche *Requisiten* fast immer verwendet. Für die Hauptzeremonie der Jugendweihe wird eine Laubhütte gebaut, unter der die Prüflinge drei Nächte lang als »Tote« oder »Schlafende« auszuharren haben. Für das Opossumspiel wird ein Baum gefällt, der Zweige und Blätter beraubt, in den Boden gesteckt, mit einem Blätterbüschel geschmückt: eine urzeitliche Theaterdekoration, ein »Versatzstück«. Die meist gebrauchten Requisiten sind beblätterte Zweige, von denen die Jugendweihe ihren Namen Dyerail hat. Blätterlose Zweige werden einmal, bei der Lösung der Knaben von den Müttern, über die Knaben hinweggeworfen, ein andermal durch Zusammenschlagen als Klangstäbe verwendet.

**KOSTÜME.** Daß die Kurnai sich für die alltäglichen Tierspiele »kostürieren«, zum mindesten aber festlich schmücken, ist wahrscheinlich. In den Schauspielen der Jugendweihe sind sie stets »kostümiert«: mit Schwarz bemalt, mit Rindenstreifen um den Körper, Grasbüscheln auf dem Kopf und in der Nasenscheidewand geschmückt.

**MUSIK.** Außer den Klangstäben werden als Musikinstrumente verwendet: Fellstreifen, die die Männer in der Anfangszeremonie der Jugendweihe auf den Boden schlagen, zusammengerollte Felle, auf die die Frauen trommeln, Grabstöcke, mit denen die Frauen auf den Boden klopfen. Dazu kommen als urtümliche Mittel der Rhythmisierung Aufschlagen der Hände auf den Körper und Stampfen der Füße auf den Boden. Die »Lieder« bestehen aus rhythmisch hervorgestoßenen

Ausrufen und Anrufungen des männlichen und weiblichen Geschlechttotems als Sinnbilder von Stammvater und Stammutter. Diese Art der Lieder, in denen Ausrufe oder einzelne Worte »gesungen« werden, entspricht dem »Gesang« der Tasmanier und Feuerländer.

**SPIELLEITUNG.** Dramatiker und Spielleiter der Tiertanzspiele ist der Birrark. Ob er auch in der Jugendweihe leitend mitwirkte, ist nicht mehr feststellbar, da Howitt zur Zeit, als er die Jugendweihe der Kur-nai erlebte, keinen Birrark mehr am Leben fand und auch nicht nach seiner Mitwirkung in der Jugendweihe sich erkundigte. So treten in der Jugendweihe als Zeremonienmeister die beiden Häuptlinge des Stammes auf. Eine wichtige Aufgabe hat außerdem die Gwerail-Rukut zu übernehmen: sie leitet die »Hauptprobe« und schreitet dem Zuge der Frauen und Männer voran, um die Knaben in magischen Schlaf zu versenken.

**ANTEIL DER GESCHLECHTER. PUBLIKUM.** Tänzer sind in den Tierspielen die Männer, die Frauen schlagen die Felle. Hier wäre also eine vollkommene Arbeitsteilung erreicht, die den akustischen Part der Aufführung den Frauen, den optischen den Männern zuweist. Sie entspricht den Möglichkeiten des Urtheaters, in dem es kein Publikum im Sinne des Theaters der Hochkulturen gibt, sondern nur Mitwirkende: die einen tanzen, die andern musizieren. Als »Zuschauer« bleiben nur die Alten und die Kinder übrig, die wohl früh genug ihre ersten Tanzschritte versuchen.

Auch in den Mysterienspielen fallen die Rollen auf die Männer. Doch sind die Frauen bei fast allen Zeremonien anwesend. Erst wenn es gilt, die Knaben zu neuen Stammvätern zu weihen, entfernen sich die Frauen, wohl um die Mädchen zu neuen Stammüttern zu machen. Hier schiebt sich das fremde Instrument der Schwirrhölzer ein, die vor den Frauen geheimgehalten werden und sie damit zwingen, fernzubleiben. Nicht anwesend sind die Frauen außerdem bei den kultischen Tierspielen, die die Knaben von den Speiseverboten lösen, weil sie irgendwo abseits im Busch aufgeführt werden. Im ganzen aber muß man sagen: Das Gleichgewicht der Geschlechter ist bei den meisten Aufführungen durch Zuteilung besonderer Aufgaben und Rollen weitgehend bewahrt, ein weiteres Zeugnis dafür, daß das Theater der Kur-nai – mit Ausnahme der Schwirrholzspiele – als eigentliches Urtheater gelten darf.

#### 4. DIE KULIN

##### *Kulin heißt Mensch*

Die Kulin sind die westlichen Nachbarn der Kurnai. Kulin heißt Mensch. Soweit wie diese Bezeichnung reichen die Kulinsprachen und Kulinstämme<sup>46</sup>. Sie bilden mit dem Kurnai die älteste Sprachgruppe Australiens. Das Kulingebiet in Viktoria grenzt im Süden ans Meer, im Osten an die australischen Alpen, im Norden an den Murray-River. Im Nordwesten und Westen sind die Grenzen fließend, da hier die Narrinyeristämme über das linke Murrayufer weit nach Viktoria herübergreifen. Die ältesten Sprach- und Kulturgebiete liegen in Ost- und Mittelkulin. Die wichtigsten Stämme sind die an der südöstlichen Küste, im Hinterland von Melbourne wohnenden *Wurrunjeri*, »die das Zweiklassensystem Falke-Krähe mit Vaterfolge besitzen«<sup>47</sup>. Davon bewohnen den südöstlichen Falkenteil die *Bunurong*, den nordwestlichen Krähenteil die *Wawurong*. Aus dem Gebiet der Wurrunjeri stammen fast alle bekanntgewordenen Mythen.

Die Kulinstämme in Viktoria sind nicht so abgeschlossen wie die Kurnai. Vielen Strömungen sind ihre gesellschaftlichen und religiösen Einrichtungen ausgesetzt gewesen; ein Beispiel dafür sind die vielfältigen Bestattungsformen: nebeneinander bestehen Erdbestattung, Plattformbestattung, Verbrennung, Doppelbestattung [nach Verwesung des Fleisches Ausgraben des Skeletts, Tragen als Amulett, Rotmalung der Knochen, zweites Begräbnis] und Kannibalismus. – 1863 zählte man noch tausendachthundert Kulin, 1900 waren die meisten ausgestorben.

##### *Gott tanzt*

Die Wurrunjeri besaßen einige mythische Spiele, in denen ihr Glaube an Gott und Jenseits in kultischen Aufführungen dargestellt wurde.

**DIE ERSCHAFFUNG DER ERSTEN MENSCHEN.** Der Bericht über das Spiel von der Erschaffung der ersten Menschen wird nur verständlich, wenn man die Mythe kennt, die R. Brough-Smyth bei den Bunurong aufzeichnete<sup>48</sup>:

Bundjil, das Höchste Wesen, bildete aus Lehm zwei Männer. Er formte zuerst ihre Füße, dann die Beine, den Rumpf, die Arme und schließlich das Haupt. Er freute sich über sein Werk, schaute es lange an und *tanzte* rundum. Dann nahm er faserige Rinde und machte Haare daraus. Das glatte Haar setzte er auf das Haupt des Hellhäutigen, das krause Haar auf das Haupt des Dunkelhäutigen. Wieder schaute Bundjil auf sein Werk, betrachtete es mit Wohlgefallen und umtanzte

es zum andernmal. Bundjil legte sich auf die Lehmkörper, blies seinen Atem in ihren Mund, in ihre Nase und in ihren Nabel. Als er sehr stark blies, regten sie sich. Und er tanzte zum drittenmal um sie herum. Er machte sie sprechen und hieß sie aufzustehen. Und sie erhoben sich als junge Männer. – Die Frauen fand Paliyan, der manchmal als Bruder, manchmal als Sohn Bundjils bezeichnet wird, aus Lehm in einem Wasserloch vorgeformt. Er trug sie zu Bundjil, der in ihre Nüstern, in ihren Mund und in ihren Nabel hauchte und sie damit zum Leben erweckte. Nun gab Bundjil jedem Manne eine Frau, legte den Männern Speere und den Frauen Grabstöcke in die Hände. – Am zweiten Tag zeigten Bundjil und Paliyan den Schwarzen, wie sie Känguruh und Emu speeren und Wurzeln suchen müßten. Am dritten Tage aber kam ein großer Sturm und trug Bundjil und Paliyan hinweg. – Dieses Motiv, wie die Gottheit – Paliyan ist der Stammvater – im Sturme daherausbricht und davonfliegt, wird oft auch mimisch dargestellt<sup>49</sup>.

Den Bericht über die dramatische Darstellung der Erschaffung der ersten Menschen verdanken wir R. Howitt<sup>50</sup>. »Der Alte Mann, so nennen sie Bundjil, ihren Gott, hielt jetzt eine Hand an die Sonne und machte sie warm. Als die Sonne die Erde wärmte, öffnete sie sich wie eine Tür, und dann kamen viele Schwarze aus der Erde hervor. Und dann sangen die Schwarzen viel wie die Weißen am „großen Sonntag“; das soll heißen, daß ein Tag heilig gehalten wurde zur Erinnerung an die Schöpfung. Der Tanz an jenem Tage war von einer besonderen Art, Geyip genannt. Sie hielten Corroboree ab vor Bildern, die merkwürdig in Rinde geschnitzt waren.«

Dieser Bericht gibt freilich kein deutliches Bild der Aufführung. Wird der Schöpfungsmythus gesungen und dazu getanzt, wie die Schwarzen aus der Erde herauskommen? Oder tanzen die Schwarzen nur um die in Rinde geschnitzten Bilder? Wird damit der Tanz nachgebildet, den Bundjil um die aus Lehm geformten Männer tanzte, erstens, nachdem er die Gestalt der Männer geformt, zweitens, nachdem er ihnen das Haar angeklebt, und drittens, nachdem er sie mit seinem Odem belebt hatte?

In ebenso undeutlichen Umrissen zeigt sich der Tanz zur Versöhnung der bösen Schlange Maindie<sup>51</sup>.

**DAS MAINDIESPIEL.** Maindie, sagen die Eingeborenen aus dem Melbournegebiet, also aus der Heimat der Wurrunjeri, ist eine große Schlange, die den Menschen Krankheiten und Tod bringt, aber nur wenn Bundjil es befiehlt. Maindie stellt also eine Verkörperung von Krankheit und Tod dar, die Bundjil den Menschen zur Strafe schickt. Der Glaube, daß Gott die Übertretung seiner Gebote mit Krankheit

und Tod, mit Blitzschlag und fallenden Bäumen bestraft, findet sich auch im Ituriurwald und im Feuerland. Edward Stone Parker sah eine Zeremonie zur Abwehr und Versöhnung der bösen Schlange Maindie<sup>52</sup>. »Rohe Bildnisse, bestehend aus einer großen und zwei kleinen Figuren, ausgeschnitten in Rinde und bemalt, waren an einem abgeschlossenen Fleck aufgestellt. Der Ort stand unter strengster Unzugänglichkeit. Die Männer und die Frauen waren in Zweige gekleidet und trugen in der Hand einen Stab mit einem Büschel Federn an der Spitze. Man ließ die Männer und dann die Frauen in Einzelreihen und in einem sehr gewundenen Gang – mimische Darstellung der Schlange? – auf den Fleck zutanzen und ihn mehrmals umkreisen. Dann näherten sich alle der Hauptfigur und berührten sie ehrfurchtvoll mit der Hand.«

Wieder erscheinen als Gegenspieler keine lebendigen Darsteller, sondern lediglich »rohe Bildnisse«, ein größeres und zwei kleinere, die vielleicht Bundjil und die Stammeltern darstellten; denn da die Schlange Maindie nur auf Befehl Gottes in Aktion tritt, müssen die Menschen Gott um Abwehr von Krankheiten und Tod bitten.

**SPIEL VON TOD UND AUFERSTEHUNG.** Die Kulin glauben, die Seelen der Guten gehen nach dem Tode in den Himmel zu Bundjil, die Seelen der Bösen aber fahren in die Unterwelt und, in Südwestviktoria fügt man hinzu, dort werden sie durch ständiges Feuer bestraft. Tod und Auferstehung wurden von den Kulin am Loddon-River in einem Geistertanz »Yepene amaidit« dargestellt, den sie von den Bewohnern von Nordwestviktoria übernommen hatten. Auch darüber berichtet 1854 Edward Stone Parker<sup>53</sup>.

Die Kulin halten in jeder Hand einen Zweig, schwenken ihn im gleichen Rhythmus hin und her über jede Schulter, tanzen eine Zeitlang in Reihen und Halbkreisen und sammeln sich zuletzt zu einem kreisförmigen Haufen. Langsam sinken sie auf den Boden und vergraben ihre Häupter unter den Zweigen. Nach dem Zeugnis des alten Eingeborenen, der als Spielleiter wirkte, wurde damit das Herannahen des Todes dargestellt, durch die bewegungslose Haltung aber, in der sie danach eine Zeitlang verharrten, daß sie gestorben seien. Dann begannen die alten Männer plötzlich einen wilden Tanz, schwenkten »wütend« ihre Zweige über die am Boden liegenden Männer und jauchzten. Die »Toten« sprangen auf ihre Füße, [tanzten und] schlossen sich jauchzend den Alten an. Das sollte, wie die Gewährsleute erklärten, das Wiederaufleben der Seele nach dem Tode darstellen.

Die Geister der Verstorbenen leiden im Himmel keinen Mangel, weil es Känguruhs und anderes Wild in Fülle gibt. Sie führen ein fröhliches,

unbeschwertes Leben, *singen und tanzen*: das wird in vielen australischen Stämmen erzählt. Wenn die Sänger oder Medizinhäupter neue Spiele erfinden wollen, steigen sie in den Himmel empor und lernen von den Seligen neue Lieder und Tänze. So ist es verständlich, wenn das Spiel von Tod und Auferstehung in einen rauschenden Tanz ausmündet, wie ihn die Spielleiter selber im Himmel gesehen haben.

### *Spiele der Jugendweihe*

Die *Ostkulin* sind die unmittelbaren Nachbarn der Kurnai. Erwähnen wir die wichtigsten theatermäßigen Zeremonien der Knabenweihe, die *Wonggamuk* heißt<sup>54</sup>. Der »künstliche Sturm« wird dargestellt von Jünglingen, die rauschende Blätterzweige tragen. Im Sturm entschwand das Höchste Wesen Bundjil von der Erde zum Himmel [Seite 361]. Hört der Kulin im Rauschen der Zweige Bundjil? Die Sänger und Spielleiter werden zu neuen Werken inspiriert durch die Gottheit selber. Howitt<sup>55</sup> erwähnt ein von Wemberi gedichtetes Lied, in dem er den Tod seines Bruders beklagt, der durch böse Magie im Dullurland jenseits des Geelong gefallen war.

Wir gehen zu allen Gebeinen,  
zu ihnen allen, die weiß schimmern  
im Lande Dullur.  
Das Brausen und Rauschen Bundjils, unseres Vaters,  
singt in meiner Brust.

Rauschend und brausend erscheint die Gottheit. Ist mit den rauschenden Zweigen, die die Jünglinge schwingen, seine Herabkunft zur Jugendweihe dargestellt? Es wäre denkbar, denn in der nächsten Zeremonie werden die Knaben gegürtet und bemalt: sie erhalten die Männerkleidung. Also hat Gott sie zu Männern geweiht. Nun wird dem Jüngling ein Fell über den Kopf geworfen. Erscheint ein Wesen, das er nicht sehen soll? Was die Männer tun, vollzieht das für die Knaben unsichtbare Wesen: Asche und Funken werden aus Rindenschaufeln über die Prüflinge versprührt. Später stehen die Knaben mit jedem Fuße in einem Erdloch. Während ein Schwirrholz erbraust, werden ihnen ein oder zwei obere Frontzähne ausgeschlagen. Das Schwirrholz deutet hier in einem Hörspiel denjenigen an, der das Zahnausschlagen vornimmt und damit aus dem Grabe der Knaben die Auferstehung der jungen Männer ermöglicht. Da nur *ein* Schwirrholz tönt, stellt es entweder den Stammvater oder das Höchste Wesen dar. Später folgt die Demaskierung des Schwirrholzes durch Vorzeigen und die übliche Drohung bei Verrat: der Schwirrholzgeist also war es, der den Knaben

die Zähne ausschlug und sie damit zu Männern machte. Die Weihe der Knaben zu Jägern – die Voraussetzung zur Erhaltung einer Familie – erfolgt durch den Gang mit alten Männern auf die Jagd und die Aufführung von Tier- und andern [obszönen] Spielen. Die Tier-spiele sprechen für eine kultische Jagd, die »obszönen« Spiele für Mannbarkeitsfeiern. Auch das Wasserspritzen im Fluß und Wasser-trinken, die Schlußzeremonie der Kurnaijugendweihe, fehlt nicht. Das Ausräuchern der Prüflinge, das bis zum jüngsten Stamm der Australier nachwirkt, zu den Aranda, findet sich schon hier. Die Wonggamuk-knabenweihe hat die verschiedenartigsten Zeremonien von andern Stämmen übernommen. Die eigentliche Mannbarkeitsweihe erfolgt mindestens dreimal: das Höchste Wesen erscheint im Sturm, weiht die Jünglinge, worauf sie die Männerkleidung und -bemalung anlegen; im Funkenregen werden die Knaben zu sprühenden Sonnen: die Sonnenmythologie des totemistischen Kulturkreises wirkt auf die Knaben-weihen; durch Zahnausschlagen werden die Knaben dem Stammvater angeähnlicht: die Mondmythologie des mutterrechtlichen Kulturkrei-ses wirkt auf die Knabenweihen.

Die WONGGOA- ODER WONGUPKAKNABENWEIHE, die bei einigen Gruppen der Ostkulun gefeiert wird, entspricht in fast allen Teilen der Wonggamukfeier, doch wird der Ritus der Zeigung des Schwirrholzes reicher ausgeführt.

#### BERICHT VON R. H. MATHEWS<sup>56</sup>

»Mehrere Männer schlagen mit Rindenstreifen auf den Boden und ahmen damit den herankommenden Donner nach.«

»Mehrere Schwirrhölzer erklingen mit zunehmender Wucht.«

»Die Felldecken werden den Knaben vom Haupte genommen, und sie werden geheißen, die Männer mit den Schwirrhölzern anzuschauen. Jeder Pate sagt zu seinem Novizen: „Das ist dein Großvater.“«

»Die Männer treten nun hervor und legen jedem Prüfling ein Schwirrholz unter den Arm. Sie drohen [mit Tod] für den Verrat der Geheimnisse, die

#### BEMERKUNGEN

Donner ist meist die Stimme Gottes, hier also Bundjils, die mit Schlägen von Rindenstreifen auf den Boden nachgeahmt wird<sup>57</sup>.

Donner als Stimme Gottes und Schwirrhölzer als Stimmen der Stammeltern oder des Stammvaters sind hier deutlich geschieden.

Die Felle, mit denen die Knaben verhüllt sind, ermöglichen das Hörspiel. Die Schwirrhölzer werden »demaskiert« und als »Großvater«, das ist »Stammvater«, bezeichnet.

Das Gleichgewicht der Geschlechter ist gestört. Uneingeweihte und Frauen dürfen nicht wissen, daß die brausenden Töne nicht vom Stammvater sel-

sie in der Knabenweihe gesehen und gelernt haben.«

»Am nächsten Morgen werden die Prüflinge auf einen freien gereinigten Platz geführt.«

»Mitten auf dem Platz liegt ein Stück Baumrinde, in das die rohe Zeichnung eines Mannes in halber Lebensgröße geschnitten ist. Sie stellt Daramulun dar, eine mythische Gestalt, die mit der Knabenweihe in Verbindung steht.«

»An der Spitze der menschlichen Gestalt liegen zwei wirkliche Schwirrhölzer, das eine größere, Muddyigung genannt, das andere, Yirragaminnung, soll die Frau des Muddyigung sein.«

»Die Männer tanzen [um Rindenfigur und Schwirrhölzer] rund herum und singen: „Daramulun Ngunning – a – wa Nundhunnu, yeh! yeh! yeh!“ Danach wird den Jünglingen bei Verrat dieser Geheimnisse wiederum Tod und schreckliche Krankheit angedroht.«

»Zuweilen wird Daramulun dargestellt, indem lose Erde aufgehäuft und geformt wird. In einigen Gegenden sieht man auch noch andere Darstellungen, einige aus Erde aufgehäuft, andere in Rinde geschnitten.«

ber, sondern nur vom Schwirrholz herrühren.

Der Kultplatz wird eigens hergerichtet.

Daramulun ist das Höchste Wesen und zugleich der Stammvater bei den Yuin. Daß nicht nur die Stammeltern, sondern auch Gott selber kommt, um die Knaben zu Männern zu weihen, war dem »Donner« zu entnehmen, den die Männer durch Schlagen von Rindenstücken auf den Boden nachahmten.

Die beiden Schwirrhölzer deuten fraglos auf die Stammeltern. Da sie neben Daramulun liegen, sind also sowohl die [von den Yuin übernommene] Gottheit als auch die beiden Stammeltern an der Weihe anwesend.

Aus dem Lied, dessen Übersetzung nicht bekannt ist, geht hervor, daß Daramulun angerufen wird. Die Knaben werden also in erster Linie der Gottheit [allerdings der Yuin!] geweiht, oder die Zeremonien werden nicht ohne seine Anrufung durchgeführt.

Manchmal wird also nicht nur Gott, oft werden auch andere Wesen, vor allem wohl die Stammeltern, bildlich dargestellt. Die bildlichen Darstellungen weisen auf höhere Kulturschichten. Pygmäen und Feuerländer besitzen sie noch nicht.

Die *Westkulim* in Westviktoria liegen am weitesten ab vom altertümlichsten Stamm der Australier, den Kurnai, und sind stark den Strömmungen der höher entwickelten Stämme in West- und Mittelaustralien ausgesetzt. Im Mittelpunkt ihrer Knabenweihen, der *Dolgaritzeremonie*<sup>58</sup>, stehen Haarausrupfen und Rotfärbung. Der Hauptszene geht auch hier der »künstliche Sturm, verursacht von schnell laufenden Jünglingen mit rauschenden Zweigen«, voraus: Gott selber erscheint zur Jugendweihe. Während des Ausrupfens der Haare ertönt das Schwirrholz. Dann folgen Rotfärbung und Bekleidung. Das Rotfärben

und Haarausrupfen der Prüflinge ist eine kultisch-theatralische Zeremonie, die »aus der Sonnenmythologie des totemistischen Kulturkreises hervorgegangen ist, indem der junge Initiant der jungen strahlens-losen [darum: Haarausrupfen], rotglänzenden Morgensonne angeähnlich werden soll. Diese Form der Initiation besteht tatsächlich bei den im Westen der Kulin benachbarten Stämmen der Narrinyeri [die bereits nicht mehr den eigentlichen Urkulturvölkern Australiens zuzählen sind]. Wo diese Form bei den Kulin sich findet, [ist sie Fremdgut und] steht mit der bei ihnen herrschenden Religion in keiner lebendigen Verbindung<sup>59</sup>.«

Adler- und Krähenspiele – die Spiele der beiden Klassentotems – bekunden die Aufnahme des Neugeweihten in seine Stammeshälfte, und nun erst erfolgt die »Demaskierung« der beiden Schwirrhölzer, von denen das kleinere als die Frau des größeren bezeichnet wird, womit erwiesen ist, daß die Schwirrhölzer die Stammeltern darstellen. Tier-spiele, die noch erwähnt werden, machen aus den Knaben offenbar »geprüfte Jäger«.

### *Die Eigenart des Kulintheaters*

*Tierspiele* werden, wie von allen australischen Stämmen, auch von den Kulin leidenschaftlich gern getanzt. Bemerkenswert sind die drei *Mythenspiele*: die Erschaffung der ersten Menschen, die Versöhnung der bösen Schlange Maindie, das Spiel von Tod und Auferstehung: tiefste Geheimnisse, die die Kulin beschäftigen und erregen, werden in mimischen Darstellungen in der Form der Corroboree aufgeführt.

Die Knabenweihen sind die großen Feste, zu denen viele Stammes-angehörige zusammenströmen, sich an Spiel und Tanz erfreuen und ihre Künste der Jugend weitergeben. Die Zeit der Knabenweihe wird damit auch zur Theaterschule. Vor allem aber weist die Knabenweihe mit ihren mannigfaltigen Veranstaltungen zahlreiche theatricalische Gestaltungen auf, die jeweils die Höhepunkte der Weihe besonders einprägsam formen, und zwar in Schauspielen und Hörspielen. »Kultische Jagden« machen die jungen Männer zu Jägern, »obszöne Spiele« bestätigen offenbar ihre körperliche Reife. Daß ursprünglich oft nicht nur Männer, sondern auch Mädchen spielten, beweist der Emutanz am Reifest einer Häuptlingstochter der Wurrunjeri, die als Theaterkostüm einen Schurz aus Emufedern trug<sup>60</sup>.

Die sakrale Grundlage des Theaters der Kulinstämme ist nicht zu übersehen. Gott gab den Männern nicht nur die Speere und den Frauen den Grabstock, er inspiriert die Sänger und Spielleiter auch zu Lied, Tanz und Spiel. Howitt hat einst einen Sänger nach dem Ur-

sprung seiner Lieder gefragt. Der Eingeborene antwortete, er habe den Gesang von seinem Großvater erhalten, »der ihn erhielt von seinen Eltern, die ihn erhielten von den Leuten der alten Zeiten, die ihn erhielten von Bundjil«<sup>61</sup>.

## 5. DIE YUIN

### *Der zaubernde Häuptling*

Die Yuin sind die östlichen Nachbarn der Kurnai. Der größte Teil der Yuin wohnt an der Küste vom Kap Howe – in der Nachbarschaft der Kurnai – in östlicher Richtung bis nach Port Macquarie; ein kleiner Teil der Yuin bewohnt einen Landstreifen, der über die Alpen hinweg bis auf die Hochebene ins südöstliche Victoria hineinreicht. Die Nordgrenze bildet der Shoalhavenfluß.

Das Yuin steht den Kulin-Kurnai-Sprachen nahe<sup>62</sup>. Die gesellschaftliche Gliederung zeigt Spuren des Geschlechtstotemismus und eine Neigung zu individuellem Totemismus. »Die beiden Inlandstämme der Südyuin, die Ngarigo und Wolgal, und wahrscheinlich auch die schon früh ausgestorbenen Theddora hatten ein Zweiklassensystem Falke-Krähe mit Mutterfolge und einer Anzahl Totemclans, die in die beiden Heiratsklassen eingeteilt waren<sup>63</sup>«. Die *Küstenyuin*, die altertümliche Überlieferungen bewahrt haben und hier allein dargestellt werden, kennen das Zweiklassensystem nicht; sie sind vaterrechtlich geordnet.

Die Bezeichnung *Gommera* schließt die drei Ämter des Häuptlings, Medizinmanns und Zauberers in sich. Damit besitzt der Yuinhäuptling eine größere Machtfülle als die Häuptlinge der Kurnai und Kulin. Die Zauberhäuptlinge verstehen sich auf glückspendenden und schadenbringenden Zauber, den sie durch D'oia, Zaubermittel [Quarzkristalle, Schaumbildung im Mund, kleine Schlangen, die sie aus dem Mund hervorzaubern und so weiter], auf Freunde und Feinde übertragen. Die Zauberhäuptlinge können an einem Faden, so dünn wie ein Grashalm, bis zum Himmel hinaufklettern: sie haben ihre Macht von Daramulun, dem Höchsten Wesen. Wenn jemand stirbt, ist es Aufgabe der Zauberhäuptlinge, herauszufinden, ob natürlicher Tod oder Tod durch Zauberwirkung vorliegt. Tod durch Zauber ruft der Blutrache. Die Kenntnis der Yuinstämme ist A. W. Howitt zu danken, vor allem seinem wichtigsten Werk, »The Native Tribes of South East Australia«, London 1904<sup>64</sup>.

## *Schwirrholz – Stimme Gottes*

Das Höchste Wesen der Yuin war ursprünglich Mirirul. Da Mirir Himmel heißt, ist er damit als himmlisches Wesen gekennzeichnet. Die Erinnerung an Mirirul ist fast verblaßt. An seine Stelle trat Daramulun, der ursprünglich Stammvater war, auf den aber mit der Zeit alle Eigenschaften des Höchsten Wesens übertragen wurden. Gott und Stammvater sind somit zu einer einzigen Gestalt verschmolzen. Daramulun ist der Gründer und Wächter der sittlichen und sozialen Gesetze des Stammes. Er bestraft die Übertretung seiner Gebote durch Krankheit und Tod. Er hat die Yuin »alle Künste« [!], also auch Theater und Gesang gelehrt<sup>65</sup>. Er hat das *Kuringal*, die Knabenweihe, eingesetzt und erscheint als »Maskengestalt«, um die Weihe – Hauptzeremonie ist das Zahnausschlagen – selber vorzunehmen. »Wenn die Menschen sterben, so werden sie hinaufgebracht zu einem großen Baum, wo Mirirul sie erwartet und richtet. Die Guten nimmt er auf in den Himmel. Die Bösen sendet er an einen andern Ort, wo sie bestraft werden. Der große Baum ist der Himmelsbaum, wo all die Sterne hängen, derselbe, den bei der Knabenweihe der scheinbegrabene Gommara aus dem Grabe hervorstehen läßt<sup>66</sup>.«

Der Donner ist die Stimme Gottes, die zur Förderung von Wachstum und Fruchtbarkeit den Regen herbeiruft. Das Erbrausen des Schwirrholzes ahmt das Donnerrollen nach: bei den Yuin ist das Schwirrholz somit die »akustische Maske« der Gottheit. »Er war es, der zuerst das Schwirrholz machte, dessen Ton seine Stimme darstellt<sup>67</sup>.«

Daramulun wird in Reliefs aus aufgehäufter Erde während der Knabenweihe dargestellt, den Prüflingen gezeigt und von den Zauberpriestern angerufen und umtanzt. Eine Huldigung an das Höchste Wesen: Gottesdienst. Daß der Stammvater Züge eines Mondwesens annahm, die auf die Gottheit übertragen wurden, wird bei den Knabenweihezeremonien noch zu zeigen sein.

## *»Verabscheuungswürdige Tänze«*

Unterhaltende Tanzspiele werden während der Knabenweihe alle Tage aufgeführt: abends – oft während mehrerer Wochen –, bis alle Stammesgruppen sich am Festplatz eingefunden haben; im Lager der geweihten Männer; oft im Lager der zu weihenden Knaben; manchmal im Lager der Mütter und ihrer Begleiterinnen. Meist werden Tier Spiele dargestellt. Bei den Nordkuri, die mit den Yuin verwandt sind, werden getanzt: Känguruh, Iguana, Soldatbird, Fliegender Fuchs, Native Bär, Rock-Wallaby, Wombat und andere Tiere. Mathews fin-

det, daß diese Tänze oft von verabscheungswürdigen Gesten begleitet werden<sup>68</sup>. Die nordwestlichen Kuri tanzen den Fliegenden Fuchs, das Opossum, das Wombat, das Bandicoot, das Wallaby. Eines der Männerlager im Wald wird als Ruingat, »Spielplatz«, bezeichnet. Vor der Rückkehr zu den Müttern wird ein Krähen- und ein Dingo-spiel aufgeführt. Bei den mit den Yuin-Kuri nicht verwandten, ihnen aber benachbarten Kumbainggeri werden im Lager der Knaben während zehn bis vierzehn Tagen neben Tierspielen auch »Szenen des täglichen Lebens«, also Mimodramen, vorgeführt<sup>69</sup>. Was die Mütter und ihre Begleiterinnen in ihrem Lager tanzen, wird nicht gesagt. Bei den Nordkuri führen die Frauen ihre Tänze im Innern des Großkreises auf, während die Männer in Schlangenlinien auf sie zutanzen und sie umkreisen<sup>70</sup>. Die Frauen der Nordkuri haben neben ihrem Lager einen besonderen Tanzplatz sorgfältig gesäubert und in der Mitte ein großes Feuer angezündet; darum nennen sie ihren Spielkreis »Feuerplatz«. Hier versammeln sie sich jeden Abend zum Singen und Tanzen, wobei sie mit Blätterbüscheln geschmückte Grabstöcke tragen<sup>71</sup>. Die Nacht vor der Rückkehr der Knaben wird durchgetanzt<sup>72</sup>.

Nach der Weihe werden die Knaben eines Stammes der Mittelkuri am Barringtonfluß für acht bis zehn Tage in ein Lager geführt, »wo sie ihre einheimischen Lieder und Tänze lernen, die ihnen von Bayemai, „ihrem großen Schöpfer“ gegeben sind«<sup>73</sup>. Theater- und Tanzunterricht erweist sich also auch hier als Bestandteil der Jugendweiheunterweisungen, und wie in andern Stämmen ist Gott selber es, der die Menschen die Kunst des Tanzes und der Rollendarstellung lehrte.

### *Knabenweihe durch Zahnausschlagen*

Je weiter man sich von der Urkultur entfernt, um so stärker treten zwei Merkmale in Erscheinung: erstens nimmt die Rollendarstellung immer breiteren Raum ein, und zweitens tritt die Jugendweihe immer mehr zurück zugunsten der Knabenweihe. Die Kurnai hatten noch eine ausgesprochene Jugendweihe; bei den Kulin ist sie noch erschließbar, aber bereits im Verfall; bei den Yuin sind die Mädchen ausgeschlossen, die Mütter wirken in einigen Zeremonien noch mit, um die Lösung der Knaben von den Müttern darzustellen, geweiht aber werden nur noch die Knaben. Damit verschwindet oft auch das Stammelternpaar aus den kultischen Darstellungen, und übrig bleiben dann oft nur noch der Stammvater und das Höchste Wesen, die bei den Yuin zu einer einzigen Gestalt verschmolzen sind.

Die Knabenweihe der Küstenyuin<sup>74</sup> heißt *Kuringal*. Kuringal heißt: Wald, Busch; Kuringal also Buschzeremonie.

Es gibt *zwei Formen* der Knabenweihe. Die kürzere und *einfachere* Zeremonie, die den Yuin ursprünglich zugehört, heißt *Kadya-Wallung*; sie dauert zwei Tage. Die *umfangreichere* Zeremonie heißt *Bunan*; sie dauert drei bis vier Tage und ist von den Wiradyuri und Kamilaroi stark beeinflußt, wenn nicht überhaupt übernommen.

**DIE KULTRÄUME.** Zur Knabenweihe versammeln sich die Teilnehmer des gesamten Stammes. Wenn Knaben der Katungal, der Küstenyuin, geweiht werden sollen, werden dazu auch die Männer der Baiangal, der Waldyuin, eingeladen. Die Paten der Knaben stammen stets aus der Gegengruppe.

Jeder Knabe, der geweiht werden soll, erhält zwei Paten [Kabo] als persönliche Lehrmeister und Helfer, die aus der Gruppe stammen, in die er einst hineinheiraten wird. Die Knaben dürfen nicht sprechen; sie müssen sich durch Zeichen mit ihren Paten verständigen.

Der Ort der Stammesweihe liegt in der Stammeshälfte, deren Knaben geweiht werden. Dafür wird ein Platz gewählt, der genügend Wasser, Wald und Wild aufweist, um etwa zweihundert Menschen ein paar Tage lang ernähren zu können.

Der Kultraum für die Kadya-Wallung-Zeremonie besteht lediglich in einem kreisrunden, gesäuberten Platz. Für die Bunanzceremonie werden drei Kulträume hergerichtet: zwei Kreise und ein Pfad, der sie verbindet. Die Räume werden gerodet und gereinigt. Der große Kreis mißt im Durchschnitt vierunddreißig Fuß [10,32 Meter], der kleine zweiunddreißig Fuß [9,76 Meter]; die Größe paßt sich der Zahl der Teilnehmer an. Ein Erdwall von einem Fuß Höhe faßt die Kreise ein, die dreihundertfünfundsechzig Schritte voneinander entfernt sind. Die Wipfel der Bäume werden über den beiden Kreisen zu einer Laubkuppel, über dem Verbindungsweg zu einem Laubdach gewölbt. Sind nicht genügend Äste vorhanden, dann werden sie in der Umgebung geschnitten und in die Erde gesteckt, um damit die Laubgewölbe zu ermöglichen. Die Kulträume bestehen somit aus Laubarchitekturen.

Rechts und links vom Laubengang sind aus Erdaufhäufungen Reliefs geschaffen. Dargestellt werden der Stachelameisenbär, dessen Stacheln durch Stöcke angedeutet sind; Murunbul, eine braune Schlange aus Lehm; ein Känguruh; ein Fisch und schließlich der tanzende Daramulun, umgeben von den Waffen und Werkzeugen, die er erfand und den Vorfahren der Yuin gab. Die Gestalt Daramuluns ist als Erdrelief auch inmitten des Kleinkreises gebildet: eine urzeitliche Tempelanlage. In neunundzwanzig Bäume sind geometrische Zeichen in die Rinde geschnitten. Erdplastiken und Rindenzeichnungen werden Mutina genannt.

Die einfache und altertümliche Kadya-Wallung-Zeremonie begnügt sich mit mimischen Darstellungen; sie steht damit der Urkultur nahe. Die umständliche Bunanzceremonie stellt in den Dienst ihrer Veranstaltungen außer der mimischen Darstellung noch Architektur, Plastik, Zeichnung.

Dauerhafte Stoffe sind für diese Kunstwerke nicht verwendet; doch sah Mathews noch acht oder zehn Jahre nach der Knabenweihe, die er nur vom Hörensagen kannte, indes Howitt sie persönlich erlebt hatte, die in die Bäume geschnittenen Zeichen und die verwitterten und zum Teil schon fast verschwundenen Erdbilder. Wie im Feuerland die Jugendweihe- und die Männerhütte der Witterung überlassen werden, bleiben auch bei den Yuin die Heiligtümer dem Verfall ausgesetzt.

Empfang der Gäste, Reinigung der Knaben im Feuer, Lösung der Knaben von den Müttern spielen sich für Kadya-Wallung- und für Bunanzceremonie in gleicher Art ab.

BEGRÜSSUNG DER ANKOMMENDEN GASTGRUPPEN DURCH DAS »SCHLANGENSPIEL«. Die Gastgeber haben das Lager bezogen und erwarten, oft während Wochen, das allmähliche Eintreffen der verschiedenen Gruppen, die das Fest besuchen. Wenn die erste Gruppe der »Fremden« zu erwarten ist, geht ein junger Mann, dem diese Rolle übertragen wurde, auf das Lager zu, bleibt bei einem Stück Holz plötzlich stehen und ruft: »Gori! Gori! Eine Schlange! Eine Schlange!« Überrascht laufen andere Männer dazu: »Wo ist sie?« Er antwortet »erschrocken«: »In diesem Holz! Kai! Kai!« Alle Männer reihen sich hinter ihrem Anführer an. Jeder trägt in jeder Hand einen Zweig: die Buschzeremonie beginnt. Einige tragen statt Zweigen Bumerangs. Die Männerreihe läuft im Gänsemarsch in einer gewundenen Linie, die die Windungen einer Schlange nachahmt, wie Howitt ausdrücklich bemerkt, durch das Lager, schlägt abwechselnd den Zweig in der linken und in der rechten Hand auf den Boden, und alle rufen dazu: »Hai! Hai!« [oder: »Huh! Huh!]«<sup>75</sup> Die »Männerschlange« hält an jedem Lager und besucht jede Hütte, lässt den Laut pr pr hören, hebt einen Zweig [oder Bumerang] zum Himmel und den andern zur Erde: der zum Himmel erhobene Zweig weist auf den, dessen Namen man nicht nennen darf und der kommen wird, um die Knaben zu Männern zu weihen. So erhalten die Frauen Nachricht vom bevorstehenden Beginn der Knabenweihe.

In der Form des »Schlangentanzes« kommt jede neue Gruppe ins Lager und begrüßt jede Hütte. Gastgeber und Gäste begeben sich in den Großkreis. In die Mitte treten die Mütter mit den Prüflingen. Zuerst

umtanzen die Gäste Frauen und Knaben und rufen dabei die Namen und Orte, Berge und Flüsse ihrer Heimat. Dann tanzen die Gastgeber um Frauen und Prüflinge und rufen auch die Namen ihrer Heimaten aus. Darauf legen die Männer ihre Zweige auf die Erdumwallung des Großkreises. Die Frauen setzen sich auf die Umwallung mit dem Rücken gegen den Eingang zum heiligen Pfad, der in den Kleinkreis führt. Die Frauen trommeln auf Felle und singen dazu das »Zahnlied«, damit die Zähne ihrer Söhne sich leicht lösen in der schmerzhaften Zeremonie. Während die Frauen singen, begleiten die Gastgeber die neu eingetroffenen Männer den Pfad entlang, zeigen ihnen die Erdbilder und Rindenzeichnungen. Die wichtigsten Erdreliefs werden umtanzt. Im Kleinkreis umtanzen die Häuptlinge das Erdbild Daramuluns, während die übrigen Männer die Umwallung umstehen. Dann kehren alle Männer mit dem Ausruf pr pr in den großen Kreis zurück, wo die Frauen nun ihr Lied beenden. Die Versammlung löst sich auf. Die Neuankömmlinge beziehen ihr Lager in der Richtung ihres Stammesgebietes. Abends veranstaltet der einladende Stamm ein Corroboretanzfest zu Ehren der neuen Gäste.

Dieses Begrüßungszeremoniell wiederholt sich bei der Ankunft jeder neuen Gruppe. Wenn nachts aus dem Lager der jungen, schon geweihten Männer das Schwirrholz tönt – Gott, der kommen wird, um die Knaben zu weihen, kündigt sich im Hörspiel an –, singen die Frauen das Zahnlied. Fröhliche Tänze, erregendes Brausen des Schwirrholzes, als Antwort die Lieder der Frauen: Nacht für Nacht, bis alle Gruppen sich versammelt haben.

**REINIGUNG DER KNABEN IN FEUER UND RAUCH.** Eines Tages, im Morgengrauen, treten aus allen Hütten mit brennenden Holzfackeln die Männer, gehen auf den Großkreis zu und werfen die Fackeln zum heiligen Feuer zusammen. Die Lohe steigt zum Himmel. Die Feier beginnt.

Die Paten bereiten ihre Schützlinge um ein kleines Feuer herum, hundert Yards vom Lager entfernt, auf die ersten Zeremonien vor. Sie malen den Knaben Flecke aus weißem Lehm auf Schultern, Arme und Brust und weiße Streifen quer über die Beine. Um die Stirne winden sie den Knaben ein Band aus weißen Grasfäden.

Die Knaben reiten auf den Schultern eines ihrer Paten in den Großkreis hinein. Vor ihnen schreiten die übrigen Paten, hinter ihnen die Frauen. Die Knaben sitzen auf der Erdumwallung und starren schweigend ins Feuer. Sie halten einen Frauengrabstock zwischen den Füßen. Ein Netzbeutel, wie Frauen ihn vervollständigen, hängt daran und enthält die von Freunden gestiftete Männerkleidung: eine lange Schnur aus

Opossumhaaren, die später um die Hüfte geschlungen wird, den Männerschurz, ein Stirnband, einen Nasenknochen, der später durch die Nasenscheidewand gezogen wird.

Die Gommera schüren das Feuer; die Knaben müssen die sich immer steigernde Hitze mannhaft ertragen; sie werden »geröstet«; sie werden im Feuer gereinigt, daß sie rein die Zeremonien begehen. Außerhalb der Umwallung steht hinter ihrem Sohn die Mutter. Verwandte haben sie festlich bemalt. Auch sie starrt, wie der Sohn, in die schmerzende und reinigende Glut. Die übrigen Frauen und Kinder sehen die Reinigungszeremonie aus einiger Entfernung mit an.

Die Männer umkreisen das Feuer. Jeden Schritt begleitet ein Schrei. Sie fallen zu Boden, die Köpfe zum Feuer gewendet, und bleiben unbeweglich liegen.

ENTFÜHRUNG DER KNABEN DURCH DIE STAMMELTERN. Der Häuptling schlägt mit einem Stück Baumrinde auf den Boden. Die Männer erheben sich, betäubt von der Glut. Auf Geheiß der Alten legen sich Frauen und Kinder auf die Erde. Sie werden mit Fellen und Büscheln bedeckt. Beginnt ein Hörspiel? *Zwei* Schwirrhölzer erbrausen. Vielleicht vergaß man, was die zwei Stimmen bedeuten. Daramulun ist Gott und Stammvater zugleich. Eines der Schwirrhölzer ist er: als Stammvater; das andere somit die Stammutter. Die Männer schlagen an ihre Waffen. Die Paten führen die Knaben aus dem Großkreis den Prozessionsweg entlang zum Kleinkreis. Die Frauen und Kinder sehen nicht, was geschieht. Sie hören den Lärm. Sie hören die Schritte. Sie hören die Stimmen der Schwirrhölzer, die sich entfernen: die Stammeltern sind erschienen und haben die Knaben entführt. Wenn die alten Männer Decken und Laubwerk wieder wegnehmen und die Frauen und Kinder sich erheben und umschauen, sind sie allein. Sie haben ein Hörspiel erlebt. Die geisterhaft schwirrenden Stammeltern haben Männer und Söhne entführt. Frauen und Kinder begeben sich ins neue Lager, das irgendwo im Busch für sie errichtet ist.

DIE KADYA-WALLUNG-PROZESSION. Für die Kadya-Wallung-Zeremonie wird kein Prozessionsweg mit Boden- und Baumfiguren und kein Kleinkreis angelegt. Der Weg führt durch den Wald über Hügel und durch Täler zum neuen Lagerplatz. Unterwegs wird den Knaben während verschiedener Halte Unterricht in Form mimischer Darstellung erteilt.

Die alten Männer eröffnen die Prozession. Die Knaben folgen; sie tragen auf dem Kopf Felldecken: sie sehen somit nur vor sich auf den Boden. Jeder wird von zwei Paten begleitet, die ihn am Oberarm fest-

halten; sie tragen das eigene und das Bündel der Knaben. Die übrigen Männer bilden den Schluß. Der Häuptling gibt das Zeichen zum Abmarsch. Es geht einen steilen Waldhügel hinauf dem Gebirge zu. Oft wird haltgemacht, um in mimischen Spielen bestimmte Belehrungen besonders eindrücklich darzustellen.

An acht Halten werden acht Lehrspiele vorgeführt. Vielleicht waren es auch mehr, aber die Forscher haben nur acht erwähnt. Manches von dem, was mimisch dargestellt wird, haben die Knaben anzunehmen; dann rufen die Männer: »Ngai! Gut!« Manches aber, was vorgeführt wird, dürfen die Knaben, wenn sie geweiht und Männer geworden sind, nicht tun; dann rufen die Männer: »Yah!« Das Wort verneint alles, was in einer Szene gesagt und gemimt wird. Das heißt: Was du hier dargestellt siehst, darfst du nicht tun. Die Spiele sind oft schwer zu deuten. Wir führen sie dennoch hier an in der Hoffnung, daß ihre Deutung mit der Zeit gelingt.

Das erste Spiel: Die Zeit kindlicher Spiele ist vorbei! Die Knaben sitzen in einer Reihe. Alte Männer führen das Lehrspiel auf. Sie setzen sich und »bilden mit vielen kindlichen Gesten aus der feuchten Erde einen Kuchen«. Männer umtanzen die Knaben. Alte Männer treten auf die Knaben zu und sprechen zu ihnen: »Schaut euch das an! Schaut auf diese alten Männer! Wenn ihr später – als geweihte Männer – in das Lager zurückkehrt und so etwas tut und mit den Kindern spielt: Yah!« Das heißt: Das ist euch fortan verboten.

Das zweite Spiel: Die Ochsen. »Einige alte Männer kommen aus dem Gebüsch hervor. Sie halten Zweige rund um den Kopf. [Andeutung der Ochsenhörner?] Sie stellen eine Schar Ochsen dar und versuchen mit dummen Possen die Knaben zum Lachen zu bringen.« Die Knaben aber müssen auf Geheiß der Paten zuschauen, ohne eine Miene zu verziehen. – Ochsen sind die Tiere der weißen Eindringlinge, die vielleicht oft im kindlichen Spiel dargestellt wurden. Die Tasmanier stellten Ochsengespanne in Kohlenzeichnungen dar; ein alter Fischtanz wurde in einen »Pferdecorrobori« umgedeutet [Seite 324]. Eine fremde Welt greift ins Leben der Schwarzen ein: das soll nicht sein. Mögen die unmündigen Kinder »Ochsen spielen«, der junge Mann weiß nun, daß sich das nicht gehört.

Das dritte Spiel: Ochsen unter dem Joch. Die Männer reiben sich mit Kohlenstaub ein und behaupten, »Zugochsen mit dem Joch auf dem Rücken zu sein und reizen die Knaben durch spaßhafte Ausrufe und Aufforderungen«. Doch fügen sie gleich hinzu: »Yah!« Dies zu tun, ist euch verboten. Soll das heißen: wenn ihr in den Dienst der Weißen tretet, nehmen euch die Weißen unters Joch wie sie ihre Ochsen unters Joch zwingen?

Das vierte Spiel: Belehrung über Schwarzauber. Knaben und Paten stehen in einer Reihe. Die Männer tanzen in einem Kreis und rufen das Wort für »Beine« aus. Sie umkreisen tanzend die Knaben und Paten. Im Kreis tanzt ein Zauberer, bis ein D'oria [Zaubermittel] zwischen den Zähnen sichtbar wird. »Die Paten erklären dabei den Knaben die großen und tödlichen Kräfte der Zauberer, deren Unterweisungen sie stets folgen müssen.«

Das fünfte Spiel: Belehrung über Weißzauber. Alte Männer treten aus dem Wald. Sie sind gebeugt und stützen sich auf Stöcke und umkreisen die Knaben. Dann bilden sie einen eigenen Kreis, in dessen Mitte ein zweiter Zauberer sein glückbringendes Zauberittel hervorbringt. Die Männer stürzen auf die Knaben los und rufen: »Ngai! Gut!« Sie bewegen ihre Arme und Hände gegen die Knaben hin, als ob sie ihnen etwas zuführen wollten. Die Knaben bewegen auf Geheiß der Paten die Hände so, als ob sie etwas wie mit einem Strick an sich heranzögen: die magischen Kräfte werden vom Zauberer und den Männern auf die Knaben übertragen, damit Daramulun sie lieben wird. Im Schwirrholtz ertönt seine Stimme. Erst wenn die geheimnisvollen Kräfte Daramuluns auf die Knaben übergingen, sind sie vollwertige Stammesmitglieder.

Das sechste Spiel: Abkehr von fraulichen Aufgaben. Männer sitzen am Boden. Sie stellen Frauen dar und trommeln auf zusammengerollte Felle und tun, als säingen sie ein Lied. Trommeln ist Sache der Frauen: von Frauenaufgaben sollen die künftigen Männer die Hände lassen; zu tun wie Frauen, ist der Männer nicht würdig.

Das siebente Spiel: Die Känguruhratte. Einige Männer haben sich mit Gras bedeckt [»kostümiert«]. Sie kriechen auf dem Boden herum und stellen Känguruhratten dar. »Sie führten vor den Knaben einen Tanz auf im Kreise, in dem [zum drittenmal] ein Zauberer seine Mittel produzierte, wobei der Name des betreffenden Tieres gesungen wurde.« Das Lehrspiel will offenbar zeigen, daß die Gommera die Macht haben, nicht nur Böses, sondern auch Gutes zu wirken, hier: Känguruhratten für die Jäger anzulocken. Tatsächlich glaubt man von den Medizinemännern in Feuerland und von den Zauberern in Australien, daß sie sogar die Kräfte besitzen, Wale anzulocken und zu töten, um ihren Stammesgenossen einen besonders ergiebigen Schmaus zu ermöglichen.

Das achte Spiel: Durch Laubbogen kriechen. Die alten Männer beugen kleine Bäume herab, daß sie wie niedrige Bogen den Pfad überspannen. Die Knaben müssen unter den Bögen durchkriechen. »Dies wurde gemacht, um den Knaben Gehorsam einzuprägen.« [?] Nach der Prozession, in deren Halte die Aufführungen eingeschoben waren, wurde das Lager errichtet.

**DIE BUNANPROZESSE**N. Für die Bunanprozession, die zweite und umständlichere Form der Knabenweihe, wird ein besonderer Prozessionsweg angelegt, der in den kultischen Kleinkreis führt. Als am Ende der Feuerzeremonie die zwei Schwirrhölzer erbrausten, hatten sich die Paten mit den Knaben auf den Prozessionsweg begeben. Außer Sehweite werden ihnen Feldecken über die Köpfe geworfen. Man prägt ihnen ein, daß sie weder lachen noch sprechen noch sich erschrecken lassen dürfen. Die Erdbilder auf dem Boden und die Rindenzeichnungen an den Bäumen werden ihnen gezeigt und erklärt. Die wichtigsten Figuren werden von den Männern umtanzt. Vier Zeremonien werden an den Halteplätzen beschrieben<sup>75</sup>.

Die erste Vorführung: Guraua [Loch, Grab], Spiel am Grabe. Ein Gommera tanzt, indem er seine Beine abwechselnd von der einen zur andern Seite wendet und gleichzeitig seine Arme hin und her schwenkt. »Er scheint von einer Art Irrsinn besessen«, gerät also wohl in Ekstase, während zwischen seinen Zähnen sein D'olia, ein Quarzkristall, als das ihm eigentümliche und tödlich wirkende Zauberittel erscheint. Lehrt die Vorführung die Knaben, daß die Zauberittel der Gommera die Kraft besitzen, einen Menschen ins Grab zu bringen?

Die zweite Vorführung: Djunnung-ga-bač. Alle Männer stehen um ein Erdrelief herum, dessen Stöcke die Stacheln des Stachelameisenbären bedeuten. Den Laut »Wisch«, den sie dabei ausstoßen, lassen sie sonst hören, wenn sie das Tier aufscheuchen und aus der Erde graben. Ein Gommera tanzt um das »Stachelschwein« und läßt sein D'olia, einen weißen Schaum, über die Lippen treten: es wirkt tödlich, wenn der Zauberer es einem Menschen anbläst oder in die Speise mischt.

Die dritte Vorführung: Murumbul wird vor einer aus Lehm geformten braunen Schlange gezeigt. Wieder tanzt ein Gommera um das Erdbild, läßt aus seinem Munde eine kleine lebende braune Schlange zur Erde fallen, ergreift sie, hält sie hoch und versorgt sie in seinem Beutel. Auch dieses Schlangen-D'olia wirkt tödlich.

Die vierte Vorführung: Daramulun. Er ist in einem überlebensgroßen Erdrelief als Tänzer dargestellt, umgeben von den Waffen und Werkzeugen der Yuin. Um die Erdfigur tanzen alle Gommera und rufen Daramulun an. Jeder würgt sein besonderes D'olia aus sich heraus. Soll damit angedeutet werden, daß die Zauberer ihre Kräfte von Daramulun erhalten?

Auch Känguruh, Fisch und andere Wesen werden dargestellt und umtanzt. In neunundzwanzig Bäume sind geometrische Figuren eingeschnitten.

Während in der altertümlichen Form der Prozessionsspiele, der Kadya-Wallung-Zeremonie, unter acht Spielen nur dreimal die Gommera

ihre Zaubermittel hervorbringen, einmal für Schwarzauber, zweimal für Glückzauber, stehen die vier erwähnten und wahrscheinlich auch die andern Spiele, die während der Bunanzерemonie aufgeführt werden, im Dienste der Einschüchterung der Knaben durch Hervorbringen von Schadenzaubermitteln, wobei als höchste Autorität für die Machtfülle der Zauberhäuptlinge das Höchste Wesen selber angerufen wird.

**DIE AUFFÜHRUNG IM »DARAMULUNTEMPEL«.** Die Bunanzeremonie mündet in den Kleinring. In der Mitte findet sich ein Erdrelief, das Daramulun darstellt. So wirkt der Kleinkreis als Daramuluntempel. Die Knaben stehen mit den Fellen über dem Kopf außerhalb des Erdringes. Einige Männer treten in den Kreis. Einer legt einen Quarzkristall auf die Figur Daramuluns: er ist der Spender aller Zauberkräfte. Die Männer tanzen um das Bild der Gottheit, strecken die Arme zu ihm aus und rufen: »Daramulun! Daramulun!« Die Knaben machen die Bewegungen nach. Männer und Knaben holen mit ihren Bewegungen die Kräfte Gottes an sich heran.

Nach dieser Begrüßung der Gottheit werden die Knaben tiefer in den Wald hineingeführt. Noch immer tragen sie die Felldecken über dem Kopf und sind damit gezwungen, vor sich hin auf den Boden zu blicken.

**TIERSPIELE WÄHREND DER PROZESSE AUF DEN LAGERPLATZ.** Die Männer bemalen sich pechschwarz mit Kohle und Fett. Wen also stellen sie dar? – Unterwegs zum Lagerplatz biegen sie junge Bäume zum Boden und legen Baumstämme als Hindernisse in den Weg. Die Prüflinge werden geheißen, die Hindernisse nicht zu überschreiten, sondern sich demütigend zu beugen und unter ihnen hindurchzukriechen. Wieder wird einige Male haltgemacht. Tierspiele werden aufgeführt. Das Spiel vom fliegenden Fisch: »Mehrere Männer hängen sich, einer an den andern, von einem Ast hernieder; wenn die Prüflinge dann hinschauen, springen sie auf ihre Füße und führen einen Tanz auf.« In andern Vorstellungen werden Bienen und Heuschrecken dargestellt.

Die Gommera scheinen nicht mehr aufzutreten: ihre Aufgabe war es, in steter Steigerung auf den anbetenden Kulttanz im Daramuluntempel vorzubereiten: nun kommt offenbar der heitere Mimus zu seinem Recht.

**DAS NEUE LAGER AM ENDE DER PROZESSEN.** Beide Arten der Prozession, Kadya-Wallung und Bunaz, führen ins neue Lager. Von nun an stimmen die Zeremonien wieder überein. Der neue Lagerplatz misst sechzig Fuß oder mehr im Durchmesser. In seiner Mitte liegt der

ein Fuß hohe Erdhaufen. Darauf wird ein Feuer angezündet. Rund um diesen Platz lagern die Männer in der Richtung ihrer Heimat. Die Paten und die Prüflinge lagern in einer halbkreisförmigen, aus Zweigen errichteten Hütte. Davor brennen ein oder mehrere Feuer. Die Knaben legen sich auf Zweige und Büsche; noch immer ist ihr Kopf mit Felldecken verhüllt. Einige der Paten bewachen sie. Sprechen ist verboten. Wenn sie etwas wünschen, müssen sie sich durch Zeichen verständlich machen.

Die Laubhütte, in der die Knaben liegen, erinnert an die Hütte der Kurnai, in der sie in magischen Schlaf versenkt die Ankunft Mungan ngauas, des Schöpfers, erwarten.

DIE HAUPTZEREMONIE: DIE KNABEN WERDEN DURCH DAS HÖCHSTE WESEN ZU NEUEN STAMMVÄTERN GEWEIHT. Wenn Männer und Knaben ausgeruht haben, erbraust plötzlich das [ein!] Schwirrholz. Die Männer erheben sich und heißen die Knaben aufstehen. »Das Brausen des Schwirrholzes stellt, wie Howitt sagt, das Rollen des Donners dar, und der Donner ist die Stimme Daramuluns, und deshalb ist sein Ertönen etwas überaus Heiliges. Ein Barde<sup>77</sup> der Yuin sagte: „Donner ist seine“ – dabei zeigte er nach oben –, „des Himmels Stimme, die den Regen herabruft und alles neu aufwachsen lässt<sup>78</sup>.“ « Das Höchste Wesen selber, das die Hauptzeremonie vornehmen wird, meldet sein Nahen.

In der Nähe des Lagerplatzes bestand eine Schlucht. Hier hatte man einen Platz für die Zeremonie des Zahnausschlagens vorbereitet: »Alle Sträucher waren ausgerissen, die Steine aufgesammelt, und selbst die Grasbüschel bei den Wurzeln ausgepflückt, auf einem Platz von fünf- und zwanzig Quadratfuß.« In einer Reihe waren so viele Doppellöcher gegraben worden, als Prüflinge vorhanden waren. Im Norden des Kultplatzes hatte ein Gommera – die Zauberhäuptlinge sind also auch die Künstler – die Gestalt eines tanzenden Mannes in den Stamm eines gewaltigen Faserrindenbaumes geschnitten: es ist Daramulun, der die Knabenweihe begründete und alles weiß, was hier geschieht.

Andere Männer lösen vom Faserrindenbaum Streifen von Rinde los. Daraus fertigen sie »Kultkleider« an. Die Rindenstreifen werden zehn Männern quer über den Körper, die Arme und Beine gebunden, ein Streifen wird wie eine Krone um das Haupt gelegt. Merkwürdige Gesichtsmasken entstehen. Mit einem Rindenstreifen wird das Fleisch der Oberlippe nach oben, mit einem andern das Fleisch der Unterlippe nach unten gezogen. So werden Zähne und Zahnfleisch sichtbar.

Diese zehn mit Rindenstreifen kostümierten Männer knien dem Rindenfaserbaum, in den die Gestalt Daramuluns eingeschnitten ist und

vor dem die Doppellocher in den Boden gegraben sind, in einer Entfernung von sieben Fuß dicht nebeneinander auf den Boden. Die beiden Flügelmänner halten einen Streifen Rinde in der Hand, mit dem sie auf einen vor ihnen aufgeschichteten Erdhaufen schlagen können. Die Vorbereitungen sind beendet. Wieder braust das Schwirrholz. Die Paten kommen mit den verhüllten Knaben den Waldweg herab auf den Kultplatz in der Schlucht. Die Knaben werden in die Erdlöcher gestellt. Die Feldecken werden weggezogen, und sie erblicken die zehn ihnen gegenüberkniegenden, grauenvoll maskierten Männer. Dann werden die Häupter der Knaben wieder bedeckt.

Einige Männer stehen im Osten, andere im Westen des Platzes, der Häuptling stützt sich etwas abseits auf seinen Stock, indes der Gommera, der das Zahnausschlagen vorzunehmen hat, sich hinter einem Busch verborgen hält.

Nun hebt der Häuptling seinen Stab. Die große Zeremonie beginnt. Der Ostmann der zehn Maskierten erhebt seinen Rindenstreifen und schlägt damit auf den kleinen Erdhügel, daß es wie ein dumpfer Flintenschuß knallt. Es senkt und erhebt seinen Oberkörper der erste, der nächste und schließlich der zehnte im Westen, der das Rindenstück hebt und auf den Erdhügel schlägt. Alle stoßen langanhaltende Laute aus wie sch oder usch. So rauscht die Bewegung von Osten nach Westen und wieder zurück nach Osten eine Zeitlang hin und her.

Was bedeutet das Schau- und Hörspiel? Daramulun kommt im Schiff auf den Brandungswogen daher. »Das „Boot“ ist nichts anderes als die Mondsichel als Kahn gedeutet, wie schon in der Kulin-Kurnai-Mythe der Stammvater Loun-Borun mit seinem Boot erscheint<sup>79</sup>.«

Wie in der Gestalt Daramuluns zwei Wesen zusammenfließen, Gott und der Stammvater, begegnen sich hier auch zwei akustische Darstellungsweisen: das Schwirrholz deutet auf Gott, die Wellendarstellung mit den Sch-Lauten auf die Wogen, auf denen der Mondkahn mit dem Stammvater fährt, der hier als Mondwesen erscheint.

Das Mondboot ist also über das Meer herangefahren. Es stößt ans Ufer. Die zehn Maskierten tanzen auf die Knaben zu und rufen: »Wirri-wirri-wirri! Schnell-schnell-schnell!« Plötzlich tritt aus den Büschchen tanzend ein Gommera auf. In der einen Hand hält er einen hölzernen Hammer, in der andern ein acht Zoll langes meißelförmiges Stück Holz. »Da er der Repräsentant Daramuluns ist, war er nur in eine vollständige Tracht von Kohlenstaub gekleidet.« Soll die Schwarzfärbung andeuten, daß das Höchste Wesen eigentlich als unsichtbar gedacht werden müßte?

Während die Augen der Knaben bedeckt sind, tanzt der Daramulundarsteller zwischen den Knaben und den zehn maskierten Tänzern

durch, die »Schnell-schnell-schnell!« rufen. Auch die übrigen Männer beginnen zu tanzen. Für die Knaben spielt sich ein erregendes Hörspiel tanzender »Geister« [der Maskierten] und der Männer ab. Sie hören den Wirri-Gesang. Sie hören die stampfenden Füße. Sie hören den keuchenden Atem. In ihrer Phantasie erblicken sie wieder die Maskierten, die die entblößten Zähne fletschen.

Zwei Paten halten den ersten Knaben fest. »Daramulun« übergibt Hammer und Meißel dem Nächststehenden, ergreift mit beiden Händen den Kopf des Knaben, setzt seinen untern Schneidezahn an den linken obern Schneidezahn des Knaben und preßt ihn mit Gewalt nach oben. Wieder nimmt er seinen Tanz auf, ergreift die Werkzeuge, setzt an den Zahn den Meißel und schlägt acht Male darauf. Der Zahn hat sich endlich gelöst. »Daramulun« ergreift ihn und gibt ihn einem alten Manne. Mit bewunderungswürdiger Ruhe erträgt der Knabe die Schmerzen. Er wird abseits geführt und auf den Boden gelegt. Wie die Kurnaiknaben das Höchste Wesen und die knetenden Hände erleben, erfahren es die Yuinknaben im schmerzlichen Zahnausschlagen. Auch sie sehen das Höchste Wesen nicht, denn ihre Augen sind mit einer Decke verhüllt, und wenn sie es sehen, erblicken sie eine völlig geschwärzte und damit unkenntlich gemachte Gestalt. Aber sie hören die Stimme Daramuluns; denn während des Zahnausschlagens braust in der Nähe das Schwirrholz.

Nachdem die Knaben sich erholt haben, werden sie von den Paten vor den Baum geführt, in dessen Rinde das Bild Daramuluns eingeschnitten ist. Da die Knaben nun zu Männern geworden sind, offenbaren ihnen die Paten die Lehre vom Höchsten Wesen: es wohnt über den Himmeln und überwacht das Leben der Yuin. Wenn ein Mann stirbt, kommt Daramulun ihm entgegen und sorgt für ihn. Er begründete die Knabenweihe, lehrte die Väter, wie sie durchgeführt werden solle, wie man Waffen herstellt und alles, was zum Leben nötig ist. Die Gommera erhalten alle Macht von ihm. Er ist der große [Himmels-]Häuptling, der alles tun und überall hingehen kann. [Er ist allmächtig und allgegenwärtig.] Er gab den Yuin Stammesgesetze, die sie vom Vater auf den Sohn vererben. Der Verrat der Geheimnisse wird mit dem Tode bestraft. Während die Knaben ins Lager zurückgeführt werden, nehmen sich die Männer die Rindenstreifen vom Leib, bergen sie in die Fußlöcher und schütten sie mit Erde zu.

Am Lagerfeuer werden den Knaben Männerkleider und Männer-schmuck angelegt. Wieder werden sie mit Decken verhüllt und beigelehrt, nun seien sie keine Knaben mehr, sondern Männer.

Was bedeutet die Zeremonie des Zahnausschlagens? Wir haben das Totem als »Maske« bezeichnet, als wahrnehmbares Zeichen für ein in

Wirklichkeit nicht oder nicht mehr greifbar vorhandenes Wesen. Eine der »Masken« – man könnte auch sagen, der Symbole – des Stammvaters ist in Südostaustralien die Fledermaus. In der Hauptzeremonie der Knabenweihe der Yuin kommt das Höchste Wesen, um die Knaben zu Stammvätern eines neuen Geschlechts zu weihen. Daramulun, der tanzende, also höchst vergnügte Gott, bricht den Knaben einen obren Schneidezahn aus und macht sie damit zu »Fledermäusen«, das heißt, er verwandelt sie in die Totem-»Maske« des Stammvaters. »Denn die Fledermaus hat stets im Oberkiefer weniger Schneidezähne als im Unterkiefer; manche Arten haben im Oberkiefer zwei, im Unterkiefer aber vier bis sechs Schneidezähne. Indem der Kandidat jetzt oben einen Schneidezahn weniger besitzt [in Westviktoria auch zwei Schneidezähne weniger], so wird er seinem alten männlichen Geschlechtstotem [= Stammvatertotem] Fledermaus ähnlich gemacht<sup>80</sup>.« Da stets das Höchste Wesen selber als Begründer der Knabenweihe genannt wird, ist es verständlich, daß es auch als »Maskengestalt« erscheint, um die Hauptzeremonie selber vorzunehmen.

»Auch das Schweigen der Kandidaten und das Gebot, alle Bedürfnisse den Paten durch Zeichen auszudrücken<sup>81</sup>, führen wir auf die Stimmlosigkeit der Fledermaus zurück, und ebenso das Gebot, die Arme stets an die Hüfte und Oberschenkel gedrückt zu tragen auf die Art, wie die Fledermaus ihre Flügelarme trägt<sup>82</sup>.« Auch hier also ist der mimische Brauch, der vielleicht kaum mehr verstanden wurde, konservativer als der neu aufgenommene Gedanke und das Wort der neuen Lehre. Wie in unzählbaren europäischen Volksbräuchen ist der Glaube geschwunden, das mimische Brauchtum aber vererbt sich weiter von Geschlecht zu Geschlecht. Der Stammelterntotemismus also, der bei den Kurnai auch in Glaube und Weltanschauung noch lebendig war, ist aus der Fledermausmimesis der Knabenweihe der Yuin noch ablesbar. Auch andere Züge des Brauchtums, wie etwa die oft ertönenden *zwei* Schwirrhölzer und die Maskengestalt der Ngalalbal zeigen, daß ursprünglich nicht nur der Stammvater, sondern beide Stammeltern in Glaube und Brauch der Yuin lebendig waren.

**DIE AUFFÜHRUNGEN IM HEILIGEN LAGER.** Während einigen Tagen werden im heiligen Lager, das nach dem Zahnausschlagen von den Männern und den Neugeweihten bezogen wird, Aufführungen aller Art veranstaltet, die jeweils von sechs Uhr abends bis gegen drei Uhr morgens dauern. Darsteller sind abwechselnd die Männer der Küstenstämme und der Bergstämme. Frauen scheinen nicht zugegen zu sein. Oft ertönt *das Schwirrholz*, wenn Müdigkeit die Männer übermannt: Daramulun treibt die Säumigen wieder zur »Arbeit« an.

Fünf Gruppen von Spielen sind feststellbar: Zauberspiele der Gommera, unterhaltender Mimus, Totemspiele, Lehrspiele für die Neugeihten, Mysterienspiele.

*Zauberspiele*, in denen die Gommera in Ekstase tanzend – sich somit als »höhere Wesen« fühlend – das ihnen eigene Zaubermittel aus dem Munde hervorbringen: ein Quarzkristall, einen schwarzen Stein, »Fleisch« oder »Eingeweide« von Tieren und anderes mehr, mit dem sie Glück und Unglück zaubern können, werden oft vorgeführt, um die Macht der zauberkräftigen Häuptlinge den Männern und den Neugeihten immer von neuem aufs eindringlichste einzuprägen.

*Heilungsspiele* sind Mimodramen, in denen ein Gommera in einer Pantomime die Heilung eines kranken Kindes darstellt. Damit ist wohl die Nebenabsicht der Propaganda für einen ehrgeizigen Medizinmann verbunden.

Zu den *unterhaltenden Mimodramen* gehören auch die Spiele vom alten Mann, der von einer Schar Opossum gehänselt und gequält wird: ein komisches Jagdspiel vielleicht, in dem der alte und der Jagd nicht mehr gewachsene Jäger von den Tieren zum besten gehalten wird: ein Urspiel vom komischen Alten!

*Totemspiele* sind bei den Yuin erwähnt. Zwei Arten von Totemtänzen werden vorgeführt. Die »bildlosen« Totemtänze waren »einige bloß magische Tänze zu den Namen des Totems«. Die Tiertänze sind theatralischer Art, denn das Gehaben des Tieres wurde pantomimisch dargestellt: Hund, Krähe, Rock-Wallaby. Die Yuinmänner stellen wohl wie die Aranda und Loritja jeweils nur ihr eigenes Totemtier dar. *Lehrspiele*, die mimische Vorführung von Handlungen, die zu erstreben oder zu meiden sind, wurden bereits während der Prozession ins neue Lager gezeigt. Was zu erstreben ist, wird mit »Nga! Gut!« empfohlen, was zu meiden ist, mit »Yah! Nein!« abgelehnt. Drei neue Beispiele dafür:

»Meidet kindisches Spiel!« Alte Männer führen gemeinsam einen kindischen Tanz auf, lösen sich aus dem Tanz, verüben noch kindischere Streiche und fallen schließlich lachend und kreischend übereinander her. Dazu bemerkt der Lehrmeister: »Wenn ihr ins Lager zurückkehrt und solches tut: Yah!«

»Verführung von Frauen.« Ein Mann liegt als Frau verkleidet am Feuer und schläft. Einige Männer halten sich im Schatten der Bäume verborgen. Einer schleicht hervor, schaut vorsichtig um sich, ob vielleicht irgend jemand ihn sehen könnte, geht auf die »Frau« zu, versucht, sie aufzuwecken und verrät mit eindeutigen Zeichen seine Absicht. Die »Frau« aber erwacht nicht, und der Mann setzt sich verärgert am Rande des Platzes nieder. Ein Mann nach dem andern tritt

hinter dem Baum hervor, versucht sein Glück bei der schlafenden »Frau«. Ohne Erfolg. Schließlich erhebt sich die »Frau« und führt einen Tanz auf, den die enttäuschten Männer mittanzen. – Die Paten wenden sich in allen Phasen des Spiels an die Knaben; ihre Mahnungen enden jeweils mit einem eindringlichen Yah! Das dürft ihr nicht! Zum Schluß wendet sich auch der Oberhäuptling an die Knaben und spricht: »Schaut auf mich! Wenn ihr irgend etwas dieser Art tut, sobald ihr ins Lager kommt, werde ich euch töten. Später, wenn ihr älter seid, werdet ihr eine eigene Frau erhalten.«

»Das sodomitische Spiel.« »Die pantomimischen Aktionen und Worte ließen keinen Zweifel, daß sie die Verfehlungen darstellten, für welche die Städte der Ebene [Sodoma und Gomorrha] durch Feuer vom Himmel zerstört wurden.« Nach der Aufführung wies der Häuptling auf einen der hervorragendsten Gommera und sprach zu den Knaben: »Wenn du etwas Derartiges tust, sobald du ins Lager zurückkehrst, wird er [jener Gommera] es sehen und dich töten.«

**MYSTERIENSPIELE.** Der Daramuluntanz wird während der Feierlichkeiten oft vorgeführt: am Prozessionsweg und im Kleinkreis wird er um die Erdfigur getanzt. Auch im heiligen Lager wird er, unter Anrufung des göttlichen Namens, oft wiederholt. Daß die Erdfigur an Stelle eines mimischen Tänzers tritt, ist wahrscheinlich. Jedenfalls tanzt der Gommera, der seinen Körper mit Kohle geschwärzt hat, während der Zeremonie des Zahnausschlagens den Daramulun. Es gibt also nicht nur einen Huldigungstanz, in dem Daramulun angerufen wird. Daramulun selber wird ebenfalls als Tänzer dargestellt. Als Tänzer ist er auch in den Erdbildern festgehalten.

Ngalalbal ist eine mythische Gestalt, die nicht völlig klar erfassbar ist. Bald erscheint eine, bald erscheinen zwei Gestalten dieses Namens. Bald gilt Ngalalbal als Mutter, bald als Frau Daramuluns. Des Rätsels Lösung dürfte darin liegen: Ngalalbal ist die Stammutter und darum die Frau Daramuluns, in dem Gott und Stammvater ja zusammengeflossen sind. Daramulun und Ngalalbal wären danach Stammvater und Stammutter aller Yuin. Dem Schwanken der Meinungen haben die Spielleiter der Yuin in einem salomonischen Urteil Rechnung getragen: sie lassen in ihren Mysterienspielen zwei Ngalalbal auftreten. Ein alter Sänger beginnt ein klagendes Lied auf hohen Tönen. Dann gleitet die Melodie zu tieferen Tonlagen herab. Die übrigen Männer stimmen ein: ein Chorlied erklingt, das immer mehr anschwillt.

»Ngalalbal! Ngalalbal! Wohin gehst du,  
kommend aus weiter Ferne?«

Während des Liedes gleiten zwei Gestalten aus dem schwarzen Schatten des Waldes auf das Licht des Feuers zu, schweben schweigend und fast regungslos vorüber und verschwinden dann wieder aus dem Feuerschein auf der andern Seite ins Waldesdunkel. Jede Gestalt ist von Kopf bis Füßen gekleidet wie die Novizen, und jede hält vor das Gesicht mit der konkaven Seite nach außen einen gekrümmten Stock, der einen Bumerang darstellt. Die Tradition sagt, die beiden Ngalalbal, die Mütter Daramuluns, seien mit einem Bumerang bewaffnet gewesen. Wenn die beiden Gestalten verschwunden sind, wird »ein magischer Tanz zu dem Worte Ngalalbal aufgeführt«.

Das gleiche Schwanken wie in der Gestalt der Ngalalbal – ist es eine? sind es zwei? – zeigt sich bei den Küstenyuin in der Verwendung der Schwirrhölzer. Meist erklingt nur *ein* Schwirrholz, und dann wird gesagt, es stelle die Stimme Daramuluns dar. Dreimal aber werden ausdrücklich zwei Schwirrhölzer erwähnt: während der Lösung der Knaben von den Müttern [Seite 373]<sup>83</sup>, während der Rückkehrprozession [Seite 386]<sup>84</sup> und während der Vorzeigung der Schwirrhölzer [Seite 389]<sup>85</sup>. Also sind die »akustischen Masken« der Stammeltern noch faßbar. In der Knabenweihe der benachbarten und verwandten Süd-kuri wurde den Knaben eine riesige, aus aufgehäufter Erde gebildete Figur Daramuluns gezeigt und daneben die kleinere Figur seiner Frau.

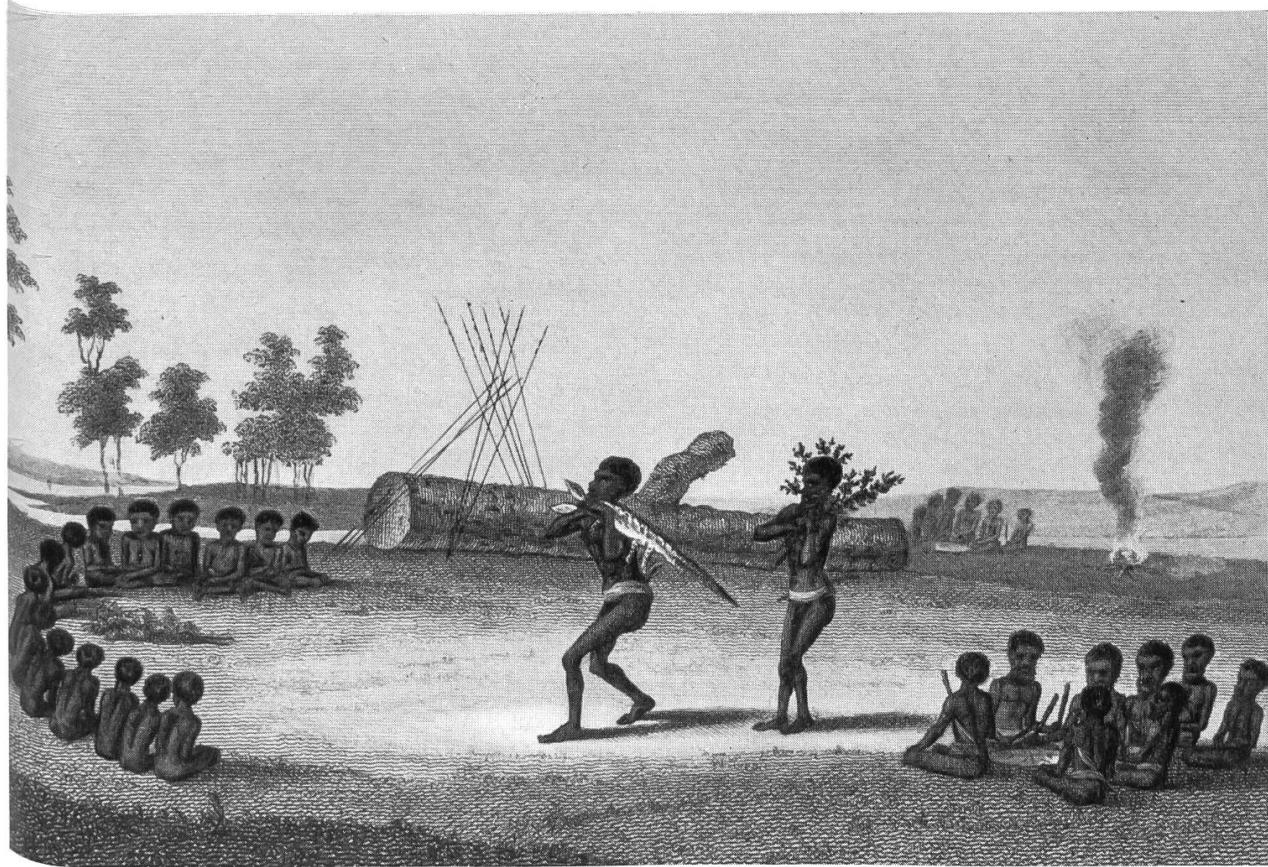
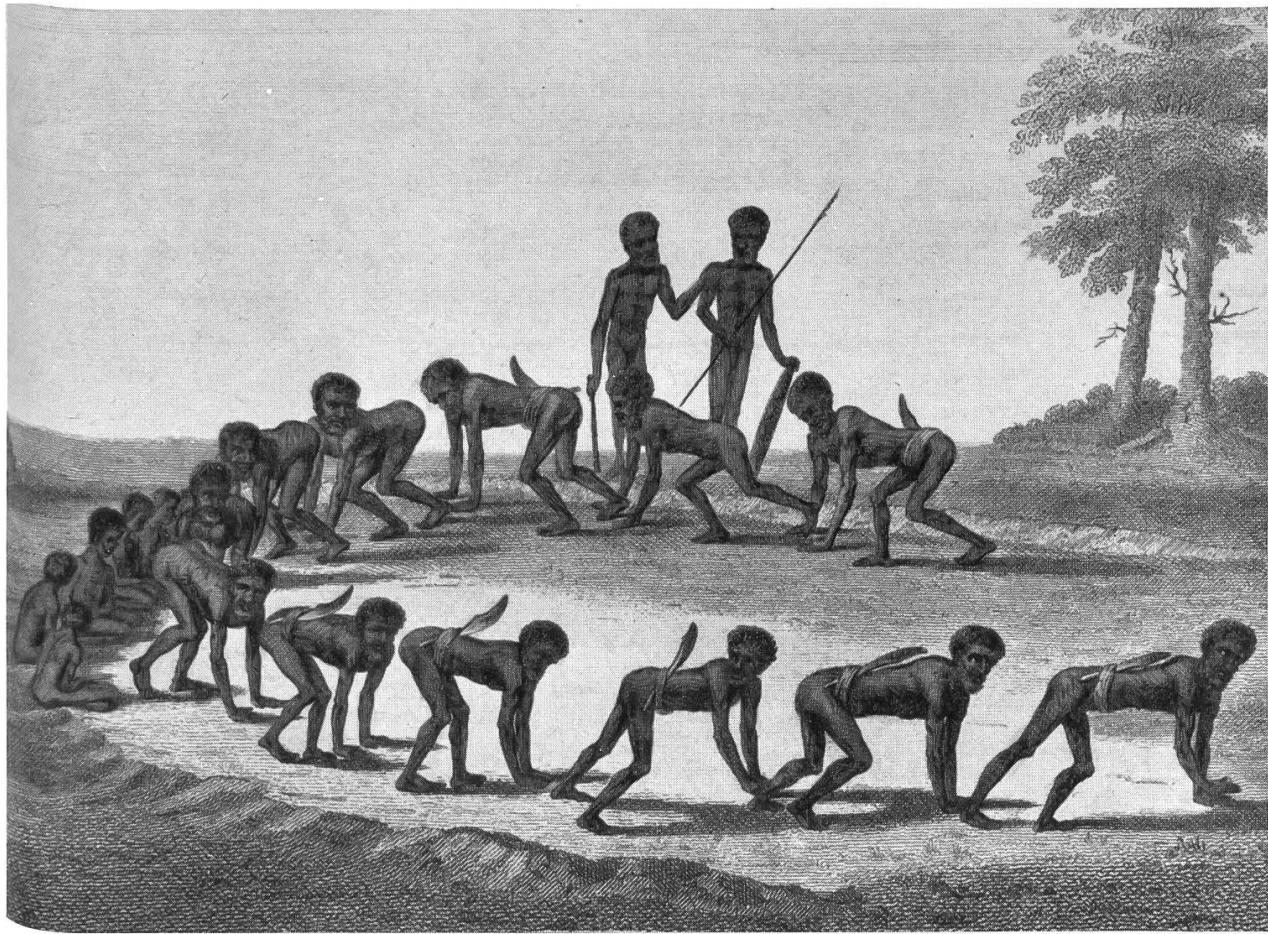
---

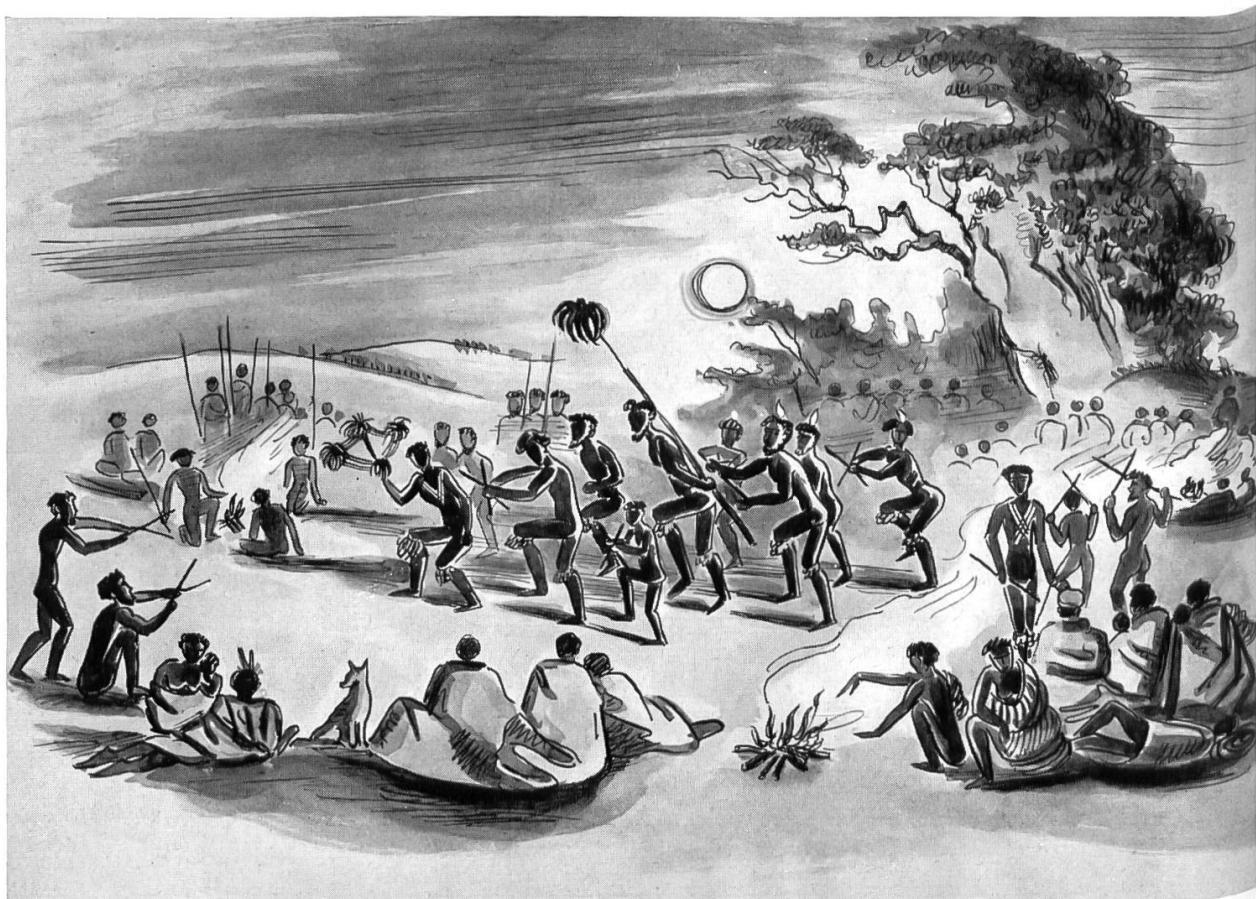
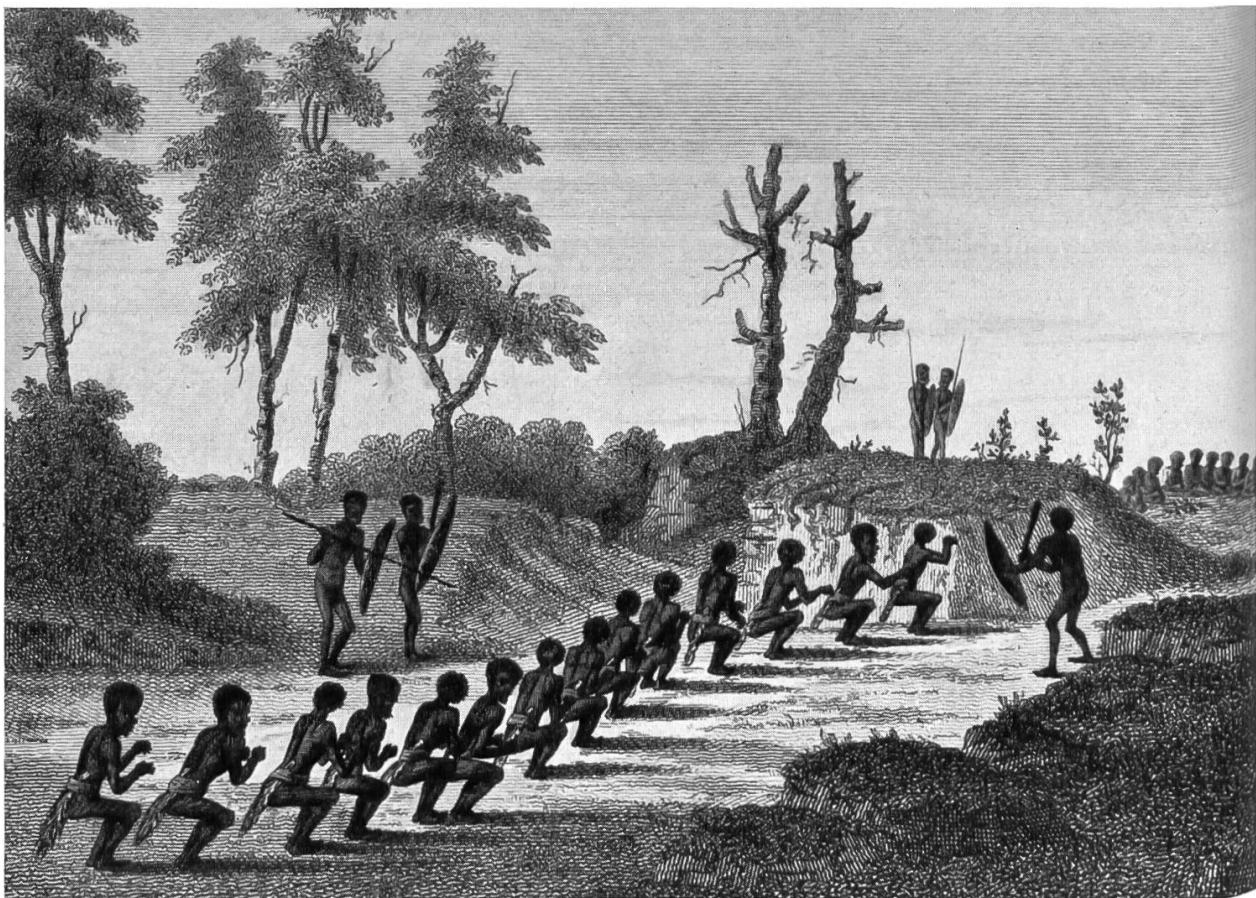
TAFEL XXV

AUSTRALIEN · Oben: *Die Knabenweihe der Kemmirai in Neusüdwales gipfelt im Ausschlagen eines Zahnes. Der Hauptzeremonie voraus gehen Belehrungen in mimischer Form. Collins sah die Knabenweihe 1795 auf der Spitze von Farm-Cove und berichtete darüber in »An Account of the English Colony in New South Wales«, London 1804. Darin acht Kupferstiche. Das »Hundespiel« verleiht den Knaben die Herrschaft über die Hunde. Links die fünfzehn zuschauenden Knaben, im Kreis auf allen vieren gehend, den Bumerang als Schwanz in den Gürtel gesteckt, die Männer, die die Hunde darstellen.*

*Im Hintergrund die beiden Spiel- und Zeremonialleiter.*

Unten: *Kemmirai in Neusüdwales. Das Känguruhspiel gibt den Knaben das Recht, nach erfolgter Reifefeier das Känguru zu jagen. Die Knaben sitzen als »Publikum« im Halbkreis links, die Männer rechts stellen das »Orchester« dar: sie schlagen mit Holzstäben den Takt auf den Boden und singen dazu. Im Rhythmus der Musik nahen zwei Schauspieler, sie sind müde, hinken, bleiben stehen, gehen weiter, bis sie die Reihe der Knaben erreicht haben. Der erste trägt auf der Schulter ein erlegtes Känguru, das er sich als echtes Theaterrequisit aus Gras hergestellt hat. Der andre trägt auf der Schulter ein Bündel Zweige, in der Nasenscheidewand kleine Äste und Blumen: er stellt den Busch dar, wo sich die Känguruhs finden. »Känguru« und Buschwerk werden den Knaben zu Füßen gelegt. So sollen die Knaben einst, wenn sie Jäger geworden sind, das Wild den Alten vor die Füße legen. Hund- und Känguruhspiel sind »wirkendes« Theater, also nicht zweckfreies mimisches Spiel.*





Am Abend sangen einige alte Barden – also auch hier besteht wie bei den Kurnai das Amt des Sängers – ein Lied, in dessen zwei ersten Strophen Daramulun und in dessen dritter Strophe Ngalalbal angerufen wurde<sup>86</sup>.

Aus dem gelegentlichen Ertönen von zwei Schwirrhölzern an der Knabenweihe der Küstenyuin und aus den beiden Erdrelieffiguren und dem Kultlied der Südkuri ist zu schließen, daß die beiden im Lichte des nächtlichen Feuers erscheinenden Gestalten ursprünglich die Stammeltern, also Daramulun und Ngalalbal, darstellten. Dafür spricht ein weiteres Motiv. Es wird ausdrücklich betont, daß »beide« Ngalalbal »von Kopf bis zu den Füßen gekleidet waren wie die Novizen« [die durch die Zeremonie zu Stammvätern neuer Geschlechter geweiht werden] und »einen gekrümmten Stock, einen Bumerang darstellend«, trugen. Diese Frauen also trugen Männerkleider und Männerwaffen! Aber damit wären wir beim andern Extrem angelangt: die beiden Ngalalbal wären danach Männer! Nimmt man nun an, daß eine der Gestalten Daramulun darstelle, dann sind Männerkleidung und Bumerang verständlich; dann freilich müßte man für die zweite Gestalt Frauenkleidung und Grabstock erwarten. Die Schwierigkeiten lassen sich nicht vollständig lösen, doch scheint die Annahme, daß die beiden Gestalten ursprünglich das Stammelternpaar vorstellten, nicht ganz unbegründet.

Schließlich erwähnt Wilhelm Schmidt: »Ngalalbal als zwei weibliche Wesen röhrt davon her, daß bei den Wiradyuri-Kamilaroi ein Emu die Gemahlin Baiames [des Höchsten Wesens] ist und ein anderes Emu

---

#### TAFEL XXVI

AUSTRALIEN · Oben: *Kemmurai in Neusüdwales. Das Känguruuhjagdspiel. Die zuschauenden Knaben müssen auf die Aufführung des Jagdspiele eine Stunde lang warten. Die Schauspieler bereiten sich hinter einem Hügel – vorn im Bild – vor: sie setzen sich lange Kräuterbüschel in den Gürtel: die Känguruhschwänze. Rechts vorn gibt der »Musiker« für die Känguruhtänzer den Takt an, indem er mit der Keule auf seinen Schild schlägt. Vierzehn Männer hüpfen im Gänsemarsch heran, bald auf den Beinen kauernd, bald sich aufrichtend, bald sich mit den Pfoten kratzend. Zwei Männer im Hintergrund links sind die Jäger, die den Fährten der Känguruhs folgen, sie überfallen, durchbohren und erlegen. Durch die Vorführung der Känguruuhjagd werden die Knaben zu Jägern geweiht.*

Unten: *Der Kuritanz in Südostaustralien. Nach einem Aquarell von George French Angas 1845. Aus: »The Australian Theatre by Paul McGuire«, Melbourne 1948. Im Kreise lagert das »Publikum«. Feuer und Vollmond erhellen die Szene. Rechts und links schlagen Männer die Klangstäbe aneinander, während das Volk singt. Im Kreis die geschmückten Tänzer. Ein charakteristisches Bild australischen Urtheaters.*

das Jagdtier, das Daramulun speert<sup>87</sup>.« Da dieser Vorstellungskreis nicht der eigenen, sondern einer fremden Mythologie entstammt, ist es erklärlich, daß sich Mißverständnisse ergaben, die Ngalalbal bei den Yuin als oft nur undeutlich erkennbares Wesen erscheinen lassen.

Mit einem Krähentanz werden die Aufführungen im heiligen Lager nach einigen Tagen abgeschlossen. Am heiligen Feuer entzündet einer der Paten drei Fackeln aus trockener Rinde. Sie werden drei Knaben übergeben mit dem Auftrag, damit für die Probezeit im Busch ihr Feuer zu entzünden. Dann wird das Lagerfeuer mit Erde und Asche gelöscht.

#### DIE AUFFÜHRUNGEN WÄHREND DER RÜCKKEHRPROZESSION.

Der Häuptling führt die Prozession an. Die Männer folgen. Knaben und Paten gehen am Schluß. Zwei [!] Schwirrhölzer erbrausen. Oft wird ein Halt eingeschaltet, um Aufführungen zu veranstalten.

Die erste Station: Der Daramulun-Ngalalbal-Huldigungstanz. Zwei Schwirrhölzer lassen es ahnen, Lied und Tanz beweisen es: es wird zwei Gestalten gehuldigt, Daramulun und Ngalalbal. Die Vorbereitungen: Zwei Männer reinigen einen kleinen ebenen Platz und graben mit spitzen Stöcken die lebensgroße Relieffigur Daramuluns aus der Erde. Alles spricht dafür, daß hier der Stammvater deutlicher in Erscheinung tritt als die Gottheit: durch Holzstücke sind die Zähne besonders deutlich gekennzeichnet<sup>88</sup>; Zähne und Zahnlücken beweisen die Weihe des Mannes, die Anähnlichung an den Stammvater Daramulun; Quarzstücke als D'olia erweisen den Dargestellten als Zauberer: Zauberwerkzeuge braucht nicht Gott, wohl aber der Mensch, der sie von Gott empfing; der erste Mensch aber war Daramulun; »das männliche Glied war übermäßig vergrößert«: das spricht mehr für den zeugenden Stammvater als für den Menschen erschaffenden Gott. »Die Männer verkleideten sich mit Zweigen über ihren Köpfen und bildeten eine enge Querreihe vor den Füßen der Figur.« Hinter den Männern stellten die Paten die Neugeweihten auf.

Der Tanz: Fünfmal tanzen die mit Zweigen geschmückten Männer um die Erdfigur herum und singen dazu im Tanzrhythmus den Namen Daramulun. In einem zweiten Tanz wurde der Name Ngalalbal angerufen. Die Nebeneinanderstellung dieser beiden Namen in Tanz und Lied scheint ein deutlicher Hinweis darauf, daß hier ursprünglich eine Huldigung an das Stammelternpaar gemeint war. Die zwei auf dem Wege zu diesen Tänzen erbrausenden Schwirrhölzer bestätigen diese Annahme. Nun werden die Neugeweihten vor die Erdfigur geführt. »Das ist Biámban [der »Himmelshäuptling«], der überall hingehen und alles tun kann.« Damit ist unzweifelhaft die Gottheit gemeint,

denn Gott ist allgegenwärtig und allmächtig. Das alte *Brauchtum*, das sich mit größerer Beharrlichkeit zu halten vermochte – selbst Lieder erhalten sich in altertümlichen Sprachen, die nicht mehr verstanden werden! –, spricht für die Darstellung des Stammvaters in der Erdfigur und für die Huldigung an beide Stammeltern in Tanz, Anrufung und Ertönen von zwei Schwirrhölzern. Die *Lehre*, die vorgetragen wird, Gedanke und bewegliches Wort sprechen für die Gottheit: für den zum Höchsten Wesen erhöhten Stammvater. – Die Zweige, mit denen die tanzenden und singenden Männer sich geschmückt hatten, werden zum Schluß auf die Erdfigur geworfen. Dann geht der Zug weiter.

Die zweite Station: Das Spiel von Tod und Auferstehung. Die Vorbereitungen: Ein Grab wird ausgehoben. Rindenstücke werden in Faserstreifen zerschlagen. Sechs Männer werden von Kopf bis Fuß damit so eingekleidet, daß von ihrem Körper nichts mehr zu sehen ist. Ein Strick aus Bastfasern, der an den Hinterkopfhaaren befestigt wird, verbindet vier Männer miteinander. Jeder trägt ein Stück Rinde von zwölf Zoll Länge und vier Zoll Breite in der Hand. Die beiden übrigen Männer stellen zwei alte Medizimänner dar, die sich unter der Last der Jahre auf Stöcke stützen.

Blätter sind ins Grab gestreut. Ein Mann namens Yibai [Falke] legt sich hinein. Das Haupt liegt wie das eines Toten auf einer gerollten Felldecke. Die Hände sind über der Brust gekreuzt und halten die Wurzeln eines jungen Gibungbaumes, der aus dem Grabe herausragt, das mit Rasenstücken, Pflanzen und Blättern wie ein Grabhügel bedeckt ist. Ein Grab also ist als »naturalistische Dekoration« errichtet. Die Neugeweihten, die mit den Paten und den nicht als Schauspieler Beschäftigten das »Publikum« bilden, werden an einer der Längsseiten des Grabes aufgestellt.

Und nun beginnt mit Musik das Spiel. »Ein Barde [!], der auf einen Baum geklettert war, stimmte einen melancholischen Gesang an auf die Worte Burrin – burrin Yibai [= Faserrinde Falke]. Dieser Sang soll von alters her überliefert sein und auf Malian, den Falken, und Daramulun anspielen [Subclan Yibai, Totem Malian].« Der Barde auf dem Baum stellt also Daramulun in der Totemgestalt des Falken dar.

Während der Barde auf dem Baum langsam und klagend sein Lied singt, erscheinen die sechs Schauspieler: voraus die vier Aneinandergebundenen, hinter ihnen die zwei Greise. Sie kommen zwischen Bäumen und Felsen hervor. Durch Aneinanderschlagen der Rindenstücke markieren sie den Rhythmus und schwenken ihren Körper im Schreiten von der einen zur andern Seite. Die Gruppe stellt eine Schar von

Medizinmännern dar, die von zwei Gommera zum Grab des Medizinherrn Yibai-Malian pilgern und gleichzeitig Daramulun unter seinem Synonym anrufen. Sie stellen sich den Neugeweihten gegenüber auf der andern Seite des Grabes auf.

»Nun begann plötzlich ein Zittern des aus dem Grabe hervorstehenden Bäumchens. Die Paten machten die Knaben darauf aufmerksam mit den Worten: „Schauet her!“ Es zitterte immer mehr, wurde hin und her geschüttelt, und dann fiel der ganze Aufbau des Grabes auseinander, und während des erregten Tanzes der sechs Schauspieler und des Singens zu Yibai stand der angebliche Tote auf und tanzte einen magischen Tanz im Grabe, wobei er die D’oia [Zaubermittel] in seinem Munde vorzeigte [er ist also ein Zauberer], die er von Daramulun selbst empfangen haben sollte.« Nach der Aufführung warfen die Schauspieler ihre Rindenkostüme und das Bäumchen ins Grab und schütteten Erde darüber: der »Vorhang ist gefallen«!

Was bedeutet das Spiel? Zeigt es nur die Macht der Medizinmänner, die dank der von Daramulun erhaltenen Zaubermittel sogar von den Toten auferstehen? Oder stellt das Lehrspiel die Auferstehung der Menschen nach dem Tode dar, und wäre dann der Tanz des Auferstandenen der Freudentanz im Jenseits, wo die Seher der Kurnai die Geister der Toten tanzen sahen? Oder endlich, ist hier der Sternenbaum dargestellt, der verblaßt, wenn die Sonne aufgeht? Wilhelm Schmidt<sup>89</sup> weist darauf hin, daß das Begräbnisspiel »auch bei den Wiradyuri-Kamilaroi-Stämmen und den Aranda und Loritja seine Spuren hat« und lunarmythologischen Charakter trägt<sup>90</sup>. »Dieses Bäumchen [das der Tote im Grabe in der Hand hält und schüttelt] stellt den Himmelsbaum der Sternenwelt vor: wenn der Mond im Grabe liegt, unsichtbar ist, so stehen die Sterne im hellen Glanze am Himmel; erscheint er aber wieder am Himmel, so verlieren sie im Maße, als er heranwächst, ihren Glanz und verschwinden schließlich im Glanz des Vollmondes.«

Wie dem auch sei: mag das Leben des Menschen mit dem Mond, seinem Schwinden und Wiederauferstehen in Beziehung gebracht sein oder nicht: die Aufführung ist eines jener Lehrspiele, die den Neugeweihten den Stammesglauben, die Wiederauferstehung nach dem Tode, in mimischer Darstellung vermitteln.

Die dritte Station: Die Fischfangzeremonie. Alle begeben sich an einen Teich. Die Männer rufen: »Wir gehen Fische fangen – Yah!« Die Verneinung bedeutet, daß in Wirklichkeit keine Fische gefangen werden. Die Neugeweihten werden an den Teich geführt und von den Männern mit Wasser bespritzt: alle waschen sich das Kultkleid aus Kohlenstaub ab. Nun sind sie »vollendet« gemacht worden, um Dara-

mulun zu gefallen. – Die Prozession zieht weiter; nun aber gehen die Neugeweihten voran.

Die vierte Station: Die »Demaskierung« der *zwei* Schwirrhölzer. Auf dem Gipfel des Berges werden die *zwei*<sup>91</sup> Schwirrhölzer aus ihren Futteralen herausgezogen und laut geschwungen. Der Oberhäuptling zeigt den Geweihten die Schwirrhölzer und spricht: »Sie sind es, die das Geräusch verursachten, das ihr hörtet. Verschweigt, was ihr vernahmt, vor Frauen und Kindern!« Mit dem Verlust des Stammelternpaares, dem Verlust des Höchsten Wesens Mirirul und durch den Aufstieg des Stammvaters zum neuen Höchsten Wesen erklärt sich in einigen Zeremonien der Verlust der beiden Schwirrhölzer und seine Umdeutung zum Donner als Stimme Gottes. Daß ursprünglich aber auch bei den Yuin das Stammelternpaar durch zwei Schwirrhölzer dargestellt wurde, steht wohl außer Zweifel.

Von nun an werden die Knaben nicht mehr von ihren Paten geführt: sie gehen als neue Stammesmitglieder mit den andern Männern.

Bei der fünften Station werden den Neugeweihten die Decken endgültig von den Häuptern genommen. Sie werden als Männer geschmückt. Mit gelbem Ocker werden Linien und Flecke auf ihren Körper gemalt und drei Bänder quer über das Gesicht gezogen. Die Beine werden von den Knieen nach unten völlig gelb bemalt. Der Gürtel wird um die Lenden gewunden, die beiden *Burrain* vor- und rückwärts angehängt, Bänder um Kopf und Arme gelegt: die Weihe ist vollendet. Das [ein!] Schwirrholz braust und meldet den Müttern die vollzogene Weihe der Söhne.

**ABSCHIED VON DEN MÜTTERN UND PROBEZEIT IM WALD.** Jede Mutter, deren Sohn die Weihe empfing, hatte als Begleiterin eine Patin, die Mutter eines schon früher geweihten Sohnes. Mutter und Patin bewohnten während der Weihen ein eigenes Lager, das nur noch alte Frauen betreten durften. Stets hielten sie glimmende Stäbe in der Hand und sangen morgens und abends die Bunianlieder. Nun versammeln sich Frauen und Patinnen, bemalen sich »in den buntesten Farben« und tragen ein bemaltes Rindenstück in der Hand. Der Zug der Männer naht dem Mütterlager. Die Paten tragen die neugeweihten Knaben auf ihren Schultern. »Die übrigen Männer drängen sich mit hocherhobenen Zweigen und Büschchen um sie herum, um sie einzuhüllen in einen sich bewegenden Wald.« Die Paten setzen die Knaben auf den Boden, jeden vor seine Mutter. Jede Mutter schlägt ihrem Sohn mit dem Rindenstück leicht auf Rücken und Schultern. Dann nimmt der Pate den Knaben wieder auf die Schultern und läuft mit ihm in den Wald zurück zum letzten Lagerplatz. Die übrigen Männer folgen.

Fünf bis sechs Monate dauert die Probezeit der Neugeweihten im Walde. Sie haben bestimmte Speiseverbote zu beobachten, von denen sie allmählich gelöst werden. Sie müssen jede Verbindung mit den Frauen meiden, auch mit dem Emu, das als Frau Daramuluns, als des Stammvaters gilt. Die Knaben erhalten von ihren Paten ihren Totemnamen, der geheimgehalten wird. Nun ist auch die Zeit gekommen, wo der Neugeweihte im Rat der Männer erscheinen, aber noch nicht sprechen darf.

### *Die Eigenart des Yuintheaters*

DAS REPERTOIRE der Yuin zeigt sehr vielfältige Aufführungen. Fünf Gruppen von Spielen lassen sich unterscheiden: der unterhaltende Mimus, das Totemspiel, das Lehrspiel, das Zauberspiel, das Kultspiel.

Der Mimus. Da sind einmal die unterhaltenden Tiertanzspiele, die die Männer darstellen und die Frauen mit Trommeln und Singen begleiten, und zum andern die Mimodramen, die Ereignisse des Alltags in heitern Szenen zeigen.

Die Totemspiele sind mimische Vorführungen von Familien- oder Gruppentotems. Keines der Totemspiele ist genau beschrieben, so daß nicht ersichtlich wird, ob sie sich von den unterhaltenden Tierspielen unterscheiden oder nicht.

Die Lehrspiele sind eine besondere Errungenschaft der Yuin, die von den Kurnai und Kulin nicht, von den Wiradyuri und Kamilaroi aber in noch viel entfalteterer Art zur Darstellung gelangen. In gemimten Bilderbüchern werden den Knaben die Glaubens-, Sitten- und Stammesgesetze vorgeführt. Was erstrebenswert ist, wird mit einem eindringlichen Ngai! Gut! zur Nachahmung empfohlen, was sündhaft und verboten ist, mit einem energischen Yah! Nein! abgewiesen.

Die Zauberspiele werden von den Gommera aufgeführt. Die Frage ist dabei: Treten die Gommera als Zauberer auf, oder deutet die Ekstase, in die sie geraten, auf die Darstellung eines höheren Wesens, das durch seine Zaubermittel Gutes oder Böses wirkt?

Als Kultspiele bezeichnen wir Aufführungen, die Kulte in mimischer Form sind. Im Mittelpunkt dieser Darstellungen erscheint das Höchste Wesen, das in einem schwarzen »Kultkleid« – in schwarzer Körperbemalung – persönlich das Zahnausschlagen vornimmt, die Knaben dem Geschlechtstotem, der Fledermaus, anähnlicht und sie damit zu Stammvätern neuer Geschlechter weiht. Die Eindrücklichkeit der Szene ist gesteigert durch die Vorführung der gespenstisch kostümierten zehn Männer – es sind wohl gerade so viele, als Prüflinge vorhanden sind –, deren Zähne durch Heraufbinden der Oberlippen und Herab-

binden der Unterlippen bloßgelegt sind. Sollen damit die Urväter der Knaben dargestellt werden, die durch die Vorführung ihrer Zahnlücken sich als echte Ahnen der Knaben erweisen?

Die Totem-, Lehr-, Zauber- und Kultspiele sind »angewandtes« Theater: Theater im Dienste der Gesellschaft, der Schule, des Kults, der Häuptlingsmacht. Die unterhaltenden mimischen Spiele und Mimo-dramen gehören zum zweckfreien Theater.

**SCHAU- UND HÖRSPIELE.** Zur Steigerung der Wirkung von Aufführungen wird von der Möglichkeit des Hörspiels oft Gebrauch gemacht. Die Köpfe der Knaben sind vom Anfang bis zum Ende der Weihen mit Felldecken verhüllt: sie hören alle Vorgänge rund um sich herum, aber nur in besonders feierlichen Augenblicken dürfen die Hüllen fallen; dann sehen sie Schauspiele aller Art: die ihre D'oa aus sich herauswürgenden Zauberhäuptlinge, vor dem Zahnausschlagen ihre Urahnen, auf dem Wege vom Groß- in den Kleinkreis die aus Erde aufgehäuften oder in Baumstämme eingeschnitzten Kultbilder, die von den Gommera umtanzt werden. Auch die Frauen werden gelegentlich zu Teilnehmerinnen an Hörspielen: zu Beginn der Zeremonien, wenn die Knaben von den Müttern gelöst werden, erbrausen zwei Schwirrhölzer und wecken in den verhüllten Frauen und Kindern die Vorstellung, daß die Stammeltern Männer und Knaben zu den Weihen in den Wald entführen; wo ein einziges Schwirrholz ertönt, erweist es sich als akustische Maske der Gottheit, wo zwei Schwirrhölzer erbrausen, sind die Stammeltern gegenwärtig. Eigentliche dramatische Hörspiele indes, wie die Feuerländer sie in den Geisterspielen der Männerfeste vorführen, haben sich bei den australischen Stämmen, wie es scheint, nicht entwickelt.

**SPIELRÄUME** werden für alle Aufführungen mit großer Sorgfalt hergerichtet. Man begnügt sich aber nicht damit, Spielplätze zu röden und zu reinigen, sie werden architektonisch gestaltet. Der Grundriß der zwei Haupträume wird kreisrund angelegt und mit einer Erdumwallung plastisch betont. Die Baumwipfel werden zu Kuppeln gewölbt. Der Weg, der die beiden Kreisräume verbindet, wird mit Bäumen oder eigens in den Boden gesteckten Ästen eingewölbt. So müssen mindestens diese drei Räume als Architekturen bezeichnet werden: als »Festspielhäuser« eines Urvolkes, die noch primitiver wirken als die aus Stämmen errichteten »Festhütten« der Yámana und Selk'nam im Feuerland. Einen eigenen Tanzkreis haben sich auch die Mütter mit ihren Begleiterinnen in der Nähe ihres Lagers angelegt, in dem sie allnächtlich tanzen, singen und Feuerbrände schwingen.

**KUNSTWERDUNG.** Zu den Kuppelbauten kommen die reliefartigen Erdbilder am Kultweg, die Daramulunerdfigur im Kleinkreis und die in neunundzwanzig Bäume mit der Axt eingehauenen Zeichen, deren Bedeutung wir nicht kennen. Besonders sorgfältig ist auch der Raum für das Zahnausschlagen gewählt und hergerichtet. Im Mittelgrund steht der große Rindenfaserbaum mit der in den Stamm eingeschnittenen Daramulungestalt. Das Erdbild am Kultweg und im Kleinkreis ist hier zum Standbild geworden. Ein Vorgang von unerhörter Eindringlichkeit spielt sich hier ab: die Kunst erhebt sich aus der Erde zum Himmel.

Und wie Daramulun sich von der Erde aufrichtet, so wachsen aus ihren zwei Fußlöchern die Knaben zum andernmal aus der Erde heraus. Das Zahnausschlagen deutet auf ihre zweite Geburt. Sie entstehen der Erde, wie einst der Stammvater unter den Händen des Schöpfers dem Erdklumpen entstieg.

Mimische Darstellung ist die erste, das Erdrelief die zweite, das Standbild die dritte Phase in der Entwicklung der Künste in Australien. Bei den Yuin stehen alle drei im Dienste des Kulttheaters.

**FEUER UND LICHT.** Die unterhaltenden Spiele finden nachts im Schein des brennenden Feuers statt. Feuer ist Licht. Das Feuer ist auch hier der Scheinwerfer der Wildnis. Feuer aber werden für die verschiedenen Kultakte auch tags angezündet. Dann wird der brennende Holzstoß zum heiligen Feuer. Die Knaben werden zu Beginn und nach Beendigung der Weihe im Feuer »geröstet«. Das Feuer wärmt und leuchtet nicht nur, es reinigt auch, nicht den Körper, sondern die Seele. Das Feuer ist damit von einem materiellen zu einem sittlichen Gut geworden. Die Materie vergeistigt sich. Die Mütter halten während der Knabenweihe glimmende Stäbe in der Hand und schwingen sie in die Richtung, in der ihre Söhne durch eine schmerzliche Zeremonie zu Männern werden. Die Männer tragen zu Beginn der Zeremonie aus allen Hütten eine brennende Fackel in den Großkreis und werfen sie zur auflodernden Flamme zusammen, als wollten sie sagen: Die entflammten Herzen aller Stammesgenossen werden zum Beginn der Feier zu einer einzigen Lohe zusammengefaßt. Und die Männer zünden am Feuer im heiligen Lager, das nach der Zahneremonie für die Knaben errichtet wird, drei Rindenfackeln an, mit denen das Feuer für die Probezeit im Wald angefacht werden soll: die drei geistigen Flammen, die religiöse, die sittliche, die soziale Lehre, die an den Jugendweihezeremonien aufleuchten, sollen in die Probezeit der Knaben hinübergetragen werden. Diese Deutung mag willkürlich erscheinen – daß das Feuer für die Yuin aber zum Gegenstand verschiedener

zeremonieller Handlungen wird, zeigt doch zum mindesten, daß es zum Symbol höherer Mächte geworden ist.

**REQUISIT UND KOSTÜM.** Mancherlei »Requisiten« haben für die Kultaufführungen ihre besondere Bedeutung. Da sind einmal die D’oia, die Zaubermittel, die die Zauberhäuptlinge aus ihrem Mund hervorwürgen und mit denen sie zaubernd Segen und Fluch über ihre Stammesgenossen, über Freunde und Feinde bringen können. Da sind außerdem die Kuring, die belaubten Zweige, von denen die Knabenweihe den Namen Kuringal, Zweig- oder Busch- oder Waldzeremonie, erhalten hat. Da die Südostaustralier stets im Wald oder Busch leben, müssen die beblätterten Zweige wohl noch eine besondere Bedeutung haben. Ist das alle Jahre sich erneuernde Grün das Sinnbild des sich stets erneuernden Lebens? Ist der Zweig damit Sinnbild der Wiedergeburt: der Knabe stirbt, der Mann aufersteht? Mit Zweigen geschmückte Männer tanzen um die Erdfigur Daramuluns. Da der Ngalabaltanz folgt und zwei Schwirrhölzer sausen, ist Daramulun als Stammvater gemeint. Haben die Zweige also eine besondere Beziehung zum Stammvater? Sind sie das Symbol des sich durch ihn stets erneuernden Lebens, und bilden dann die Rindenfaserkleider, die die vier Männer im Spiel von Tod und Auferstehung tragen, einen bewußten Gegensatz zu den Laubgewändern?

Auch die »Kostümierung« durch Bemalung hat ihre symbolische Bedeutung<sup>92</sup>. Hier ist Farbe überall mehr als Schmuck und Sinnenfreude. Sie ist stets Symbol im Zusammenhang mit einer zeremoniellen Handlung. Der Tote erbleicht. Weißfärbung kann Tötung oder Anähnlichung an ein Mondwesen bedeuten. Die Knaben der Yuin werden für die Weihe weiß gefärbt. Der »Knabe stirbt«. Wenn er als Geweihter zurückkommt, trägt er drei ockerfarbene Streifen im Gesicht und von den Knien an abwärts ockergelb bemalte Beine. Er ist als Mann neugeboren worden. Rot ist die Farbe des Blutes und des Lebens. Rotfärbung ist Verlebendigung oder Anähnlichung an die rotstrahlende Morgensonne. Tod und Leben oder mond- und sonnenmythologische Vorstellungen können der Grund der Bemalungen sein. Schwarzfärbung aber, in der Daramulun auftritt, ist vielleicht das Auslöschen der optischen Erscheinung eines Wesens, das man sich als unsichtbar denkt. Schwarz ist danach nicht der Tote, schwarz ist der Unsichtbare. Schwarze Farbe kennzeichnet bei den Yuin ein körperloses geistiges Wesen, dessen Stimme im Schwirrholz ertönt.

**GESICHTSMASKEN** aus festen Stoffen sind nicht vorhanden. Der Weg zur Maske ist aber angedeutet durch die Gesichtsbemalung und durch

die Gesichtsverzerrung, die durch das Herauf- und Herabbinden der Ober- und Unterlippen der zehn Männer entsteht.

**DIE LEITUNG** der Lehrspiele und Mysterien liegt in den Händen der Häuptlinge, die bei den Yuin stets zugleich Zauberer und Medizimänner sind. Ob sie auch als Barden, das heißt im Hinblick auf die Birrark der Kurnai als Dichter und Sänger, als Tanz- und Spielmeister gelten können, ist ungewiß. Jedenfalls aber ist das Amt des Barden auch bei den Yuin mehrmals ausdrücklich bezeugt.

**ANTEIL DER GESCHLECHTER.** Männer und Frauen haben während der Vorführung der Tierspiele ihre besonderen Aufgaben zu erfüllen: die Männer mimen und tanzen, die Frauen trommeln und singen. Bei der Knabenweihe sind die Frauen nur bei der Anfangs- und Schlußzeremonie dabei: zu Beginn, wenn die Knaben von den Müttern losgerissen, und zum Schluß, wenn sie ihnen als Neugeweihte gezeigt werden – das Ungeheuer hat sie nicht verschlungen, sie leben! – und sie sich durch den Schlag mit einem bemalten Rindenstück von den Söhnen für immer verabschieden, das heißt, sie aus dem Familienverband entlassen.

Und doch ist bemerkenswert, daß die Mütter auf ihre Art die Zeremonien begleiten. Sie leben abseits von den übrigen Frauen und den Kindern in einem eigens für sie angelegten Lager, schwingen glühende Scheiter in die Richtung der Knaben, führen eigene Tänze auf und singen die Bunanlieder: aus der Ferne bangen und leiden die Mütter mit den Söhnen.

**DIE THEATERSCHULE** ist ein Bestandteil des Jugendunterrichts, der unter der Leitung der Häuptlinge oder Barden steht.

»**PUBLIKUM**«. Bei den Mimodramen der abendlichen Unterhaltungen vor Beginn der Zeremonien wirken die Frauen nach dem Grundsatz der »Arbeitsteilung« als Musikantinnen mit. Das ist die Übung des Urtheaters. Von den meisten Aufführungen der Knabenweihe aber sind sie ausgeschlossen; nur an den Schwirrholtz-Hörspielen haben sie Anteil. Die Lehr- und Mysterienspiele, die für die Knaben, die jungen Männer, die Paten veranstaltet werden, haben sich durch die Herausbildung der Knaben- und Stammesweihe auf Kosten der gemeinsamen Jugendweihe zum »Gesellschaftstheater« in seiner primitivsten Form, zum Männertheater, entwickelt, das sich in unsren Breiten in zahlreichen mimischen Volksbräuchen, besonders der Fasnacht, oft bis heute zu erhalten vermochte.

Die Felldecken, mit denen die Augen der Knaben verhüllt werden, haben eine vielfache Wirkung. Sie bedeuten für den Knaben eine Umstellung vom Sehen zum Hören: sie ermöglichen die Aufführung von Hörspielen; sie erhöhen durch Ausschaltung der gesamten sichtbaren Umwelt die Konzentration und steigern damit die Kraft der inneren Schau. Die Felldecken über dem Kopf – gelegentlich werden die Knaben auch geheißen, sich umzudrehen – erfüllen auch die Aufgabe eines Theatervorhangs, der die unsichtbare Vorbereitung und das Verschwinden einer Spielszene ermöglicht. Auch die Frauen und Kinder werden in einigen Szenen zu bloßen Zuhörern gemacht: sie müssen sich auf den Boden werfen, werden mit Decken und Laub verhüllt und von den Männern scharf bewacht. Auch hier wird damit die Aufführung von Hörspielen ermöglicht und zugleich die Phantasietätigkeit gesteigert.

## 6. DIE KAMILAROI

### *Die theaterfreudigsten Australier*

Die Kulin, Kurnai und Yuin bewohnen die Küstengebiete Südostaustraliens, die Wiradyuri-Kamilaroi das dahinter liegende Binnenland. Die Grenzen bilden im Süden der Murrayfluß, im Westen die Flüsse Darling, Barwon und Culgoa, im Norden die Quellflüsse des Culgoa und im Osten die Höhenzüge des Küstengebirges. In den Grenzgebieten sitzen auch noch einige Restbestände älterer Stämme. Das Gesamtgebiet bildet sprachlich eine Einheit, doch lässt sich deutlich die Südgruppe mit dem Wiradyuri und die Nordgruppe mit dem Kamilaroi unterscheiden<sup>93</sup>. Eine ebenso große Einheit wie in der Sprache zeigt sich in den gesellschaftlichen Ordnungen und Gliederungen. »Das ganze Gebiet wird beherrscht von einem Vierklassensystem. Das eine Klassenpaar ist Hippi [Hipai, Ipaí, Yibai = Falke] – Kumbo [Wumbo, Kumbe, Wumbe = Krähe]. Das andere Klassenpaar ist Muri [= Känguruh] – Kubbi [= Opossum]. Im ganzen Gebiet herrscht Mutterfolge<sup>94</sup>.«

Die großen Übereinstimmungen im Gesamtgebiet ermöglichen es, das Theater einer einzigen Gruppe, als Pars pro toto, herauszugreifen, und zwar entscheiden wir uns für die *Nordkamilaroi*, die die mimischen Darstellungsmittel für den Jugendweiheunterricht am vielfältigsten ausgebildet haben. Die zahlreichen Berichte verzeichnet und interpretiert Wilhelm Schmidt<sup>95</sup>; der wichtigste über die Kamilaroi stammt von R. H. Mathews<sup>96</sup>.

## *Gott und Stammvater*

DAS HÖCHSTE WESEN der Wiradyuri-Kamilaroi heißt Baiame<sup>97</sup>. Der Name bedeutet »Schöpfer« oder »Großer«. Die Frauen und Uneingeweihten nennen ihn »Unser Vater«. Er schuf Sonne und Sterne, Flüsse und Bäume und auch sich selbst. »Er wird – bei den Kamilaroi – betrachtet als Belohner und Bestrafer der Menschen, entsprechend ihrem Betragen. Er sieht alles und weiß alles, wenn nicht direkt, so durch die untergeordnete Gottheit Turramulan [Daramulun, Stammvater], der der Bora [Knabenweihe] vorsteht<sup>98</sup>.« Baiame hat die Bora selber eingesetzt, als er zu Beginn der Schöpfung unter den Menschen weilte. *Er steht, berichtet R. H. Mathews, den Zeremonien der Bora vor*<sup>99</sup>.

Für die Theaterforschung ist es von Bedeutung zu wissen, wie die Ein geborenen sich Gestalt und Stimme Baiames vorstellten. Die Euahlay im Norden des Kamilaroigebietes sagen, er wohne »in einer unermeßlichen Entfernung nach Nordosten hin... im Himmel... sitzend auf einem Throne aus durchscheinendem Kristall von gewaltiger Größe, der vom Meer bis zu den Sternen sich erhebt«. Er sieht aus wie ein »übernatürlicher menschlicher Körper... Um Baiame und seinen Thron sind zahlreiche Strahlen von Regenbogenfarben...<sup>100</sup>« W. Ridley berichtet 1875, die Kamilaroi sagen, »sie sehen ihn niemals, aber betrachten den Donner als seine Stimme«<sup>101</sup>. Ein anderer Kamilaroi erklärte Ridley: »Ich habe Baiame nicht gesehen; ich habe ihn gehört oder gefühlt.« Auch die SüdWiradyuri betrachten den Donner als Stimme des erzürnten Gottes, der zwar ein wohlwollendes, aber gefürchtetes Wesen sei<sup>102</sup>. In diesen Berichten ist der Donner nicht mit dem Schwirrholz in Verbindung gebracht. Mathews aber erzählt von Gewährsleuten der Wongabon und Wiradyuri: »Baiame ging weg nach Norden und bildete ein Lager in der Einsamkeit des Waldes. Von den Ästen der größeren Bäume hängen Schwirrhölzer hernieder, die immerfort am Tönen sind<sup>103</sup>.«

Während der Knabenweihe wird Baiame als überlebensgroßes Erd relief gebildet. Er ist in den Kultspielen somit hörbar und sichtbar dargestellt zu erwarten.

Baiame wird in einer Mythe der Kamilaroi und der Euahlay bezeichnet als »Ursprungsquelle von allen Totems und von dem Gesetz, daß Menschen desselben Totems einander nicht heiraten dürfen, wie weit entfernt auch ihre Jagdgründe sein mögen. Er [selber] hatte ein Totem für jeden Teil seines Körpers, sogar ein eigenes für jeden Finger und jede Zehe. Und wenn er durch neue Gegenden ging, so gab er jeder Verwandtschaft eines Stammes eines von diesen Totems<sup>104</sup>.«

DARAMULUN ist der vom Höchsten Wesen erschaffene erste Mensch und Stammvater der Wiradyuri-Kamilaroi und als solcher Mittler zwischen Baiame und den Menschen. Der Name bedeutet »Bein an einer Seite«, »Einbeiniger«. Er wird in der Knabenweihe von zwei Männern dargestellt, die auf einem Bein stehen oder tanzen und das Schwirrholz schwingen. Da zwei Männer das Schwirrholz schwingen, muß im zweiten Darsteller die Stammutter verkörpert sein. Daramulun ist der erste Mensch und damit der erste Sterbliche. Der Mond, dessen schmale Sichel am Himmel erscheint, wächst, sich rundet, abnimmt und für drei Tage »im Grab« verschwindet, ist zum Abbild oder Urbild des werdenden, wachsenden und sterbenden Menschen geworden.

Der erste Mensch Daramulun wird zum Mondwesen erhöht. Der Mond wird damit zur »Maske«, zum Sinnbild des Stammvaters. Der erste Mensch hat sich in den Mond verwandelt. Das ist der gleiche psychologische Vorgang, der zur Bildung von Totems führte. Nun werden für den Mond – und damit für den ersten sterblichen Menschen, den er darstellt – irdische »Masken« gesucht und in Wesen gefunden, die aus der Erde wie aus einem Grabe auferstehen [im Zauberer, der aus dem Grabe aufersteht, im Stachelschwein, im Iguana], oder in Wesen, die der Gestalt des abnehmenden Mondes gleichen. Der Mensch sucht das Bild des menschlichen Lebens überall, am Himmel und auf Erden. Und da er schließlich im geheimnisvoll fernen schimmernden Monde das Urbild des schicksalhaften Werdens und Vergehens sehen muß, stellen die »Mondkulturen« die Menschen unter das Zeichen des Mondes. Dem Gesetz des Mondes unterstellt sein aber bedeutet ewige Wiederkunft und damit stets sich erneuerndes Leben. Am klarsten und ungebrochensten lebt die Mondmythologie bei den Yuin. Dort hat sie ihre Heimat, in der das Mondschatzsal und damit das Schicksal Daramuluns und der Knaben, die zu neuen Stammvätern geweiht werden, dreimal dargestellt wird: in der Auferstehung aus dem Grabe, im stachelschweinartigen Ameisenfresser und in der braunen Schlange [Seite 387].

Bei den andern Stämmen ist die Grab- und Auferstehungsszene oft verstimmt. In der Knabenweihe der Kamilaroi kehrt das Grab wieder; alte Kleider werden in einen Rindensarg gelegt, um die Auferstehung vorzuführen. »Bei den Aranda wird angeblich der Initiant von dem Schwirrholzgeist enthauptet, in Fäulnis übergehen gelassen und dann wieder zum Leben erweckt; bei den Loritja wird der Schwirrholzgeist selbst getötet, in einer Felsenhöhle begraben und mit Steinen bedeckt<sup>105</sup>.« Stets geht es darum, durch ein Kultspiel den Knaben dem Mondrepräsentanten anzuähnlichen und ihn damit zum Stammvater eines neuen Geschlechts zu weihen.

Die Yuin stehen um das Erdbild des *Stachelschweins* herum und geben Töne von sich, wie wenn sie es aus der Erde ausgraben würden. Der stachelschweinartige Ameisenbär »wühlt im Boden nach Ameiseneiern und ist sicher wegen des Emporkommens aus der dunklen Erde als Auferstehungssymbol gewählt«<sup>106</sup>. Bei den Kamaroi findet sich diese Darstellung nicht, bei den Euahlay aber wird Gayandi, der Schwirrholzgeist [also der Stammvater], »zur Strafe für seine rohe Behandlung der Knaben in dieses Tier verwandelt und hält sich mit Vorliebe auf dem Initiationsplatz auf. Bei den Aranda hat der Schwirrholzgeist [Stammvater] Tuanjiraka einen Schild, der mit Stachelschweinfell umzogen ist, mit dem er den wiedererweckten Initiant vor die Stirn stößt; das gleiche ist bei dem Maiatu-Schwirrholzgeist der Lóritja der Fall<sup>107</sup>.«

**SCHLANGEN.** »Bei den Yuin ließ einer der Medizinmänner eine kleine Schlange aus seinem Munde hervorkommen. Bei den Wiradyuri ist sowohl eine Schlange in Windungen um einen Baum geschnitten als auch die große Erdfigur einer Schlange hergerichtet. Bei den Kamaroi sind zwei Erdfigurschlangen parallel nebeneinander, aber die Köpfe nach verschiedenen Richtungen hin dargestellt. Bei den Aranda und Lóritja haben die beiden Schwirrholzgeister Schlangen um Hals und Brust gewunden<sup>108</sup>.« Schlangen sind Sinnbilder der Mondsichel. Wenn zu Beginn der Knabenweihe der Kurnai und Yuin Männer im Gänsemarsch und in Schlangenwindungen herankommen, so stellen sie damit die Gestalt [die hintereinandermarschierenden Männer bilden eine Schlange] und auch die Bewegungen der Schlange und damit symbolisch den Stammvater als Mondrepräsentanten dar, in den die Knaben verwandelt werden sollen<sup>109</sup>. Von den SüdWiradyuri, wo Daramulun stark zur Geltung kommt, heißt es: »Bei dem Lager des Gaststammes angekommen, stoßen die Männer einen Ruf aus... und beginnen nun in einem schlängenförmigen Gänsemarsch auf den Großring zuzuschreiten. Der Häuptling marschiert an der Spitze; er trägt in der linken Hand eine Lanze mit der Spitze nach links, an welcher das in Felle gewickelte *Schwirrholz* herunterhängt, das ihm vom Einladungsboten überbracht worden ist<sup>110</sup>.« Die mimisch dargestellte Schlange ist damit deutlich als »Maske«, als Sinnbild des Stammvaters gekennzeichnet! Viele Kultspiele kreisen in immer neuen Bildern um den Hauptgedanken der Knabenweihen: die Knaben sollen Stammväter neuer Geschlechter werden<sup>111</sup>.

Bei den Kamaroi steht neben dem Stammvater auch seine Gemahlin. Sie ist akustisch durch das kleine Schwirrholz dargestellt und erscheint überdies in den Mythen. Die Erinnerung an die Stammeltern, nicht

nur an den Stammvater, wie die Knabenweihe erwarten lassen könnte, ist also noch nicht erloschen. Freilich könnte es sein, daß die Stammutter aus Gedächtnis und Kult oft verschwunden wäre und nur ihre »akustische Maske«, oft vielleicht kaum mehr verstanden, übrigblieb<sup>112</sup>. Wie sehr das Theater als beglückendes Erlebnis im Mittelpunkt aller Wünsche dieser Eingeborenen steht und wem es zu verdanken ist, geht aus zwei der ältesten Zeugnisse über das Höchste Wesen und den Stammvater hervor. Der anglikanische Missionar R. Tylor berichtet 1839 von den Nordwiradyuri aus der Umgebung von Wellington Valley, »daß die Eingeborenen an drei „Götter“ glauben: einen, der alle Dinge macht; ein anderer ist sein Sohn [die Sonne], und der dritte [der Stammvater] sagt ihnen, wann sie ihre *Corrobora* halten sollen, bestimmt ihre *Zeremonien* und lehrt sie ihre heiligen *Gesänge*«<sup>113</sup>. Der Stammvater Daramulun wird hier als Dramatiker und Spielleiter der *Corrobora*, und zwar wohl der Mysterien, der Lehrspiele und des unterhaltenden *Mimus* angesprochen<sup>114</sup>. J. Manning weiß von den Südpiradyuri zu berichten, daß Daramulun seine Theaterkenntnisse nicht aus sich selber fand, sondern unmittelbar dem Höchsten Wesen, Baiame, verdankt: »Mudyigalli war der erste erschaffene Mensch [also Daramulun, der Stammvater, und damit Abbild des Mondes!], der aus der besonderen Bildung Gottes hervorging. Er lebt in seinem eigenen Paradies auf Erden und hat allein die Vollmacht, den Himmel Baiames zu besuchen. Von seiner glückvollen Gegend... steigt er zum Himmel auf ein hohes und steiles Gebirge hinan. Eine Leiter oder eine Treppe von Stufen führt vom Gipfel dieses Berges zum Eingang des Himmels, wo er, angekommen in der Gegenwart Gottes, seine Sendung an Vater [Baiame] und Sohn [Sonne] ausführt und von ihnen Gesetze für die Menschen empfängt, besonders [!] solche, die Bezug haben auf die Veränderung von Anordnungen über das *heilige Corrobora*...<sup>115</sup>«

Damit sind ohne Zweifel die Mysterien- und Lehrspiele für die Knabenweihen gemeint. Bei den Kurnai stiegen die Birrark, bei den Kulin und Yuin die Medizinmänner in den Himmel empor, um neue Gesänge und Tänze kennenzulernen. Bei den Wiradyuri steigt der Stammvater selber – und wie anzunehmen ist, der Initiationsleiter, der bei den Knabenweihen den Stammvater darstellt oder vertritt, zum Höchsten Wesen hinauf, um neue Instruktionen über das »heilige Corrobora« zu erhalten: also auch hier ist die Kunst des Theaters göttlichen Ursprungs.

**TOD UND JENSEITS.** Ein mimisches Element enthält das Zeremoniell beim Begräbnis eines Kamilaroi: im Augenblick, in dem die Leiche ins

Grab gesenkt wird, stoßen alle Anwesenden den Laut Whirr aus, »der das Emporrauschen der aus dem Körper befreiten und nun gen Himmel aufsteigenden Seele darstellen soll«<sup>116</sup>.

Die Kamaroi glauben, die Guten gehen nach dem Tode in den Himmel zu Baiame, die Bösen hören auf zu sein. Genauere Angaben liegen über die Südpiradyuri vor. Die Seelen ihrer Toten stehen nach dem Begräbnis – die Regel ist das Erdbegräbnis, angesehene Persönlichkeiten werden in hohlen Bäumen beigesetzt – wieder auf. Grogogalli, der Sohn Gottes [die Sonne], bringt ihnen von Baiame »Wasser« – Lebenswasser, das lebendig macht! – und führt sie vor Gottes Thron, wo sie einen zweiten Tod sterben und ihre sterbliche Natur ablegen. Eine halbe Stunde später erheben sie sich zum andernmal wie Wiedergeborene: nun sind sie unsterblich. Gott richtet die Seelen. Die Guten kommen in den Himmel [Ballima], die Bösen sollen im Feuer brennen. Frauen gelangen nicht in den Himmel der Männer, sondern, bei einigen Stämmen, in einen eigenen Himmel im Westen. Ganz im Einklang mit den mondmythologischen Vorstellungen vom Entschwinden und Wiederkehren des Mondes ist dieser zweimalige Tod, dem eine doppelte Auferstehung folgt. Was aber tun die Geister der Toten – also nur der Männer! – im Himmel? »Das Jauchzen der Seligen, so sagte man mir, kann man hören in einer Entfernung wie die von Sydney nach Port Philipp... Ihre Genüsse seien beständiges Tanzen und wonnevolles Jauchzen. Grogogalli [Sohn Gottes = Sonne] besucht sie oft und nimmt teil an dem unaufhörlichen Glücksjubel...<sup>117</sup>«

### *Fröhliche Kurzweil der Tierspiele*

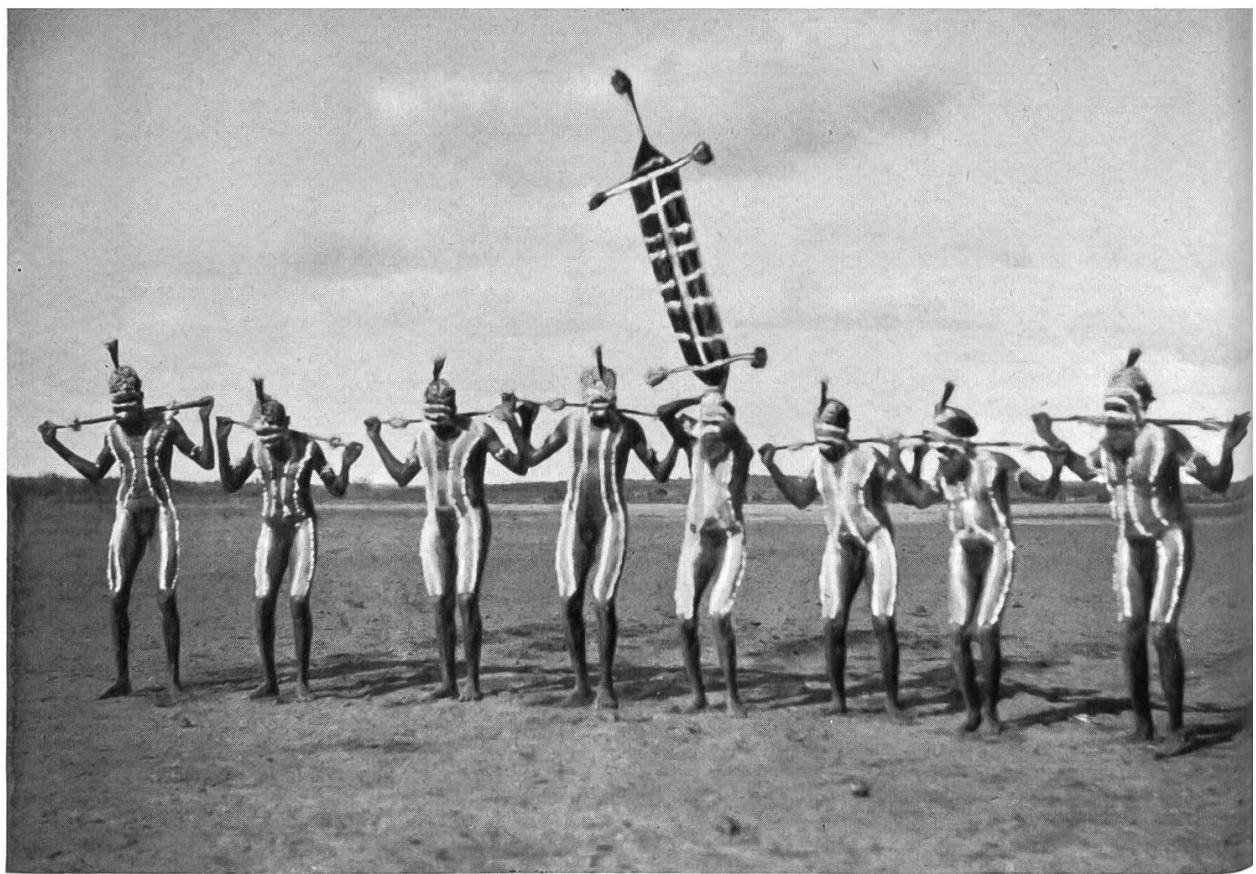
Auch im Gesamtgebiet der Wiradyuri-Kamaroi finden die unterhal-tenden mimischen Tänze statt. So heißt es von den Nordpiradyuri: »Die Tier- und andere Spiele, die an den einzelnen Stellen morgens und abends aufgeführt wurden, waren Holzeule, Stachelschwein, Opossum, Schwarzschnabel, ein Windsturm; bei letzterem gehen die Männer hintereinander her, schreiend und Bäumchen abbrechend und

---

### TAFEL XXVII

AUSTRALIEN · Südaranda. Die beiden Schauspieler stellen die beiden Ntjira- [Gras-samen-] Schwestern von Pot' Arugutja auf ihrer Wanderung nach dem Osten dar. Der Kopfschmuck symbolisiert das Ntjiragras im Samenstadium. Die beiden Schauspieler kommen auf den singenden Chor zu, heben die Beine im Takt des Gesanges hoch und stampfen wuchtig auf die Erde. Die Mimesis bedeutet das Ausstampfen der Sämereien. Die Schauspieler verkörpern Totemurwesen [»Götter«] in der Maske des Grassamens.





Sträucher ausreißend<sup>118</sup>.« Die Kostümierung für das Spiel von der Nachteule wird bei den Südpiradyuri beschrieben: Einige Männer malen sich weiße Ringe um die Augen und kleben sich Federn an den Hinterteil<sup>119</sup>.

Von den abendlichen »Tierpantomimen« der Südpiradyuri während der Knabenweihen schreibt Mathews, sie seien voll der abscheulichsten obszönen Gesten<sup>120</sup>. Vielleicht handelt es sich hier oft gar nicht um unterhaltenden Mimus, sondern um Lehrspiele, die vorführen, nicht was zu erstreben, sondern was zu meiden ist, denn »wenn die Kandidaten mit ihren Paten und den Kuringal [Leitern der Weihen] im Marsche sind, so reden die Männer immer das Gegenteil von dem, was wirklich ist: wenn es kalt ist, so sagen sie, es sei warm; wenn sie einen kleinen Vogel sehen, so sagen sie, er sei groß. Jedesmal stoßen sie dann einen Ruf aus [»Nein!«], und alle Männer lachen...<sup>121</sup>«

### *Knabenweihe durch »Verbrennung«*

ZAHL DER TEILNEHMER. Die Nordkamilaroi – nur von ihnen ist hier jeweils die Rede – nennen ihre Knabenweihe *Bora* oder *Burra*<sup>122</sup>. Bur ist der Männergürtel, der den Knaben nach der Weihe zum Zeichen ihrer erreichten Mannbarkeit umgelegt wird. An einer der Knabenweihen, die Mathews beschreibt, nahmen sechsundneunzig Männer, fünfundachtzig Frauen und neunundvierzig Kinder teil; die Zahl der Prüflinge ist nicht angegeben. An einer andern *Bora* betrug die Gesamtzahl hundertfünfzig, darunter vierundzwanzig Prüflinge, von denen fünf Halbblut, denen volle Rechte zuerkannt wurden.

---

### TAFEL XXVIII

AUSTRALIEN · Oben: Das Regenkultspiel der Südaránda. Das Fadenkreuz, das der mittlere Schauspieler, der Regenvor Fahr von *Mborawatna*, trägt, stellt eine Regenwolke dar. Alle Schauspieler tragen unter ihren Armbändern und auf dem Kopfe geschabte Holzspäne. Sie werden mit Blut beträufelt, um viel Regen zu erbitten: Blutopfer als Kult im Rahmen des Spiels. Die Darsteller tanzen mit langsamem Schritten am Singchor vorbei, der das »Publikum« des Kultspiels darstellt. Der Tanzschritt besteht in hartem Aufstampfen aller auf den Boden. Wenn das Chorlied verklungen ist, setzen sich alle. Die Umarmung beschließt die Aufführung.

Unten: Südaránda. Die Emus von *Ilbunka Woputa*. Ein lahmer Emuvor Fahr wird von zwei jungen Emumännern heimgebracht. Der Lahme, der auf dem Boden sitzt, bewegt sich mit Hilfe von zwei Stäben mühsam vorwärts. Die zwei jungen Emus bewegen die Hände umeinander herum, um den Alten anzuspornen. Nachdem die Darsteller unter »größter Anstrengung« die zwei Meter bis zum singenden Chor [dem Publikum] zurückgelegt haben, werfen sie sich zur Erde. Umarmung beendet das Spiel.

DIE SCHAUPLÄTZE der Knabenweihe sind zwei Kreise, die durch einen Pfad miteinander verbunden sind, und außerdem mehrere im Busch liegende, nur flüchtig hergerichtete Spielräume.

Der Großkreis [Bura] in der Nähe des allgemeinen Lagers mißt etwa siebzig Fuß [21 Meter] im Durchmesser und ist mit einem acht bis neun Zoll [22 Zentimeter] hohen Erdwall umgeben. Ein Zaun aus in den Boden gesteckten Zweigen umgibt den Großkreis. In seiner Mitte steht ein zehn Fuß hoher Pfahl mit Emufedern an der Spitze: ein Symbol der Sonne, die vom Großkreis, wo die Knaben geweiht werden, ausgeht und dem Pfad entlang nach Westen in den Kleinkreis führt<sup>123</sup>. Eine Öffnung im Großkreis führt in westlicher Richtung auf einen nicht besonders hergerichteten Buschweg, der in den Kleinkreis [Gunganaba] mit fünfundvierzig Fuß Durchmesser führt. Auch er ist mit einer Erdumwallung und mit einem Zaun aus belaubten Zweigen eingefaßt. In der Mitte stehen zwei mit Blut bemalte Baumwurzeln [Waddenguli]. Einige Erdhaufen stehen im Kleinkreis, in denen Stöcke stecken: die Berge, auf denen die Sonne wohnt und von denen aus sie am Morgen zuerst erscheint<sup>124</sup>.

Längs des Weges sind Figuren und etwa vierzig Zeichen in den Boden geschnitten: drei Zoll tief und zwei bis drei Zoll breit. Unter den Figuren finden sich zwölf junge Männer, die mit Baiame im ersten Lager weilten: eine mythische Szene also, die daran erinnert, daß das Höchste Wesen selber die erste Knabenweihe durchführte.

Mit Holzscheiten, über die Erde gehäuft wurde, war als Bodenrelief der fünfzehn Fuß [4,57 Meter] hohe Baiame, der Leiter der Zeremonien, dargestellt: auch hier also bestätigt sich, daß die Knaben jeweils nicht vom Stammvater, sondern vom Höchsten Wesen selber geweiht wurden. Ihm gegenüber ist auf der andern Seite des Pfades als lebensgroße weibliche Figur Baiames Gemahlin Gunnabili gebildet, etwas abseits davon hinter einem Baum sieht man Bubardi und Numbardi, »Unser Vater« und »Unsere Mutter«: die Ureltern. Weitere Gestalten am Weg auf den Kleinkreis zu sind ein Emu mit einem Speer im Leib, zwei Schlangen, ein Ochse samt einem Ochsenschädel mit Hörnern und einem Stock als Schwanz, ein Grab mit alten Kleidern darin. Aus Rinde ausgeschnitten und an Bäume gelehnt oder geheftet wurden: in Lebensgröße ein Mann und eine Frau, »beide stellen Männer und Frauen des Stammes dar«; drei kleine Windschirmhütten; an einen Baum geheftet die Gestalt eines Iguana; an einen andern zwei männliche Gestalten, die eine mit einer Emufedernkrone auf dem Haupte, die andere mit einem Schild in der Hand, es sind die beiden Söhne Baiames, Cobbarailbah und Byallaburra; am östlichen Ende des Pfades an einem Baum die Sonne, am westlichen der Mond.

Dazu kommen an beiden Seiten des Pfades natürliche Büsche mit Darstellungen von Vogelnestern, in denen Steine als Eier liegen; zu beiden Seiten außerdem ein halbes Dutzend Raupennester, die Raupen aus Blättchen der indianischen Feige gebildet: das sind die Gaben Baiames an die Eingeborenen. In der Nähe der Gestalt Baiames die Nachahmung eines Falkennestes, aus dem Baiame einst, wie eine Mythe erzählt, den Falken verjagte. Auf dem Pfad brannte vierzig Yards [3660 Meter] von der Gestalt Baiames entfernt und zweihundertsiebzig Fuß [82,45 Meter] vor dem Kleinkreis »Baiames Feuer«, das nie auslöschen durfte. Zwei Männer halten dabei stets Wache.

»Ein Eingeborener sagte, daß der Boraplatz Baiames erstes Lager, die Menschen, die damals mit ihm waren, und die Gaben, mit denen er sie beschenkte, darstelle; die Figuren am Boden und die markierten Bäume waren Embleme dieses Lagers. Sie sagen auch, daß Baiame den Großkreis beabsichtigte als Erholung für die Frauen und Kinder, weshalb er auch größer sei als der andere, der nur für wenige passe<sup>125</sup>.« Es ist nun aber auffallend und kennzeichnend, daß die wesentlichen Weihezeremonien, wie das Zahnausschlagen der Yuin und die »Verbrennung« der Kamarilo, nicht in den Kulträumen, sondern auf eigens hergerichteten Plätzen im Busch vor sich gehen. Klein- und Großkreis mit dem Weg dazwischen und den mythischen Darstellungen sind somit Erinnerungsräume und Erinnerungsbilder zur Ermöglichung eines eindrücklichen und lebhaften Anschauungsunterrichts der Religion, der Mythologie, der Gesellschaftslehre des Stammes, die für die bereits eingeweihten Männer als eine Art »Fortbildungskurs« angelegt sind<sup>126</sup>.

»Die Eingeborenen sagten Mathews, daß in früheren Zeiten die Knabenweihe viel feierlicher und mit mehr Aufwand von bildlichen Darstellungen vorgenommen wurde<sup>127</sup>.«

**ANKUNFT DER STAMMESGRUPPEN IM BORALAGER.** Wenn eine neue Stammesgruppe ankommt, versammeln sich die Eingeladenen im Großkreis. Männer und Frauen haben sich rote Streifen ins Gesicht gemalt, sitzen auf der Umwallung mit den Füßen nach außen. Die Prüflinge sind rot bemalt und sitzen auf der Umwallung mit den Füßen nach innen. Dann nahen die Gäste: die Männer treten in den Kreis und tanzen, dann tanzen die Gastgeber und schließlich alle zusammen. Endlich treten auch die Frauen in den Kreis, mit großen Zweigen, von denen sie die Blätter abstreifen und über die tanzenden Männer streuen. Das Schwirrholz tönt: Baiame ruft. Die Männer der Neuankömmlinge bewegen sich mit ihren Prüflingen auf den Kultweg, wo alle Darstellungen betrachtet werden. »Bei Baiames Feuer wird halt-

gemacht, und die Medizimänner führen ihre Zauberstücke vor.« Am zweiten Tag wiederholt sich die Feier, führt diesmal aber von Baiames Feuer bis in den Kleinkreis, wo zwei Männer der Gastgeber sich mit Blut bemalt auf die Baumwurzeln gestellt haben und Zauberstücke vorführen. Alle betreten den Kreis und umtanzen die zaubernden Männer. Auf dem Rückweg finden bei Baiames Feuer Vorführungen und Tänze statt, im Großkreis werden einige »Rundtänze« getanzt, dann kehren alle ins Lager zurück.

»Diese ganzen Zeremonien, in denen der Unterricht der Prüflinge einen bedeutenden Platz einnimmt, werden Tag für Tag mit kleinen Veränderungen drei Wochen hindurch wiederholt<sup>128</sup>.«

DIE TRENNUNG DER SÖHNE VON DEN MÜTTERN trägt den Charakter eines Hörspiels. Sie wird im gesamten Gebiete der Wiradyuri-Kamilaroi auf gleiche Weise durchgeführt<sup>129</sup>. Wenn abends das Schwirrholz tönt und die Männer einen Scheinstreit beginnen, ist es das Zeichen, daß am nächsten Morgen die Bora beginnt. Alle, Männer, Frauen und Kinder verlassen das Lager und verbringen die Nacht rund um den Großkreis, wo »geschlechtliche Ausschreitungen« mit allen Frauen und Mädchen erlaubt sind. Die Prüflinge dürfen sich daran nicht beteiligen. Da im Rahmen der Weihen keine Willkürlichkeiten vorkommen, muß dafür ein besonderer Grund vorhanden sein. Bei den Kur-nai zeigte sich, daß dieses Verhalten in Ereignissen der Urzeit begründet liegt, die in Mythen erzählt werden [Seite 332].

Am Morgen tönt wieder das Schwirrholz. Die Knaben werden bemalt, mit einer Felldecke verhüllt und auf die Umwallung des Großkreises gesetzt: alle sitzen in der Richtung ihrer Heimat. Die Mütter liegen außerhalb des Kreises hinter ihren Söhnen am Boden. Auch sie sind mit Fellen und überdies mit Laubwerk bedeckt, ebenso die übrigen Frauen und Kinder: das kultische Hörspiel beginnt.

»Nun gibt der Häuptling ein Zeichen<sup>130</sup>, und zwei [!] Männer kommen vom Kleinkreis heran, schwingen das Schwirrholz und stellen sich zu beiden Seiten des Großringes auf. Drei oder vier andere Männer kommen mit den Rindenstücken, gehen in den Ring hinein, schlagen einmal auf den Boden und kehren dann leise zum Kleinring zurück. Den Frauen wird gesagt, daß das Aufschlagen der Rindenstücke vom Trampeln des „Bösen Geistes“ herrühre, der daherkomme, die Knaben mitzunehmen, und der Klang des Schwirrholzes sei seine furchteinflößende Stimme. Zu gleicher Zeit beginnen die übrigen Männer ihr lautes Geschrei. Nun kommen die Paten; ein jeder faßt seinen Schützling beim Arm und führt ihn geräuschlos aus dem Großkreis zu dem Pfad hinaus... Während des ganzen Lärmens, das veranstaltet

wird, um das leise Wegführen der Kandidaten den Frauen noch unhörbarer zu machen, schleudern die Männer die Habseligkeiten der Frauen, die herumliegen, durcheinander, werfen einige in den Ring und hängen andere an jungen Bäumen auf. Den kleinen Kindern, die ja nicht zugedeckt sind, geben sie ein paar Tupfen Weißton auf den Körper, und eines oder das andere setzen sie gar rittlings in einen Baum.« – Da die Initiationszeremonie im Verbrennen besteht, könnten die weißen Flecke auf der Haut der Kinder Aschenreste des feuernden Daramulun bedeuten. Die Knaben werden den Kultweg entlang zum Kleinkreis geführt.

DIE VORFÜHRUNGEN AUF DEM WEGE ZUM NEUEN LAGER sind oft schwer verständlich. Es sind Lehrspiele, die manchmal vielleicht Teile aus Daramulun- oder Baiamemythen darstellen.

Das erste Lehrspiel: Binialowi. Die Aufführung findet da statt, wo die bildlichen Darstellungen am Kultweg beginnen. Die Knaben müssen flach auf die Erde liegen, das Gesicht nach unten richten und die Arme eng an den Körper legen. Indessen bereiten die Männer ihre Szene vor: sie legen sich weiße Rindenstreifen quer über das Gesicht, diagonal über den Leib und rund um Arme und Beine. Die Paten klatschen in die Hände, damit die Knaben das Herannahen der »Geister« nicht hören. Dann müssen sie aufstehen und die gräßlichen Gestalten anschauen, die die Arme auf und ab bewegen, tanzen und dazu »pirr« rufen. Die Knaben wenden sich ab – »der Vorhang fällt« –, die Paten klatschen in die Hände, und die als Binialowi bezeichneten Darsteller gehen leise davon.

Das zweite Lehrspiel: Buddenbelar. Aus dem Gebüsch tauchen zwei Männer, die Buddenbelar, auf. Jeder trägt in der rechten Hand einen Bumerang, in der linken eine brennende Fackel und lässt dazu die Laute ah-h-an! hören. Sie stürzen auf die Knaben zu, werfen die Bumerangs über ihre Köpfe und verschwinden wieder im Gebüsch. Der erste Hinweis auf die Verbrennung der Knaben [Seite 412].

Das dritte Lehrspiel: Millunga. Das Schwirrholtz tönt. Die Knaben werden vor Baiames Feuer geführt und geheißen gegen die Sonne zu schauen. Wenn sie geblendet sind und nicht mehr richtig sehen können, müssen sie auf die Millunga schauen, auf Männer, die mit ihrem Gesäß auf den Fersen hocken und die Ellbogen an die Knie pressen. Sie sind schwarz bemalt, zerren das untere Augenlid mit den Fingern nach unten und starren die Knaben an. »Das sind Daramuluns Männer«, wird den Knaben gesagt, »sie werden kommen und euch an jenem Feuer verbrennen.« – »Jenes Feuer« ist Baiames Feuer, in dessen Glutkreis diese Szene sich abspielt. Das Feuer Baiames ist die Son-

ne, in der die Knaben verbrannt werden, um als Phönixe, als Männer aus der Asche aufzuerstehen. – Der Zug geht weiter.

Das vierte Lehrspiel: Dzurrabulbul. Männer kriechen dicht aneinandergedrängt heran. Sie tragen blätterreiche Zweige in den Händen, die sich wie im Sturm hin und her bewegen. Ein Mann schlägt seine Keule auf den Boden und sagt erklärend: »Dzurrabulbul.« Die Männer werfen die Zweige fort, springen auf, schreien und hüpfen, bewegen im gleichen Rhythmus die Arme auf und ab. Weiter geht der Zug.

Das fünfte Lehrspiel: Daramulun. Das Schwirrholz braust hinter den Knaben. Bei einem Wasserloch müssen sie ihren Schmuck ablegen. Die Männer führen einen Corroboree [!] auf, wobei alle im gleichen Rhythmus auf einem Bein herum hüpfen. Der Einbeinige ist Daramulun, der Mondrepräsentant. Weiter! Hinter den Knaben her tönt gelegentlich das Schwirrholz. Manchmal kneifen die Männer einen Hund ins Ohr, daß er aufheult und die Knaben meinen, der schreckliche Daramulun komme hinter ihnen her. Die Knaben, die zum erstenmal an den Zeremonien teilnehmen, werden am Kleinkreis vorbei sofort ins neue Lager geführt. Wer zum zweitenmal die Knabenweihe durchmacht, darf das »Allerheiligste« betreten<sup>131</sup>.

Das sechste Lehrspiel: Baiame? Bei den Yuin spielt ein Baum eine besondere Rolle im Zusammenhang mit einem Grab, aus dem ein Mann von den Toten aufersteht. Der Mann ist der Mond, der drei Nächte lang unsichtbar im »Grabe« liegt. Der Baum, den er im Grab in den Händen hält und dessen Krone über den Grabhügel hinausragt, ist der Sternenbaum, der sternbesäte Himmel. Wenn der Mond im »Grabe« liegt, sind die Sterne – ist die Baumkrone – sichtbar. Wenn der Mond aus dem Grabe aufersteht, gerät der Himmelsbaum ins Wanken: die Sterne verblassen, der Baum fällt ins Grab, der Mann-Mond erhebt sich. Ein mondmythologisches Spiel!

Bei den Kamilaroi spielt der Himmelsbaum eine andere Rolle<sup>132</sup>. Ein ausgerissener Baum ist umgekehrt in den Boden gesteckt; die Krone liegt im finstern Grab: die Sterne sind unsichtbar; die Wurzeln ragen in die Lüfte: es ist Tag. Der Baum ist mit Blut bestrichen: die Morgenröte erscheint; die Sonne geht auf. Rund um den umgekehrten Baum stehen Erdhügel, die Berge darstellen: das Morgenrot überglänt die Berge. Im Wurzelwerk des Baumes steht ein Zauberer, der seine Kunststücke vorführt. Aller Zauber kommt von Gott. Der Zauberer hat durch seine Zaubermittel Macht über Tod und Leben, wie Gott. Es ist also wahrscheinlich, daß der Zauberer das Höchste Wesen selber darstellt. Eine Mitteilung von den der Urkultur nahestehenden Chepara stützt diese Annahme: der Zauberer, der im Wurzelwerk steht, stellt Maamba, das Höchste Wesen, dar<sup>133</sup>. Das ist durchaus sinnvoll: denn

wer anders als Gott sollte nach dem Glauben der Eingeborenen über dem Taghimmel thronen? Nachdem die Zauberer ihre Kunststücke gezeigt haben, wird der Himmelsbaum verbrannt. Die Sonne ist aufgestiegen und hat die Nacht völlig verschlungen. Es wäre immerhin auch damit zu rechnen, daß die Zauberer die Sonne darstellen könnten; doch da sie nicht mit der Sonne, sondern durch ihre Zauberei mit dem Höchsten Wesen in Verbindung stehen, ist das wohl weniger wahrscheinlich. Dafür spricht auch, daß im Kleinkreis der Yuin Daramulun als Höchstes Wesen als Erdrelief dargestellt ist. Ein bedeutender Unterschied zwischen Yuin und Kamilaroi besteht: der Kleinkreis der Yuin steht mit Daramulun und der Mondmythologie, der der Kamilaroi mit Baiame und der Sonnenmythologie in Beziehung.

**LEHRSPIELE IM NEUEN LAGER.** Das neue Lager wurde an einem Wassertümpel in einer wildreichen Gegend errichtet. Ein hufeisenförmiger Windschirm von dreißig Fuß Länge, zwanzig Fuß Tiefe und vier Fuß Höhe wurde gebaut und davor ein Feuer entfacht. Hier finden weitere Lehrspiele statt.

Das siebente Lehrspiel: Känguruuh. Die Männer schneiden Gras und Binsen, binden sie zusammen und stecken sie als Känguruuh schwänze in ihren Gürtel. Sie führen einen Känguruuh tanz auf. »Die Eingeborenen erzählten, daß Baiame und seine beiden Söhne einmal auf der Jagd gewesen seien, zwei Känguruhs gefangen und ihnen die Schwänze abgeschnitten hätten. Bei der nächsten Bora hätten die Söhne mit diesen Schwänzen wie Känguruhs getanzt, und dieser Brauch sei seitdem auf jeder Bora befolgt worden.« Die Erklärung des Känguruuhspiels ist ein deutlicher Hinweis darauf, daß wahrscheinlich alle diese Aufführungen Teile der Baiamemythen darstellen. Da diese Mythen wenig oder gar nicht bekannt sind, ist die Deutung dieser Lehrspiele oft so schwierig.

Das achte Lehrspiel: Heuschrecken. Männer klettern die Bäume hinauf, dann wieder herunter und kriechen auf Händen und Füßen. Sie ahmen mit allen Bewegungen die Heuschrecken nach. »Zwei alte Männer – die Lehrmeister – fragen sich wieder einander, was das sei, wobei der eine mit der Wurfkeule auf den Boden schlägt und ausruft: Ngadálla! Heuschrecke!«

Das neunte Lehrspiel: Bóballai. Es wird sehr oft aufgeführt mit der eindringlichen Mahnung, was gezeigt werde, sei streng zu meiden. Das Bóballai scheint ein »sodomitisches Spiel« zu sein. Während der Vorbereitung müssen die Knaben sich einige Augenblicke umdrehen. Mathews beschreibt es: »Neun bis zehn Männer legten sich dicht nebeneinander auf Knie und Ellbogen nieder; dann legte sich ein halbes Dutzend [Männer] in gleicher Weise auf diese und der Rest in

gleicher Weise auf die zweiten. Grunzende Laute werden von den Männern ausgestoßen, solange sie auf dem Haufen lagen. Die meisten dieser Stellungen und Gesten waren sehr obszön und einige von ihnen widerwärtig. Dieses Tableau wird am Schluß der meisten Pantomimen und Tänze im Busch aufgeführt... Nach den gewöhnlichen Fragen zwischen den beiden alten Männern kam die Antwort des einen: „Bóballai babiabbi“; der Sinn der Worte ist unbekannt.«

Das zehnte Lehrspiel: Warringun. Einige Männer hüpfen niedergekauert und die Arme schüttelnd am Feuer vorüber. Der Führer und der letzte Mann halten einen Faden in den Händen, den die übrigen Männer durch den Mund gehen lassen und die beiden Eckmänner hin und her ziehen. Der alte Mann nannte die Vorführung Warringun.

**DER SIEBEN-TAGE-SPIELPLAN.** Wie diesen ersten Tag im Lager der Knaben, mit Jagden am Vormittag und Aufführungen abends und in der Nacht, verbringt man etwa sieben Tage. In der letzten Nacht wurde Baiames Lied gesungen: wie am Ende des Kultweges im Kleinkreis Baiame erscheint, wird er am Ende der Lageraufführungen angerufen. An den Höhepunkten der Zeremonienreihen also steht jeweils Baiame. Mathews<sup>134</sup> hat den ganzen Spielplan für sieben Tage mitgeteilt. Jeden Tag finden drei Aufführungen statt, denen sich meist das Bóballaispiel anschließt. Dabei ist nun freilich zu fragen, ob damit jedesmal das »sodomitische« Spiel gemeint sei und nicht vielmehr ein Lehrspiel, das zeigen soll, was die Knaben künftig außerdem zu meiden haben.

Die erste Aufführung findet vormittags, meist irgendwo unterwegs auf dem Gang zur Jagd statt; die zweite folgt nach der Rückkehr von der Jagd vor Sonnenuntergang im Lager, die dritte nach dem Abendessen in der Nacht im Licht der brennenden Scheiterhaufen. Die Morgen- und Abendvorstellungen sind die Tierspiele, bei denen in Stimme, Gang und Gewohnheiten Tiere nachgeahmt werden. Die Nachtvorstellungen sind Menschen Spiele. Hier der Spielplan:

- |              |   |
|--------------|---|
| Erster Tag:  | Morgenvorstellung: Fällt aus, da die Prüflinge erst nachmittags eintreffen.<br>Abendvorstellung: Grashüpferspiel.<br>Nachtvorstellung: Bungarurufen.                            |
| Zweiter Tag: | Morgenvorstellung: Fliegender-Fuchs-Spiel. Dann: Bóballai.<br>Abendvorstellung: Känguruhspiel. Dann: Bóballai.<br>Nachtvorstellung: Frauenraubspiel. Dann Bóballai.             |
| Dritter Tag: | Morgenvorstellung: Brachvogelspiel. Dann: Bóballai.<br>Abendvorstellung: Bienenspiel. Dann: Bóballai.<br>Nachtvorstellung: Strick-im-Mund-Spiel [Warringun].<br>Dann: Bóballai. |

- Vierter Tag: Morgenvorstellung: Stachelschweinspiel.  
 Abendvorstellung: Taubenspiel. Dann: Bóballai.  
 Nachtvorstellung: Feuerstabspiel.
- Fünfter Tag: Morgenvorstellung: Känguruhrattespiel. Dann: Bóballai.  
 Abendvorstellung: Heuschreckenspiel. Dann: Bóballai.  
 Nachtvorstellung: Doppelmannspiel.
- Sechster Tag: Morgenvorstellung: Holzentenspiel. Dann: Bóballai.  
 Abendvorstellung: Opossummannspiel.  
 Nachtvorstellung: Feuerfressenspiel. Dann: Baiames Gesang.
- Siebenter Tag: Morgenvorstellung: Blutspiel. Dann: Bóballai.

Bei den *Tierspielen* am Vormittag und Abend ist die Frage, ob sie unterhaltender Mimus, Totendarstellung oder Mythenwiedergabe sind. Das Känguruuhspiel zum Beispiel, die Abendvorstellung des zweiten Tages, das im neuen Lager aufgeführt wurde, war ein Mythenpiel. Es ist also wahrscheinlich, daß auch hier und vielleicht in allen andern Tierspielen, die zu den Zeremonien der Knabenweihe gehören, weder Totemspiele noch Unterhaltungstänze, sondern Belehrungen in Stammesmythen und Glaubensanschauungen vorliegen, daß die vorgeführten Spiele also in einer bestimmten Beziehung zu Baiame [das ist beim Känguruuhspiel der Fall], seinen Söhnen, dem Stammvater und Urahnen stehen. Die wenigen Tierspiele, die deutbar sind, bestätigen diese Auffassung.

Das Stachelschweinspiel. In einen Erdhaufen sind eine Anzahl vier bis fünf Zoll lange Gräser oder Binsen gesteckt: die Stacheln. »Die alten Männer stellen die übliche Frage: „Was mag das wohl sein? Es muß ein Stachelschwein sein“, und einer von ihnen steckt dabei seine Stabkeule unter den Haufen, wie um ihn umzuwenden. Da rollt nun ein Mann, der darunter verborgen war, hervor auf seinen Rücken, seine Arme und Beine so eng an sich gezogen wie ein Stachelschwein, das ausgegraben wird.« Das Stachelschwein ist eines der Symbole für Daramulun, der nach dem Verschwinden als Neumond am Himmel wieder sichtbar wird; zugleich ist es ein Sinnbild der Prüflinge, die als Knaben sterben und als Männer auferstehen. Und da alle bildlichen Darstellungen am Kultweg Theaterdekorationen sind, die Baiames Lager und erste Knabenweihe darstellen, der »Hintergrund«, vor dem sich die neue Knabenweihe abspielt, sind wohl alle Tierspiele mythische Darstellungen, insofern sie Teile aus Baiames Urknabenweihe vorführen.

Auch das Opossumspiel ist eine Mythendarstellung. In einer etwa zwei Fuß tiefen Grube ist ein Mann zu sehen. Er hat ein häßlich entstelltes Gesicht: mimische Maske! Er ist in ein Opossumfell gehüllt: naturalistische Tierdarstellung! Nicht der Mann ist hier wesentlich, der ein

Schauspieler ist, sondern die Rolle, die er darstellt: das Opossum. Den Prüflingen wird gesagt, das sei ein Mann, der von der Erde auferstehe, vielleicht einer ihrer Vorfahren, also ein Opossummann. Die vier Klassen der Kamilaroi sind bezeichnet mit den zwei Tierpaaren Falke-Krähe und Känguruh-Opossum. Somit könnten Känguruh und Opossum die Urahnen der entsprechenden Heiratsklassen darstellen. Dann hätten diese Spiele die Aufgabe, die Gesellschaftslehre der Kamilaroi zu veranschaulichen.

Auch im Opossumspiel wird das Hervorkommen aus der Erde dargestellt. Im Knaben der Opossumklasse steigt der Opossumahne wieder auf.

Die NACHTVORSTELLUNGEN führen Menschen vor. Es sind zweifellos Lehrspiele, die Glaubenslehren und Sittengesetze anschaulich darstellen. Dabei wird, wie bei den Yuin, alles direkt vorgeführt; was zu meiden ist, wird durch besondere Erläuterungen der beiden Lehrmeister verdeutlicht. Die meisten dieser Lehrspiele sind schwer deutbar, da sie in einer »mimischen Bilderschrift« abgefaßt sind.

Erste Nacht: Das Bungarurufen. Die Männer lassen düstere Rufe hören, um später ankommenden Stammesgruppen den kürzesten Weg zum Lager zu weisen. Was für Rollen spielen sie mit ihren »düsteren Rufen«?

Zweite Nacht: Gulangarra, Frauenraubspiel. Die Männer erscheinen mit Waffen. Einige sind lahm, andere tragen Männer auf dem Rücken, die sie an den Beinen halten, so daß der Kopf nach unten hängt. Alle gehen hintereinander, und jeder hält den Mann vor sich fest. Der letzte stellt eine Frau dar: er trägt einen Grabstock und Frauenkleider und wird von einem Manne begleitet. Die übrigen Männer versuchen, ihm die Frau wegzunehmen. Nach der Frage des einen Alten, was das bedeute, antwortet der andere: Gulangarra. Der Sinn des Wortes ist unbekannt. Wilhelm Schmidt glaubt, »daß es sich hier um Männer handelt, die von einem Kriegszug zurückkehren, einige lahm, andere ihre Gefallenen mit sich schleppend. Der letzte führt eine erbeutete Frau mit sich, an der die übrigen Anteil haben wollen. Die ganze Szene ist eine moralpädagogische nach Art der bei der Knabenweihe der Yuin und will lehren, daß die Knaben das Beispiel der lüsternen Männer nicht nachahmen dürfen<sup>135</sup>.«

Dritte Nacht: Warringun, Strick-im-Mund-Spiel. Diesmal wird der Faden nicht [wie Seite 408] durch den Mund aller, sondern nur der beiden Eckmänner gezogen. Fadenspieler und Zuschauer machen dabei mit dem Munde ein dumpfes Geräusch. Die Vorführung wird mehrmals wiederholt. Wilhelm Schmidt glaubt, das sei ein kindisches Spiel, das erwachsene Männer zu meiden hätten. – ?

Vierte Nacht: Budell-Budellyinga, Feuerstabspiel. Männer tanzen mit Stöcken im Mund, die sie nachher ins Feuer werfen, das sie umtanzen. Wenn das Feuer niedergebrannt ist, springen sie mit bloßen Füßen darauf, streuen die Asche ringsum und löschen die Gluten. Sinn unbekannt.

Fünfte Nacht: Doppelmannspiel. Die Männer bemalen sich vom Hals bis zu den Füßen mit weißen Streifen; ein Mittelband führt von der Stirne über Nase, Kinn und Rumpf bis zum Ende des Penis. Um die Augen ziehen sie weiße Ringe [wie die Eulendarsteller Seite 401]. Zwei und zwei Männer reichen sich die Hände, tanzen ums Feuer und stoßen eintönige Rufe aus. Einige zaubern Gegenstände aus ihrem Körper hervor und laufen den andern Männern nach. – Versuchen Zauberer andere Männer mit ihren Zauberkünsten zu verfolgen?

Sechste Nacht: Feueressenspiel. Einige Zauberer nehmen glühende Stöcke aus dem Feuer und beißen hinein. Sie laufen ums Feuer herum, schlagen die Hände auf die Hüfte und machen obszöne Gesten. Sie zaubern Gegenstände, etwa weiße Steine, Stücke von Stricken und anderes aus dem Körper hervor. Daran schließt sich Baiames Gesang. Wenn Baiames Gesang der Höhepunkt der sechsten Nachtaufführung ist, muß die vorhergehende Zauberz ufführung wohl einen besondern kultischen Sinn haben. Zauberer, in denen wir Baiamedarsteller vermuteten, führten ihre Kunststücke auch auf der in den Himmel ragenden Baumwurzel vor.

Den Abschluß der Vorstellungen bildet am Morgen des siebenten Tages nicht, wie üblich, ein Tierspiel, sondern das Barri-Barri-Spiel, dem wie bei allen andern Aufführungen ein Bóballai folgt. Zwei Zauberer bereiten sich im Busch auf die Aufführung vor: sie bemalen sich Gesichter, Arme und Hände mit Menschenblut, das aus den Armen mehrerer Männer gewonnen wird. Die Blutbemalten treten ans Feuer. Ein halbes Dutzend oder mehr junge Männer begleiten sie, schlagen mit Rindenstreifen auf den Boden und rufen dazu: »Barri! Barri!« Schließlich jagen die zwei Zauberer die Männer und Paten vor den zuschauenden Prüflingen mehrmals um das Feuer, indes im Busch das Schwirrholz braust. Die Männer mit den Rindenstücken setzen sich in einiger Entfernung auf den Boden und fahren fort, mit den Rindenstücken auf den Boden zu schlagen. Einer der Zauberer steht bei ihnen und trinkt Blut aus einem Gefäß. Zum Schluß tanzen und rufen alle rund ums Feuer.

Wilhelm Schmidt glaubt, das Feuer stelle die Sonne dar. Die rot mit Blut bemalten Zauberer seien die Verkörperung des erwachenden Tagesslichts und die Männer, die sie um das Feuer treiben, die Repräsentanten der Sterne, die im Sonnenlicht verschwinden<sup>136</sup>. Manning be-

richtet folgende Mythe: »Baiame fühlte sich einsam und verlangte nach einem Sohne von seinem Ebenbild. Er beobachtete am Himmel eine Flüssigkeit, die Blut glich. Er ergriff sie, setzte sie in einen Kristallofen [das am Morgen sich erhellende Himmelsgewölbe], und in kurzer Zeit war der Sohn Gottes [die Sonne] geboren, ein Wesen, Gott und Mensch zugleich<sup>137</sup>.« Die Mythe stellt also die Erschaffung der Sonne dar. Die Frage ist nun nach all diesen Belehrungen: welches ist die Hauptzeremonie der Knabenweihe, und was bedeutet sie?

**DIE »VERBRENNUNG« ALS RITUS DER KNABENWEIHE.** Das Lager, in dem die Knaben sieben Tage lang durch mimisch dargestellten Unterricht auf die Weihen vorbereitet werden, wird nun verlassen. Es geht tiefer in den Wald hinein. Bei einer Wasserstelle wird haltgemacht und das Gepäck zurückgelassen. Dann geht es weiter. Die Knaben werden in einer Reihe hingesetzt. Männer stehen hinter ihnen. »Die Paten sagen den Knaben, sie mögen lauschen, Daramulun komme, sie zu verbrennen.« Eine Anzahl von Männern hat sich inzwischen »kostümiert«: sie sind mit weißen Streifen bemalt, halten in der rechten Hand einen Bumerang und in der linken eine brennende Fackel. »Einer von ihnen erhebt ein tiefes angehaltenes [andauerndes?] Pfeifen.« Hier wird die Stimme Daramuluns nicht mit dem Schwirrholz, sondern durch den Mund hervorgebracht: die alttümlichste Form, die Stimme eines Geistes darzustellen! Neben die »optisch-mimische Maske«, die allein durch den veränderten Gesichtsausdruck gebildet wird, tritt die »veränderte Stimme« als Urform der »akustischen Maske«.

Die Paten befehlen den Knaben, aufzustehen und ins neue Lager an der Wasserstelle zu laufen. Sie rennen davon, müssen unterwegs »sich niederwerfen, die Hände an die Schenkel pressen und ein bis zwei Minuten lang liegen bleiben. Dann müssen sie wieder weiterlaufen und wiederum sich niederwerfen. Das wiederholt sich, bis sie das Lager erreicht haben, wo die Knaben auf die für sie vorbereiteten Decken niederglassen. Das Pfeifen der Männer<sup>138</sup> hörten sie die ganze Zeit dicht hinter sich...«

Die Knaben fliehen also vor einem Wesen, das sie verfolgt, um sie zu verbrennen!

»Sobald die Knaben liegen, sagen die alten Männer, die da [an der Wasserstelle] geblieben sind: „Wir wollen euch zu trinken geben, ehe ihr verbrannt werdet.“ Danach klatschen einige Männer in die Hände, während andere Feuerbrände ergreifen und mit ihnen die Beine der Knaben berühren, um sie glauben zu machen, Daramulun beginne sie zu verbrennen. Die Männer sagen dazwischen: „Beeile dich doch nicht so mit dem Verbrennen der Knaben! Geh weg!“ Die Väter der Kna-

ben sind da und tun so, als ob sie in großer Trauer seien, jammern und zerschlagen sich den Kopf. Die Knaben sind in einem Zustand großer Furcht, aber sie versuchen nicht, sich zu bewegen. Unterdessen erneuern die kostümierten Männer ihre Feuerbrände, daß sie gut rauchen und qualmen. Dann müssen die Knaben sich wieder aufstellen, und die Väter der Knaben sagen zu den Paten: „Halt meinen Knaben! Er soll weggeholt und verbrannt werden!“ Die Männer stehen in einem Halbkreis hinter den Knaben. Diese müssen nun ihre Gesichter den [verkleideten] Männern zuwenden, die ihre rauchenden Feuerbrände schwenken, und die Paten sagen: „Da sind sie, sie haben ein großes Feuer da drüben!“ und zeigen in eine bestimmte Richtung. Die [verkleideten] Männer laufen nun auf die Knaben zu, tanzen und schreien und schwenken ihre Feuerbrände und Bumerangs.« Dies ist der Kulttanz, der *symbolisch* die Verbrennung bedeutet.

»Die Paten lassen die Knaben wieder ihre Rücken den [kostümierten] Männern zuwenden.« – Der Kultakt ist zu Ende. Jeder [kostümierte] Mann greift in das Hinterhaar des Knaben und reißt ihm den Kopf aus der bisher beobachteten gebeugten Haltung geradeauf, und dadurch wird er jetzt von dem Gebeugthalten des Kopfes befreit<sup>139</sup>. Dann ziehen sich die [kostümierten] Männer schreiend zurück<sup>140</sup>.

Die Knaben der Kamilaroi werden nicht wie die Kurnai, Kulin und Yuin in Stammväter neuer Geschlechter verwandelt, sondern Daramulun zündet sie gleichsam an: er macht aus ihnen »Sonnen«, indem er ihnen die »Feuertause« spendet. Sie werden somit wie der Sohn Gottes zu Sonnensöhnen. Sie werden zu Söhnen des Höchsten Wesens Baiame. Und hier nun erinnert man sich daran, daß als Begründer und Wächter der Knabenweihe ausdrücklich Baiame bezeichnet wird, und man wundert sich, daß Daramulun und nicht, wie zu erwarten wäre, Baiame selber die neuen Sonnensöhne weiht. Ist die Gestalt Daramuluns, der bei den Yuin zum Höchsten Wesen aufstieg, im *Kult* [nicht im Glauben!] von den Kamilaroi übernommen worden? Bei den Yuin ist es das Höchste Wesen selber, das den Knaben bei der Weihe den Zahn ausschlägt; hier ist es Daramulun, der sie verbrennt oder entflammt. Wie in der Mythe Baiame es ist, der seinen Sohn [die Sonne] am Morgenhimmel aufleuchten läßt, müßte auch im Kult Baiame die jungen Männer, seine Sonnensöhne, erschaffen.

Der Bericht über die symbolische Verbrennung der Knaben spricht ausdrücklich davon, daß nicht ein einzelner, sondern mehrere als Daramulun verkleidete, Bumerangs und Feuerbrände schwingende Männer die Weihe durchführten. Es gibt im Kult also so viele Daramuluns, als Knaben zu weihen sind. In einem Bericht von C. C. Greenway von 1878<sup>141</sup> aber wird ausdrücklich betont: »Daramulun wird dargestellt

von einem alten Manne, der in allen Gesetzen und Traditionen, Riten und Zeremonien bewandert ist und mit übernatürlicher Kraft ausgerüstet zu sein beansprucht.« Damit sind zwei wesentliche Aufgaben sichergestellt: ein weiser Alter, der übernatürliche Kräfte besitzt, ist der Leiter der gesamten Feier und zugleich der Darsteller Daramuluns. Dabei glauben wir freilich, daß ursprünglich Baiame selber die Weihe vollzog. Es wäre aber auch denkbar, daß Baiame – der Kultplatz heißt ja ausdrücklich Baiames Lager – in der Urknabenweihe seine Aufgabe auf den Stammvater und dieser jeweils auf den würdigsten Ältesten übertragen hätte, so daß dann Daramulun und nach ihm jeder Daramulundarsteller eigentlich die Rolle Baiames spielte. Auch hier aber wäre dann Daramulun wie bei den Yuin bereits auf dem Wege, Aufgaben des Höchsten Wesens zu übernehmen.

**ENTHÜLLUNG DER SCHWIRRHÖLZER.** Die verkleideten [Daramuluns!] und die übrigen Männer bilden nun um die Neugeweihten einen Kreis, in den zwei [!] Männer treten und die Schwirrhölzer schwingen! Also könnte man schließen: die Stimme Baiames sei mit dem Mund erzeugt worden, was sehr altertümlich und echt anmutet, und die Stimme Daramuluns und seiner Frau, also der Stammeltern, werde, wie fast überall in Australien, durch zwei Schwirrhölzer dargestellt. Die Männer schlagen ihre Waffen aneinander und rufen wie vor der Weihe: »Verbrenne doch die Knaben nicht!« Inmitten des Gedröhns der Stimmen, der aneinandergeschlagenen Waffen und der brausenden Schwirrhölzer müssen die Knaben die Schwirrhölzer betrachten. »Jetzt sagen ihnen die Paten, daß diese Instrumente die Stimme Daramuluns darstellen« und daß sie bei Todesstrafe davon den Frauen und Kindern nichts sagen dürfen. Dann wird den Knaben der volle Männergeschmuck angelegt, und die Männer waschen ihre schwarze Farbe ab.

Höchst kennzeichnend für die Kamilaroi: beide Schwirrhölzer werden als Stimme Daramuluns bezeichnet; die Erinnerung daran, daß das zweite Schwirrhölz ursprünglich die Stammutter vorstellte, ist offenbar mit dem Verlust der Jugendweihe und der Herausbildung der Knabenweihe geschwunden. So künden die *zwei* Schwirrhölzer als ur-altes Brauchtum, das sich erhält, während der Glaube sich gewandelt hat, vom ursprünglichen Glauben an Stammvater *und* Stammutter.

**RÜCKKEHR DER SÖHNE ZU DEN MÜTTERN.** Die Söhne gehen noch am gleichen Abend den Müttern entgegen und geben sich von Ferne durch einen Ruf zu erkennen, den die Mütter erwidern. Dabei schwenken die Frauen Feuerbrände in der Luft: auch sie also tragen das Sym-

bol des Verbrennens in der Hand und haben damit innigen Anteil an der Feuerweihe der Knaben.

Am folgenden Morgen werden den Knaben und Männern Körper- und Gesichtshaare abgesengt und das Kopfhaar gestutzt: damit sollen die Frauen überzeugt werden, daß Knaben und Männer im Feuer versengt wurden. Während die Verbrennungszeremonie nur eine symbolisch-kultische Geste ist, sollen die Frauen an die wirkliche Verbrennung glauben! Die Rotfärbung der Knaben erinnert an die strahlenlose, rötlich schimmernde Morgensonnen. Abgesengtes und abgeschnittenes Haar und Rotfärbung also sind die äußersten Zeichen der Weihe zu Sonnensöhnen. Für die Rückkehr erhalten die Knaben weiße Diagonalstreifen über den rotgefärbbten Leib, über Hände und Füße, die Männer rote Streifen vom Ellbogen bis zu den Händen und von den Hüften bis zu den Füßen. Alle tragen Federn von Falken oder Schwänen im Haar. Die Häupter der Söhne und Mütter sind mit Decken verhüllt, die nun abgenommen werden. Die Mütter strecken ihre Arme den Söhnen entgegen und reiben ihnen an Schultern und Brust die rote Farbe ab: das Fest ist zu Ende. Männer und Knaben werden ausgeräuchert: der Alltag beginnt. Die Feier hat fünf Wochen gedauert; von der Ankunft der ersten Stammesgruppe bis zur Auflösung des gemeinsamen Lagers vergingen vier Monate. Daheim bleiben die Knaben noch mehrere Monate unter der Obhut der Paten: der Unterricht wird also fortgesetzt.

### *Die Eigenart des Theaters der Kamarilo*

DAS REPERTOIRE der Kamarilo zeigt die gleichen Spielgattungen wie die Yuin: unterhaltende Tierspiele, Totems piele, Lehrspiele zur Darstellung der Glaubens-, Sitten- und Stammesgesetze, Zauberspiele und Kultspiele. Wie sehr Tanzen und Mimen als höchste Güter des Lebens geschätzt werden, zeigt der Glaube, daß die Seelen der Verstorbenen im Himmel sich freuen »an beständigem Tanzen und wonnevolltem Jauchzen«.

Die Hauptgestalt der Kultspiele ist der einbeinige Daramulun, das Symbol des abnehmenden, also sterbenden Mondes. Ihm sind die Spiele von Tod und Auferstehung [Stachelschweinspiel, Schlangenspiel mit dem Schwirrholz zu Beginn der Knabenweihe, Tanz der Männer auf einem Bein] gewidmet. Überraschender ist, daß Daramulun nicht nur mit der Mondmythologie, sondern außerdem und in weit höherem Maße noch mit der Sonnenmythologie in Verbindung gebracht wird. Das sind die Spiele, in denen das Feuer eine besondere Rolle innehat: Buddenbelar: Geister bedrohen die Knaben mit bren-

nenden Fackeln; an Baiames Feuer [!] erscheinen die Männer, »die kommen, um die Knaben zu verbrennen« [hier wird klar, daß die Knaben in Baiames Feuer »verbrannt« werden]; das Wurzelwerk im Kleinkreis, das mit Blut, dem Sinnbild der Morgenröte, bestrichen ist, trägt die Zauberer, die »Kunststücke« vorführen; Feuerstab-, Doppelmann-, Feueressenspiele, Barri-Barri, Zauberer jagen Männer und Paten um das Sonnenfeuer, und schließlich das Kultspiel der Weihe: die Verbrennung der Knaben.

Die Mondspiele treten im Verlauf der Knabenweihe merklich hinter den Sonnenspielen zurück. So werden die Knaben denn auch nicht zu Stammvätern neuer Geschlechter und damit zu sterblichen Menschen, also Mondwesen, sondern zu Sonnensöhnen. So erscheint die Urkultur der Kamilaroi von zwei späteren Kulturschichten überlagert: von der mutterrechtlichen Mond- und der vaterrechtlich-totemistischen Sonnenmythologie. Baiame wird als Begründer der Knabenweihe gefeiert, Klein- und Großkreis mit dem Verbindungsweg, dem ewigen Feuer und allen bildlichen Darstellungen gelten als sein Lager; als Höhepunkt aller Aufführungen im Lager der Knaben ertönt Baiames Gesang: im Glauben, in der Raumgestaltung, in den künstlerischen Darstellungen, im symbolischen Feuer, in den geschwungenen Fackeln, im Kultgesang erscheint Baiame als der eigentliche, ehrfürchtig begrüßte Mittelpunkt der Knabenweihe. Die Zeremonien aber, die Spielhandlungen sind, tragen alle Züge der Sonnen- und Mondmythologie. Nicht das Höchste Wesen selbst spielt als Darsteller die Hauptrolle, sondern Daramulun, der außer den Zügen des Mondwesens auch die Züge des Sonnenhelden angenommen hat und an Stelle von Baiame die Knaben zu Sonnensöhnen weiht.

Die Stammutter tritt fast ganz zurück. Sie erscheint zwar noch in einem Erdbild und außerdem im Ertönen des zweiten Schwirrholzes, das aber schon nicht mehr ausdrücklich als ihre Stimme erkannt zu werden scheint.

**SCHAUSPIELE UND HÖRSPIELE.** Die meisten Darstellungen sind Schauspiele, doch besteht das Hörspiel noch weiter. Am stärksten ausgebaut erscheint es in der Trennung der Söhne von den Müttern. Es bricht plötzlich beim Begräbnis eines Mannes durch, indem das Emporrauschen der Seele in den Himmel durch Töne dargestellt wird. Es klingt aus den Schwirrhölzern. Dazu wird oft, um die Hörspiele überhaupt zu ermöglichen, zum Mittel der Bedeckung des Publikums – der Knaben und Frauen – durch Felle gegriffen. Im ganzen aber hat man das Gefühl, daß das Hörspiel in dem Maße zurücktritt, als die Entwicklung sich von der Urkultur entfernt.

**KOSTÜME, MASKEN, REQUISITEN.** Die Knaben sind für die Weihen rot gefärbt, sie tragen das Kleid der jungen, strahlenlosen Morgen-sonne. Die Männer, die die Lehrspiele aufführen, kostümieren sich oft durch Aufmalen von weißen Querstreifen auf den Körper. Zur Darstellung von Känguruhs werden aus Gras und Binsen Schwänze gebildet. Der Opossumdarsteller trägt höchst naturalistisch ein Opossum-fell. Zum erstenmal begegnet uns das Vogelfederkleid: Vogeltaunen werden für das Eulenspiel mit Blut aufgeklebt. Zum Schluß der Wei-hen tragen Knaben und Männer Federn von Falken und Schwänen im Haar. Kündigt sich hier der Übergang zu den mittelaustralischen Aranda an?

**SZENISCHE MITTEL.** Die Raumgestaltung der Kamilaroi entspricht der Anlage der Yuin: zwei Kreise werden durch einen Kultweg ver-bunden. Aber ein wesentlicher Unterschied besteht: die Yuin haben Kreis und Kultweg mit Ästen eingewölbt und damit eine Laubarchi-tektur geschaffen; die Kamilaroi verzichten auf diese hochgeföhrte Architektur und begnügen sich mit Erdwällen und Zweigzäunen. Dagegen erfährt die Ausgestaltung der Kulträume durch bildliche Darstellungen manche Bereicherung. Ihre Technik ist recht vielfältig entwickelt. Da gibt es Flachreliefs, die in die Erde hineingeschnitten oder in Baumstämmen eingekerbt sind, da gibt es Hochreliefs, die mit Holz unterbaut aus aufgehäufter Erde gebildet sind. Da gibt es natura-listisch nachgeahmte Vogel- und Raupennester mit Eiern aus Steinen und künstlich aus Blättern gebildeten Raupen und Bäume, die ihr Wurzelwerk nach oben ausstrahlen. Die Bemalung der Wurzelstöcke mit Blut weist darauf, daß auch die Farbe zur Verdeutlichung der Symbole und zur Erhöhung der Wirkung herangezogen wird. Die Ge-samtheit dieser Anlage bildet Baiames Lager und ist damit eine einzige vielräumige »Theaterdekoration«, in der zahlreiche – bei weitem nicht alle – kultischen Gesänge, Tänze und Mimodramen zur Aufführung gelangen. Realistische und symbolische szenische Mittel stehen un-mittelbar nebeneinander und bezeugen auch damit die vielfältigen Einflüsse anderer Kulturen.

**ANTEIL DER GESCHLECHTER, DARSTELLER UND PUBLIKUM.** Die Mütter und ihre Gehilfinnen führen im Lager ihre besonderen Tänze auf. Sie schwingen brennende Fackeln und haben damit Anteil an der »Verbrennung« der Knaben durch Baiame. Von den Schauspielen – den Lehrstücken und Kultspielen – der Knabenweihe sind sie aus-geschlossen. Sie haben aber einen Anteil daran durch das Erlebnis der hörspielmäßigen Gestaltung der Lösung der Knaben von den Müt-

tern. Darsteller der Lehr- und Kultspiele sind die Männer, in besonders wichtigen Fällen die Zauberer. Zuschauer sind die Knaben. Ihre Paten übernehmen dabei die Aufgabe der Kommentatoren, die Handlungen und Bilder erklären und damit der Jugend die religiösen, sittlichen und stammlichen Gesetze vermitteln.

**THEATERSCHULE.** Selbst wenn kein Zeugnis dafür vorläge, daß während der Bora die Knaben auch in Sinn und Technik des Theaters eingeführt werden, wäre es nach allen bisherigen Feststellungen bei den Feuerländern und Australiern als sicher anzunehmen. Indes fehlt ein Zeugnis dafür auch bei den Kamilaroi nicht. Wilhelm Schmidt<sup>142</sup> erwähnt den Bericht von Crawley: »Die alten Männer lehrten die Kandidaten alle einheimischen Spiele, die Stammeslieder zu singen und gewisse Corroboree zu tanzen, die weder Frauen noch Nichteingeheiratete lernen dürfen. Sie wurden auch unterrichtet in den heiligen Überlieferungen und Mythen ihres Stammes...«, damit »ihre Gewohnheiten und Traditionen, Riten und Zeremonien von einer Generation zur andern weitergegeben werden können.«

**DIE LEITUNG** der Knabenweihe und aller Zeremonien liegt in der Hand eines erfahrenen Alten, dem übernatürliche Kräfte zugeschrieben werden.

**DIE THEATRALIK DER BORA.** Das Überraschende der Knabenweihe der Nordkamilaroi ist die Tatsache, daß fast alle Zeremonien, die sich über viele Wochen hinziehen, die Form des Rollenspiels, und zwar hier des »angewandten Theaters«, angenommen haben. Die Theatralik geht so weit, daß die gesamte Raumgestaltung mit allen »Bauten« [Wurzelwerk, Erdhügel, Erdwälle] und figürlichen Darstellungen nichts anderes als eine einzige große und eindrückliche simultane Theaterdekoration sind, die Baiames Lager bedeuten: das erste Knabenweihelager, das Gott selbst für zwölf – in Erdbildern dargestellte – Jünglinge einrichtete, um die erste Weihe persönlich vorzunehmen. Die bildende Kunst gelangt zu steigender Bedeutung.  
Diese eminente Theatralik, die die Versuchung nahelegt, die Kamilaroi als den theaterfreudigsten Stamm der Uraustralier zu erklären, kommt noch eindrücklicher zum Bewußtsein, wenn man die Knabenweihe der nördlichsten Kamilaroigruppe, der Euahlayi, betrachtet<sup>143</sup>. Auch hier bilden den räumlichen Mittelpunkt zwei Kreise, die durch einen Pfad verbunden sind. Pfad und Kleinkreis werden von riesigen Erdfiguren mit Darstellungen von Krokodilen, Känguruhs, Emu und andern Tieren und von Baumritzzeichnungen begleitet. Die Erdfigu-

ren, die hier mit Schlamm überkrustet und farbig bemalt sind, und die Baumzeichnungen stellen *Totems* dar. Dazu kommen die Erdreliefs von Baiame und seiner Lieblingsfrau. Es wird getanzt und gesungen. Alle Zeremonien machen einen abstrakten Eindruck. Die verschiedenen Stammesgruppen beginnen die Feier mit einem Scheinkampf: Mut und kriegerischer Sinn scheinen wichtiger als Mythenstile. Wenn Männer und Knaben auf dem Kultweg an ihrem Totem vorbeikommen, erweisen sie ihm eine besondere Huldigung durch eine »magische Zeremonie« und einen Totemgesang. Nur Gayandi-Daramulun kündigt sich als Herr der Knabenweihe durch das Brausen des Schwirrholzes an. Doch wird er nicht sichtbar. Die Knaben sind rot, die Männer schwarz bemalt. Mutproben müssen manhaft bestanden werden. Dann wird den Prüflingen gesagt, sie werden als Knaben schlafen gehen und am Morgen als Männer erwachen. Aber kein Höchstes Wesen erscheint, das die große Zeremonie sichtbar oder hörbar oder fühlbar ausführt. Am andern Morgen erhalten die Knaben einen neuen Namen, den Gayandi den Medizinmännern in der Nacht mitgeteilt habe, und einen *heiligen Stein*, in dem »ein Teil der Gottheit« und »die Lebenskraft des Jünglings« eingeschlossen sei.

Die Tjurunga der Aranda künden sich an! Bildlose Tänze, Lieder, abstrakte Zeremonien, Belehrungen, aber keine Schauspiele und – außer dem Brausen des Schwirrholzes – keine Hörspiele. Fünf Weihen muß der Euahlayiknabe durchmachen, während der fünften erst wird ihm das Schwirrholz gezeigt und gesagt, »daß des Geistes Stimme *wirklich* in diesem Holze sei und es belebe«. Das Schwirrholz ist keine akustische Maske mehr: die Stimme ist »wirklich« im Holz. Anschauung, Sinnenfreude, Spieltrieb: wo sind sie geblieben? Ein strenger, bildloser und blutarmer Puritanismus scheint an Stelle der Theaterfreudigkeit der übrigen Kamaroistämme getreten zu sein. So bilden die Euahlayi die Brücke zur jüngsten Kultur in Australien: zu den Aranda-Lóritja. Aber – sind die Euahlayi tatsächlich so theaterfremd? Oder hat die Berichterstatterin K. Langloh-Parker einfach keinen Sinn für »surrealistische« Theatralik?

## 7. DIE ARANDA

### *Tjurunga*

Baldwin Spencer und F. J. Gillen haben 1899 eingehend über die mittelaustralischen Stämme berichtet. Sie verstanden die Sprache der Eingeborenen nicht und glaubten, die Totemspielgesänge hätten kei-

nen faßbaren Sinn. Carl Strehlow lernte die Sprache der Aranda und Lóritja und entzifferte darauf auch die Lieder, durfte aber als Missionar die Aufführungen nicht besuchen, die ihm Eingeborene indessen genau beschrieben. Theodor George Henry Strehlow, der Sohn des Forschers Carl Strehlow, wuchs mit Kindern der Eingeborenen auf, spricht ihre Sprache, zeichnete ihre Mythen neu auf und filmte alle Totemspiele. Die Kultur und Spielkunst der Aranda und Lóritja entsprechen sich fast völlig. Wir schildern als Beispiel für einen der jüngsten australischen Stämme nur die Aranda. Dabei ist aber nach den Forschungen von T. G. H. Strehlow »Aranda Traditions«, 1947, zu beachten, daß die nördlichen von den südlichen Aranda sich in Kultur und Sprache stark unterscheiden; doch sind von den Völkern der südlichen Aranda nur noch wenige Reste vorhanden. Viele haben die Spielkunst der Nordaranda übernommen, und damit wurden die eigenen Überlieferungen vergessen. Im folgenden ist meist die Spielkunst der Nord- und Nordwestaranda dargestellt, weil sie den stärksten Gegensatz bildet zur südostaustralischen Urkultur.

Mit »Tjurunga« bezeichnen die Aranda, und zwar, wenn nichts Besonderes bemerkt ist, die Nord-, West- und Südaránda, die Totemspiel-Aufführungen mit allem, was dazu gehört:

1. Die Aufführungs-»Zeremonien« mit dem Spiel der Darsteller, dem Tanzchor und dem Singchor [Nordaranda: Andata; Südaránda: Unggwabera].
2. Die steinernen Kultgeräte [Nalkara].
3. Die hölzernen Kultgeräte [Nordaranda: Ititjangariera; Westaránda: Tjungatjunga; Südaránda: Tjurunga].
4. Das große Schwirrholz [Nordaranda: Twanjiraka; Westaránda: Nangkara; Südaránda: Intjilkinja oder Erula].
5. Das kleine Schwirrholz [Namatuna].
6. Das sakrale Bodengemälde [Rala ilbantera oder Rala indipilara; nur bei den Nordaranda].
7. Die Totemstange [Tnatantja].
8. Das symbolische hohe Kopfgestell [Tjurunga mburka oder Turunga talkua; nur bei den Nordaranda].
9. Kopfgestell mit symbolischer Bedeutung [Wanina; nur bei den West- und Südaránda].
10. Die heiligen Gesänge [Tjurunga retnja = Tjurungalieder].
11. Heilige Erdhügel [Rala parra]<sup>144</sup>.

### *Häuptlinge, Spielleiter, Dichter*

Die Aranda sind einer der jüngsten Stämme, die mit ihrem gesamten Kulturbesitz aus Asien nach Australien übersetzten und tief nach Süden in die Mitte des Kontinents einbrachen. Aus ihren Mythen geht hervor, daß alle Kulturbringer aus dem Norden und vom Meer her kommen. Im Gegensatz zu den Völkern der Kurnai, Yuin, Kulin und Kamilaroi, die eine südaustralische Sprache sprechen, gehören die Aranda zum Bereich der nordaustralischen Sprachen, die nach Neuguinea weisen<sup>145</sup>. Regenzeiten und Dürren wechseln. Wenn der Regen lange ausbleibt, fliehen Menschen und Tiere in die Berge, wo Quellen und Wasserlöcher das Leben ermöglichen. Ob Wolken sich bilden und ballen und Erde, Mensch und Tier das befruchtende Naß spenden, das ist die ständige Sorge der Eingeborenen. Die Natur zu »zwingen«, sind sie Zauberer geworden, die glauben, mit Kultspielen und dem Opfer des eigenen Blutes Wasserfluten, Pflanzen und Tiere zu erhalten. »Häuptlinge mit unbeschränkter Machtvollkommenheit, die kraft eigener Vollmacht Gesetze erlassen, unbedingten Gehorsam fordern und jeden Ungehorsam mit dem Tode bestrafen können, hat es weder unter den Aranda noch unter den Lóritja gegeben und gibt es unter den australischen Volksstämmen wohl überhaupt nicht. Es ist die Gesamtheit der alten Männer, welche die wichtigsten Beschlüsse faßt und die Gerichtsbarkeit ausübt. Der Häuptling dagegen, der Inkata, „Allgemeiner Vater“, genannt wird, ist nur der Primus inter pares. Er ruft die alten Männer zusammen, führt den Vorsitz und bestimmt auch, wann Kultushandlungen [Totemspiele mit und ohne Kultakte] aufgeführt werden sollen<sup>146</sup>.« Das Amt des Häuptlings ist erblich, doch gewinnt das größere Ansehen der Häuptling, der sich durch Einsicht und Tapferkeit auszeichnet. Sein Ansehen wird dadurch erhöht, daß er zugleich Zauberdoktor ist.

Todesstrafe liegt auf fast allen Vergehen. Wer die Geheimnisse der Männer, Kulte und Kultgegenstände wie die Tjurungahölzer oder -steine verrät, wer zu spät zu den Zeremonien der Knabenweihe kommt oder die althergebrachte Form der Totemspiele willkürlich ändert, muß sterben. Mit den Rechtsgrundsätzen des Stammes werden die jungen Männer bei der Einweihung bekanntgemacht.

Liegt die Leitung aller Aufführungen in den Händen der Häuptlinge, so sind weise Alte die Lehrmeister der Kultspiele und Kultgesänge, die sie den jungen Leuten abseits vom Lager in der Nacht beibringen. Die weisen Alten sind auch die Dichter neuer Gesänge, die sie aber nicht aus sich erfinden. Die in der Erde lebenden »verborgenen Menschen«, die Seelen der Totenvorfahren, treten nachts aus ihren unterirdischen

Höhlen heraus und geben die Lieder den schlafenden Weisen ein. Ein Mann, der sehr viele Tjurungalieder kennt, wird Interrangalta, das heißt: sehr klug, sehr weise, genannt. In den Urkulturen war es das Höchste Wesen selber, das die Sänger zu neuen Liedern inspirierte, hier tritt an seine Stelle der Urfahre, der das gleiche Totem besitzt wie der Sänger. So erscheint denn das Amt des Spielleiters und Dichters – wohl nicht immer, aber in der Regel – auf Häuptlinge und weise Alte verteilt: eine Arbeitsteilung, die auf späte Entwicklungen schließen läßt.

Kompliziert ist die Heiratsordnung. Das Volk der Aranda zerfällt in zwei Gruppen, die getrennt voneinander in eigenen Lagern wohnen. Bei den alttümlicheren Südaranda zerfällt jede der beiden Gruppen in zwei Klassen, so daß insgesamt vier Heiratsklassen entstehen [Vierklassensystem]; bei den Nordaranda, nördlich vom vierundzwanzigsten Breitengrad, gehören zu jeder Gruppe vier Heiratsklassen [Achtklassensystem]. Wer heiraten will, ist gezwungen, seinen Ehepartner aus der genau festgelegten Klasse der anderen Stammeshälfte zu wählen. Die Kinder gehören weder der Heiratsklasse des Vaters noch der Mutter, sondern des Vater-Vaters an. Die Heiratslustigen sind aber nicht einmal in der Wahl ihres Ehepartners in der ihnen zugänglichen Klasse frei, denn die Eltern des Knaben und des Mädchens verabreden die künftige Ehe schon, während die Kinder erst zwei bis drei Jahre alt sind. Sie erfahren die Vereinbarungen der Eltern mit zehn bis zwölf Jahren und dürfen erst heiraten, wenn sich im Bart des Mannes die ersten grauen Haare zeigen!

In den Urkulturen sind Knaben und Mädchen frei in der Gattenwahl; nur die natürlichen Gesetze der Verwandtschaft bilden die anerkannten Schranken. Die Umständlichkeit des Vier- und Achtklassensystems und der Zwang der Eltern erweist die Ehegesetze der Aranda als späte Entwicklungen, die erwarten lassen, daß auch viele andere Stammes-einrichtungen, wie etwa alle Theateraufführungen und theatermäßigen Einweihungsriten, sich als nicht weniger umständlich erweisen könnten.

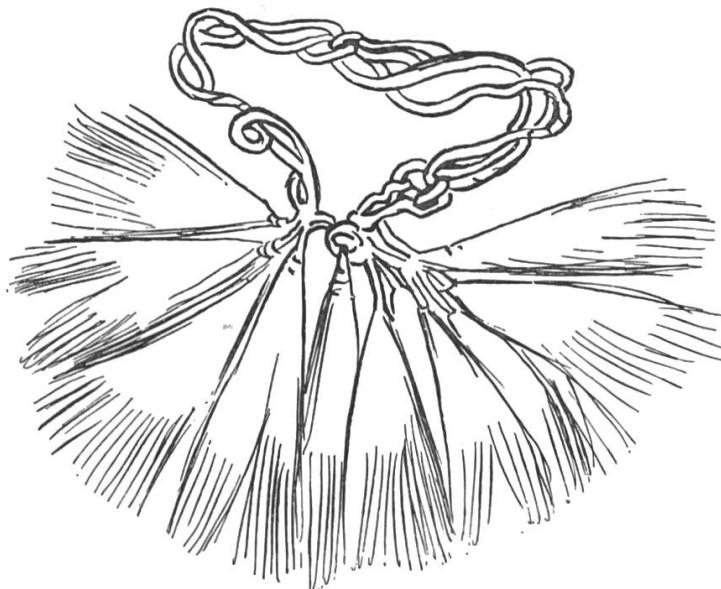
### *Eheschließung und Hochzeitsspiel*

Die Männer versammeln sich inmitten des Lagers der unverheirateten Männer um den Bräutigam, der sich besonders schmückt. »Er trägt einen von der rechten bis zur linken Schulter reichenden, quer über die Brust laufenden schwarzen, an dem unteren Rande rotgesäumten Streifen. Auch ist ihm ein roter Strich quer über die Augen gemalt.« Wie bei den Yámana hat die Bemalung den Charakter einer Schrift, die anzeigt, daß die Heirat bevorsteht. »Er hat sich ferner mit einem

Stirnband geschmückt, und in seinem Gürtel trägt er hinten auf dem Rücken lange aufrechtstehende Adlerfedern<sup>147</sup>.«

Die Frauen versammeln sich in ihrem Lager um die Braut, die weinend auf dem Schoße der Mutter sitzt. »Sie trägt einen aus Garn gedrehten Kranz [Kanta] mit daran befestigten Inkaia albitja [Beuteldachs-Schwanzenden] auf dem Kopf; auch sind ihr rote Streifen quer über Gesicht, Oberarme, Brust und quer über den Leib gemalt.«

Die Männer begleiten den geschmückten Bräutigam ins Lager der Frauen. Er geht allein auf die Frauen zu, ergreift den Oberarm der



*Inkaia albitja*, Brautkranz mit Beuteldachs-Schwanzenden. Die Inkaia spielen auch in der Knabenweihe eine große Rolle.

Braut und spricht zur Schwiegermutter: »Gib mir deine Tochter zur Frau.« Die Braut sträubt sich scheinbar und klammert sich an ihre Mutter, die sich erhebt und den Arm der Tochter in die Hand des Schwiegersohnes legt. Damit ist die Ehe geschlossen. Die erste Nacht verbringt die Braut noch bei der Mutter. Wenn sie in ihrer Hütte das Feuer anzündet, kommt der junge Ehemann und holt sie in seine eigene Hütte ab.

Die Eheschließung ist ein Zeremoniell ohne jeden mimischen Gehalt. Ganz anders aber ist das Hochzeitstanzspiel *Wuljankura* zu werten, das, wie es scheint, auch außerhalb von Hochzeitsfeierlichkeiten gelegentlich aufgeführt wird. An einem markanten Beispiel sind wesentliche Züge des Theaters der Aranda abzulesen. Carl Strehlow teilt mit, diese Aufführung sei von Osten her zu den westlichen Aranda und auch zu den

Lóritja gekommen, ist ihnen also ursprünglich fremd gewesen. Es wird sich zeigen, was an diesem Tanzspiel fremd, was einheimisch sein könnte.

**SPIELVORBEREITUNGEN.** Die Frauen und Mädchen, die im Wuljankuratanzspiel auftreten, reiben sich den Oberkörper mit Fett ein. Davon hat der Tanz seinen Namen, der »Die mit Fett bestrichenen [Frauen]« bedeutet. Zum »Spielkleid« gehört es aber außerdem, daß sie von den Schultern bis zu den Knien je einen roten Strich ziehen, der beidseitig mit einem gelben Strich und außerdem mit je einem Streifen weißer Tupfen umsäumt wird. Auf dem Kopf befestigen sie, wie die jungen Hochzeiterinnen, einen Kranz [Kanta] mit daran hängenden Beuteldachs-Schwanzenden, die in den Händen der Mädchen bei der Knabenweihe eine so große und geheimnisvolle Rolle spielen. Der Chor der Männer hat seinen Oberkörper mit roten Querstreifen geschmückt. Zum Sing- und Tanzchor der Männer und Frauen gesellen sich die solistisch auftretenden Schauspieler. [Besonders?] geschmückte Frauen halten dicke Stöcke [Wolta] in den Händen, die sie auf und ab bewegen. Der aus dem Norden kommende Mann ist mit roten Querstreifen bemalt und trägt einen hohen Kopfputz [Inteerangulba, eine Art Wonninga], in der Hand trägt er einen Feuerbrand.

**DAS TANZSPIEL.** Der Chor der Frauen stellt sich in einer Reihe auf und bringt die Beine in zitternde Bewegung. Die geschmückten Mädchen stehen daneben. Wirken sie nicht als Tänzerinnen, sondern nur als Sängerinnen mit? Die beiden Solistinnen mit den Stöcken in den Händen treten auf. Sie stellen die Miniera dar, Alknarintjafrauen der Urzeit, die in ihre Heimat wandern. Voll Sehnsucht nach der Heimat zittern ihre Leber und ihr Bauch fortwährend. Carl Strehlow fügt erklärend hinzu: »Die Aranda verlegen den Sitz der Sehnsucht in die Leber, von wo dieselbe sowohl auf den Bauch als Hauptsitz der Empfindung als auch auf die Kehle ausstrahlt, die als Sitz des Willens angesehen wird<sup>148</sup>.« Diese zitternden Bewegungen der Beine – oder des Oberkörpers – sind die immer wiederkehrende Mimesis fast aller Totemspiele, in denen die Urahnen auftreten.

Die rhythmische Grundlage der gesamten Aufführung ist das sieben- und zwanzigstrophige Lied – jede Strophe hat zwei Zeilen –, das von den darstellenden Frauen, Mädchen und Männern und von allen Zuschauern gesungen wird. Das Lied bindet somit Darsteller und Zuschauer zur Einheit. Wie läuft die Aufführung nun ab?

Die ersten vier Strophen werden gesungen, noch bevor die Handlung – das Auftreten des Frauenchors – einsetzt. Sie beschreiben die Vorbereitung der Aufführung:

1. »Auf dem Steingeröll [stehend] bemalen sie [die Mädchen] sich mit frischen Zeichen.  
Auf kleinen [Steinen stehend] bemalen sie sich mit frischen Zeichen.«
2. »Zeichen tupfen sie längs [der breiten Streifen],  
weiße Punkte tupfen [sie] längs [der Streifen].«
3. »Ihr Zwillinge, die ihr auf einem Haufen steht, singt laut!  
Ihr Zwillinge, die ihr auf einem Haufen steht, singt laut!«  
[Die Mädchen sehen aus wie Zwillinge, weil sie gleich bemalt sind.]
4. »Die Mädchen singen laut,  
[sie] singen, [daß es] vom Himmel [widerhallt].«  
Die erste Zeile heißt wörtlich: »Die unentwickelten Brüste [der Mädchen] sagen laut.« Wie oft bei den Requisiten für die Aufführungen steht der Teil für das Ganze. Deutet diese Zeile nicht darauf, daß im weiblichen Chor ursprünglich nur Mädchen auftraten?

Nun marschieren die geschmückten Weiber in einer geraden Linie – nebeneinander – heran, wobei alle Zuschauer [nur die Zuschauer?] singen, während das Tanzspiel beginnt.

5. »Die Wassersäbler wandern umher.  
[Wie Wassersäbler wandern die Mädchen umher.]  
Auf der Ebene wandern sie umher.«
6. »Am Rande des Salzsees stehen sie da.  
Schlank stehen sie wie Wassersäbler da.«

Nun erscheint der Darsteller vom Norden mit dem hellen Feuerbrand, den sie [Zuschauer und Frauenchor?] mit dem Gesang begrüßen:

7. »Vom Meer über die grüne Grasfläche kommt er her.  
Die Feuerflamme kommt heran.«

Damit ist der erste »Akt« zu Ende: die Mädchen haben ihren Leib mit Streifen und Tupfen bemalt; alle gleichen einander und wandern singend über die Ebene, bis ihnen plötzlich vom Meer her ein fackeltragender Mann begegnet. Es wird nicht klar, ob der Fackelträger dableibt oder wieder verschwindet und erst im dritten Akt zurückkehrt. Der zweite »Akt« bringt keine neuen Personen und keine neue Handlung. Der Text der Strophen acht bis zweiundzwanzig besingt die in ihre Heimat zurückkehrenden Alknarintjafrauen, die hier Miniera genannt werden, die zuerst das Wuljankuraspiel aufführten. Das Lied zeigt also die Begründung des Hochzeitstanzes. Es bringt im Lied die Erklärung der Handlung des ersten Aktes. Erzählt wird, wie die Frauen der Vorzeit aus Gras und Gebüsch heraustreten, auf »göttlichen Wegen«, die die Totemurahnen wandelten, mit schnellen Schritten der Heimat zueilen. Sie haben »ein unwiderstehliches Heimweh in der Leber«. Ihre Sehnsucht nach der Heimat ist so stark, daß ihre Leber und ihr Bauch fortwäh-

rend zittern. Dies ist die einzige Mimesis, die die tanzenden Frauen in den Rollen der Urzeitfrauen zeigt; alles andere steht im Lied. Auf ihrer Wanderung erblicken sie einen Mann, der eine Fackel schwingt, gelangen auf einen Höhenzug und schließlich an einen Fluß.

Der dritte »Akt« führt die Handlung weiter. Von Süden her nähern die mit roten Streifen geschmückten Männer. Also müssen die Frauen, die bisher dem Mann aus dem Norden entgegentanzten, sich umdrehen. Dazu singen Männer, Frauen und Mädchen die Strophen dreiundzwanzig bis siebenundzwanzig.

23. »Die mit den Streifen [geschmückten] kommen in einer Linie [neben-einander] heran.

Schnellen Schrittes kommen sie in einer Linie heran.«

Darauf setzen sich die geschmückten Männer auf Felsblöcke nieder, während gesungen wird:

24. »Auf einem Haufen setzen sie sich nieder.

Auf Felsblöcke setzen [sie] sich nieder.«

Nun erscheint der Darsteller mit der Inteerangulba auf dem Kopf und mit dem Feuerbrand in der Hand; dazu ertönt die Strophe:

25. »Die Feuerflamme kommt heran.

Die große Flamme kommt heran.«

26. »Der mit Streifen [geschmückte] kommt heran.

Die Feuerflamme kommt heran.«

27. »Der Mann mit der Inteerangulba bleibt stehen.

Die Feuerflamme bleibt stehen.« – Das Spiel ist zu Ende.

Manche in allen Aufführungen der Aranda wiederkehrenden Eigenheiten ihres Theaters sind hier vertreten. Die Grundelemente jeder Aufführung: das singende »Publikum«, der tanzende Chor, die nur wenigen Solisten, die auffallend sparsame, streng stilisierte und rhythmisch gebändigte Mimesis: die zitternden Schenkelbewegungen der Tänzerinnen [und der Tänzer?]. Die aus zweizeiligen Strophen bestehenden Lieder, die viel mehr geben als die Mimesis; die mit farbigen Strichen und Punkten geschmückten Männer und Frauen. Auch die Unterschiede zu den Totemspielen sind bedeutsam. Im Hochzeitspiel gibt es keinen Daunenschmuck, sondern nur Körperbemalung; nicht nur Männer wirken mit, sondern Frauen und Männer treten einander gegenüber auf; statt Anordnung im Kreis ein Fronttanz wie bei den Ituripygmäen [Seite 40]: die Grundform des ursprünglich agrarischen Tanzspiels; und schließlich das merkwürdige Nachspiel: nach dem Wuljankuratanz hat die Frau das Recht, von ihrem Manne sich für diese Nacht einen fremden Mann als Geliebten zu erbitten,

und der Mann hat das Recht, sich in dieser Nacht eine fremde Frau zu wählen. Der Fronttanz mag manchmal und unter fremden Himmelsstrichen zu einem allgemeinen wilden Liebesfest führen; daß es bei den Aranda und Lóritja geschieht, geht aus dem Tanzlied nicht hervor. Eher würde man erwarten, daß der mit der Fackel erscheinende Mann wie ein Freier eine Frau begehrte.

Im Hochzeitstanzspiel scheinen ein altangestammtes Arandaspiel, die Erscheinung des fackeltragenden Urvaters, mit einem frivolen agrarischen Fronttanz der beiden Geschlechter zusammengefallen zu sein. Ein Tanzspiel und ein bildloser Liebestanz treffen sich. Und da die Aranda und Lóritja den von ihnen ursprünglich wohl als frivol empfundenen Tanz ohne Begründung nicht übernehmen mochten, verkoppelten sie ihn mit einem mythischen Spiel, aus dem sie das allgemeine Liebesfest für sich rechtfertigten. So hatten die Aranda wohl nicht unrecht mit der Meinung, der Wuljankuratanz mit seinem Liebesfest komme aus dem Osten, also wohl aus Neuguinea über die Torresstraße und Kap-York-Halbinsel nach Mittelaustralien, und habe den Zweck, »in den Frauen erotische Begierden nach fremden Männern wachzurufen«.

### *Weltanschauung und Totemspiele in den Mythen*

DAS HÖCHSTE WESEN BEGRÜNDER DER TOTEMSPIELE? In den Urkulturen wird Gott oft als unsichtbar, aber als hörbar gedacht. Die Aranda stellen sich ihr Höchstes Wesen Altjira sichtbar, und zwar als großen rothäutigen Mann mit Emufüßen vor. Er sei wie ein Aranda geschmückt mit Stirnband, Halsschmuck, Armband, Haargürtel und Schambedeckung, habe viele Frauen, Tnéera [die Schönen] mit Hundebeinen, viele Söhne mit Emufüßen und viele Töchter mit Hundebeinen. Er sei ewig, wohne im Himmel, in dem es Jagdtiere und Früchte in Fülle gäbe. Die Milchstraße sei ein Fluß, der sein Land durchrausche, die Sterne seien seine Lagerfeuer. Altjira herrsche nur im Himmel. Er habe die Menschen nicht geschaffen und kümmere sich nicht um sie. Darum fürchten noch lieben ihn die Aranda. Die gleichen Vorstellungen haben die Lóritja von ihrem Höchsten Wesen Tukura<sup>149</sup> das aber nur eine, und zwar menschenfüßige Frau und ein einziges Kind besitzt, das Arátapi [bei den Aranda: Ratapa], Sprößling, heißt. Überraschend ist, daß die Lóritja glauben, Tukura führe am Tage Totemspiele auf, wozu er die in der Nähe wohnenden jungen Männer herbeirufe. Bei deh Lóritja ist also offenbar das Höchste Wesen selber der Begründer der Totemspiele, während die Aranda glauben, sie seien von ihren Totemurfahren erfunden und eingeführt worden.

Die Totemspiele sind das eigentliche Welttheater der Aranda und Lóritja. Erstens stellt es Leben, Taten und Theaterkunst der Urwesen dar; zweitens erscheinen die Totemurwesen in Gestalt ihrer Totems als Tiere und Pflanzen, Regen und Mond; drittens spiegelt es Weltanschauung und Leben der heutigen Aranda und Lóritja, und viertens ist manche dieser Aufführungen mit einem Kultakt verbunden. Diese vier Schichten sind zu einem einzigen Gebilde innig verschmolzen.

**DIE ALTJIRANGAMITJINA.** Ewig wie Gott ist die Erde. Aus den Wasserfluten, die sie bedeckten, ragten Berge hervor, auf denen »mit göttlichen Kräften ausgestattete Wesen, die Altjirangamitjina, die ewigen Unerschaffenen, lebten, die auch Inkara, die Unsterblichen, heißen. Sie traten in Menschengestalt auf, hatten die Kraft, die Tiere hervorzubringen, deren Namen sie führten, oder sich selbst in Tiere zu verwandeln und wie Tiere zu bewegen. Der Känguruhtotemmann frißt Gras wie ein wirkliches Känguruh und flieht vor seinen Verfolgern, führt aber als Mann auch Spiele zu Ehren seines Totems auf.« Diese Doppelrollen, Mensch und Tier, geben den Aufführungen der Kultspiele das eigenartige Gepräge.

**DIE TOTEMSPIELPLÄTZE.** Höhlen, in denen Altjirangamitjina und ihre Schüler in der Urzeit sich zum Schlafen niederlegten oder in Tjurunga verwandelten – Steine oder Hölzer, die ihren »eigenen verborgenen Leib«, ihren Körper in anderer Gestalt, darstellen –, oder Plätze, an denen sie sich in Felsen oder Bäume verwandelten, heißen Mbatitja, großer Totemplatz, oder Tmarutja, ewiger Platz; die Lager, in denen sie sich auf Reisen nur zeitweise aufhielten, schliefen, sich vergnügten, jagten, Totemspiele aufführten und Tiere hervorbrachten, heißen Takapa, zeitweiliger Aufenthaltsort. »Diese Plätze befinden sich meistens in der Nähe eines hohen Berges, einer Quelle oder einer Felsenschlucht, wo die ihren Namen tragenden Totemtiere gewöhnlich in großer Zahl angetroffen werden. So befindet sich ein Eidechsentotemplatz in der Nähe von Hermannsburg bei Manángananga, wo es viele Eidechen gibt<sup>150</sup>.« Die großen und kleinen Totemkultplätze sind die Spielräume, die »Theater«, in denen die Totemspiele aufgeführt werden.

**KOSTÜMIERUNG UND REQUISITEN** der Kultaufführungen sind in zahlreichen Mythen der verschiedenen Totemurwesen erwähnt. So heißt es etwa: Sie tragen auf ihren Wanderungen auf der Schulter die Tnatantja, eine lange, mit Garn umwickelte und mit Vogeltaunen beklebte Stange, die bei den Beschneidungsfeierlichkeiten den jungen

Männern gezeigt wird. Sie stellt den Speer des Totenvorfahren dar, die gelegentlich sogar »Wunder« wirkt, zum Beispiel einen Weg über steile Gebirge bahnt. Da die Stange wie ein Schauspieler geshmückt ist, liegt der Gedanke nahe, daß sie gelegentlich auch den Totenvorfahren selber – Beginn der Plastik! – dargestellt haben könnte.

**DIE LEHRER DER THEATERKUNST.** Bei den Lóritja hat das Höchste Wesen selber Aufführungen veranstaltet. Es ist also offenbar der Erfinder der Totemspiele. Anderes berichten die Mythen der Aranda. Nicht Altjira, sondern Mangarkunjarkunja hatte die Menschen gebildet: die schöpferischen Kräfte gingen auf den Kulturbringer über. Er gab einem jeden Speer, Speerwerfer, Schild und Tjurunga und sandte alle hinaus, das weite Gebiet zu bevölkern. Aber die Aranda lebten im übrigen in gänzlicher Unwissenheit dahin, sie verstanden weder sich Tjurunga zu ververtigen noch Totemspiele aufzuführen. Da kamen von Norden verschiedene »große Häuptlinge«, die die Aranda lehrten, Tjurunga herzustellen und Spiele aufzuführen. Alle Errungenschaften kommen für die Aranda von Norden, alles Üble aus dem Süden, wo die Stämme mit niedrigerer Kulturstufe wohnen.

**URFORM DES TOTEMSPIELS IM MYTHOS.** Die einfachste Form eines Totemspiels erzählt der Mythos von Karora, dem Gurra- [Bandicoot-] Urahnen von Ilbalintja<sup>151</sup>. Karora, von dem schon früher die Bandicoots hervorgingen – er ist also der Schöpfer des eigenen Totemtiers –, hat in der ersten Nacht, in der er sich zum Schlafe niederlegte, aus seiner Achselhöhle seinen ersten Sohn hervorgebracht, der neben ihm liegt und den Kopf auf seine Schulter legt. »Der Morgen graut. Karora erhebt sich und stößt den vibrierenden Laut aus, der als Raiangkintja bekannt ist [Carl Strehlow schreibt: Raiankama]. Durch diesen Ruf wird der Sohn zum Leben erweckt, erhebt sich und tanzt den Zeremonialtanz rund um seinen Vater, der dasitzt, geshmückt mit den vollen Zeremonialzeichen, ausgeführt aus Blut und Daunen. Der Vater setzt seinen Körper und seine Brust in ein heftiges Zittern. Dann legt der Sohn seine Hand auf ihn, und das erste Spiel ist zu Ende.« Carl Strehlow nennt alle Totemspiele »totemistische Kulte«. Schon diese primitive Spielform mit der Darstellung eines Nordaranda-Urvaters zeigt nichts von einem Kult. Es zeigt überdies den Hauptdarsteller noch nicht in der »Maske« seines Totemtiers, sondern als Menschen.

Im Putjaputiamythos wird erzählt, wie der Totemurahne nicht seine leiblichen Söhne, sondern Wildkatzenmänner in die Kunst des Theaters einführt. Hier erscheint der Totemahne nicht mehr als Mensch, sondern in der Gestalt [»Maske«] seines Totemtiers, der Wildkatze.

»Putjaputia schickte die Männer auf Jagd nach grauen Känguruhs, und dann ließ er sich von einem Manne schmücken. Derselbe zog ihm mit Kohle einen breiten Streifen um den Leib und je einen Streifen, der von der Stirn über das Gesicht und den Oberkörper bis an seine Knie lief, und klebte zu beiden Seiten des schwarzen Streifens Vogeltauben an.«

»Als die Männer von der Jagd zurückkehrten, hielt Putjaputia seine hohle Hand vor den Mund und brachte den bekannten, weithin hörbaren, lang gezogenen Laut hervor [Raiankama], wobei die Männer ihre Beute auf eine Baumunterlage ausbreiteten und auf Putjaputia zuliefen.«

»Putjaputia saß auf dem Boden und schlug mit kleinen Gummizweigen im Takt seine Oberschenkel und bewegte zitternd seinen Oberkörper hin und her.«

»Die [herbeigeeilten] Männer liefen einige Male um den Darsteller herum mit den taktmäßig hervorgestoßenen Lauten wá, wá, wá – jaijaijaijai... trr.«

»Darauf umfaßte einer den Darsteller und brachte das Spiel damit zum Abschluß.«

»Darauf sagte Putjaputia zu den Versammelten: „Dies ist Tjurunga-Mal-

Der Lehrmeister will seine Schüler mit seiner »Kostümierung« überraschen. Der Schauspieler kostümiert sich nicht selber. Ein »Garderobier« bemalt ihn mit Streifen, entnimmt seinen Armandern Blut und beklebt ihn mit Vogeltauben. Adlerdaunen werden das ganze Jahr über gesammelt und in den Kulthöhlen aufbewahrt, bis sie in einem Spiel verwendet werden.

Das Raiankama ist das Zeichen zum Beginn des Totemspiels, mit dem jede Aufführung beginnt, sobald die Vorbereitungen [»Kostümierung«] beendet sind. Die vibrierenden Laute entstehen durch Hin- und Herbewegen der Hand vor dem Mund. In den Urzeitmythen läßt der Hauptdarsteller den Ruf hören, in den Totemaufführungen ein Mann aus dem Chor der Sänger.

Putjaputia stellt als einziger Schauspieler eine Wildkatze dar. Die optische Mimesis ist streng stilisiert und wirkt äußerst dürfsig. Im Wontaparamythes<sup>152</sup> zischte der Tjilpadarsteller: also auch die akustische Mimesis, das Zischen der Wildkatze, fehlt nicht. Man kann sich Sing- und Bewegungschor, der den Schauspieler umkreist, primitiver kaum denken. Umkreisung im Tanzschritt und rhythmisch hervorgestößene Laute des Bewegungschores heißen Warkuntama.

In andern Mythen, zum Beispiel von Malbanka<sup>153</sup>, heißt es nicht nur, daß ein Mann den Solisten an den Schultern festhielt, sondern daß er ihm überdies seinen »Tjurungaschmuck«, das Kostüm aus Adlerdaunen, abstreifte.

Die Praxis geht der Theorie voraus: zuerst wird gezeigt, wie es gemacht

banka“, das heißt: die Tjilpa- [Wildkatzen-] Aufführung.«

»Nachdem Putjaputia ihnen noch verschiedene Totemspiele gezeigt hatte, sandte er je zwei Männer nach Südosten den Finke [Fluß] entlang, je zwei Männer nach Osten und zwei Männer nach Westen, die ihre empfangenen Kenntnisse auch den Bewohnern der übrigen Lagerplätze mitteilen sollten.«

»Nachdem Putjaputia seine Aufgabe erfüllt hatte, wanderte er nach seiner im Norden gelegenen Heimat zurück.«

wird, dann am lebenden Beispiel die Aufführung erklärt.

Putjaputia lehrt also nicht nur ein Totemspiel, sondern mehrere. Er ist nicht nur Schauspiellehrer, er zieht auch Lehrkräfte heran, die die Spielkunst weiteren Lagern in allen Richtungen vermitteln.

Wieder wird bedeutet, daß die Kulturbringer, hier die Lehrmeister des Theaters, aus dem Norden kamen und damit den Aranda eine ursprünglich vielleicht fremde Kunst brachten.

In vielen Mythen der Totemurwesen werden die Spiele in knapper Form, wie hier, geschildert. Die Einführung in die Kunst der Totemspiele heißt: Intitjuma [einweihen, unterrichten]<sup>154</sup>; die Aufführungen dagegen heißen: Mbatkatjatjuma [hervorbringen, fruchtbar machen]. Da in den Mythen meist nur Wanderungen, Jagden, Abenteuer, Kämpfe und Belehrungen – dazu gehören die Einführungen in die Kunst der Totemspiele – geschildert werden, fehlt im Unterricht ein wesentlicher Teil, der die Proben und die Schulung erst zu Aufführungen macht: das Publikum, das im Urtheater auch bei den Aranda keine passive, sondern eine aktive Rolle spielt: es wird von den ältern und alten Männern gebildet, die die Aufführungen durch das Singen der Tjurungalieder erst vollständig machen würden. Frauen und Kinder haben bei Todesandrohung keinen Zutritt zu den Totemspielen.

### *Abstraktes Theater*

**DAS TJILPASPIEL.** Carl Strehlow hat neunundfünfzig Totemaufführungen der Aranda beschrieben und alle Gesänge im Urtext und in Übersetzung wiedergegeben<sup>155</sup>. Es ist also möglich, die in den Mythen jeweils nur kurz erwähnten Spiele in zahlreichen Aufführungen zu überprüfen. Tatsächlich ist die Zahl der Totemspiele der Aranda sehr viel höher, denn jede der örtlichen Gruppen hat ihre eigenen Lieder und Spiele ausgebildet.

In der Urzeit, so erzählen die Mythen, haben die Altjirangamitjina, die Totemurwesen, zuerst die eigenen Söhne und dann die Knaben, die sie auf ihren Wanderungen mitnahmen, in die Kunst der Totem-

spiele eingeführt. In Befolgung der Lehre der Urväter tun das nun die Lehrmeister der Aranda während und nach der Knabenweihezeit.

Um eine Überprüfung des in der Mythe erzählten Wildkatzenspiels mit einer Aufführung zu ermöglichen, geben wir eine Schilderung Carl Strehlows wieder.

*Spielraum.* Totemspiele dürfen nicht auf einem beliebigen Platz aufgeführt werden. Spielraum ist ein großer oder kleiner Totemplatz, wo der Tjilpaurahne seinen ständigen Wohnsitz hatte, sich in einen Baum oder Felsen, in ein hölzernes oder steinernes Tjurunga verwandelte, auf seinen Jagdzügen rastete, schlief oder Spiele aufführte.

*Die Mitwirkenden.* Zur Aufführung gehören der singende Chor der Alten, der Tanzchor der jungen Männer und zwei ältere Darsteller, die in der Gestalt von Tjilpa die Wildkatzen-Urväter darstellen.

*Die Kostümierung* der beiden Hauptdarsteller besteht aus Bemalung und aufgeklebten weißen Adlerdaunen. Mit Kohle wird ein schwarzer Streifen um den Leib, um Oberarme und Stirn gemalt. Mit Blut, das als Klebstoff verwendet wird, werden Reihen von Daunen geklebt: von den Schultern bis herab auf den um den Leib gemalten schwarzen Streifen. Je eine Reihe von Daunen wird zu beiden Seiten des Bauchstreifens, eine Reihe über die Nase geklebt; auch das Haar wird mit Daunen geschmückt. Malerei und Daunenschmuck des Körpers wirken als Theaterkostüm, Malerei und Daunenschmuck des Kopfes als Gesichtsmaske. Die Maske ist nicht, wie viele Forscher behaupten, eine Erfindung pflanzerischer Kulturen; sie ist so alt wie das Theater. Die Maskenbildung wechselt von Kultur zu Kultur. Der Urkultur entspricht das verstellte Gesicht: die mimische Maske. Später kommt das körperfremde Material [Malerei, Daunen, Rinde und so weiter] dazu; geschnitzte und bemalte Masken stellen sich bei den Pflanzenbauern ein. – Die Männer des Tanzchors malen sich rote Streifen über die Stirn, die Arme und von der Brust bis auf die Knie herab.

Als *Requisiten* werden zehn verschiedene Stücke erwähnt:

Eine Tjilpa-Kanturanga wird von einem der beiden Darsteller auf dem Kopfe getragen, weil der Altjirangamitjina sich diesen Kopfputz anfertigte, nachdem er einen Regenbogen gesehen hatte. In den trockenen und heißen Sommermonaten Mittelaustraliens ersehnt der Aranda die Regenzeit, die die Landschaft ergrünend lässt und damit neue Pflanzennahrung und Tiere bringt. Mit dem Regenbogen-Kopfputz wird die Sehnsucht nach Regen ausgedrückt, wenn nicht sogar zauberische Wirkungen erhofft werden: Regen herbeizulocken.

Die Tnatantja talkua stellt das Rückgrat des Tjilpa dar.

Die Tjilpa-Tnatantja, die der zweite Darsteller auf dem Kopfe trägt, ist ein breites, schwirrholzförmiges Stück Holz, das mit Schnüren um-

wunden, mit Vogeltaunen beklebt und mit Querstreifen aus rotem Ocker bemalt ist. Seine Höhe beträgt siebzig Zentimeter. Es stellt die Speere des Tjilpa-rahnen dar.

Tjilpa-Parra: der Schwanz der Wildkatze, der aus einem langen, mit einer Schnur umwickelten Graswulst besteht, den der Darsteller hinten in den Gürtel hängt.

Tjilpa-Eraka: eine große, aus Känguruuhfell verfertigte Tasche, die der zweite Darsteller unter dem Arm trägt.

Tjilpa-Wollabanda: eine lange, um den Hals getragene Schnur, die auf den Rücken herabfällt.

Tjilpa-Wolbantara: Federbüschel, die in den Gürtel des Darstellers gesteckt werden.

Tjilpa-Tara: lange, in das Haar des Darstellers gesteckte Federn.

Lalkara: ein durch die Nasenscheidewand gesteckter Knochen.

Worrabakana: lange Schambedeckung.

*Die Bühne*, die für die beiden Hauptdarsteller errichtet wird, besteht aus einer Vertiefung, die in den Boden gegraben wird. Weist diese Vertiefung auf den Glauben der Aranda, daß die Tiere, deren Wachstum und Gedeihen durch Spiele und Kulte gefördert oder durch Zauber bewirkt wird, aus der Erde herauskommen?

*Das mimische Spiel.* Die erste Szene: Der erste Tjilpadarsteller erscheint aus der »Garderobe«, wo er hergerichtet wurde, und begibt sich in die vertiefte Bühne, in die er hineinkriegt. Er schlägt mit Gummizweigen seine Schenkel und setzt seinen Oberkörper in zitternde Bewegung: in eine Bewegung, von der es im Hochzeitsspiel Wuljankura hieß, daß sie die Sehnsucht nach dem andern Geschlecht ausdrücke. Die zweite Szene: Der zweite Tjilpadarsteller tritt aus der »Garderobe« heraus und geht auf den ersten Spieler zu. Er trägt eine Tasche unter dem Arm und stößt fortwährend die Laute aus: A-a-a. Die dritte Szene: Weitere Darsteller erscheinen auf dem Platz; sie haben sich Stirn und Arme und von der Brust bis zu den Knien mit roten Strichen bemalt; jeder trägt in den Händen einen Speerwerfer hinter seinem Genick. Sie stellen sich in eine Reihe nebeneinander und bringen die Beine in zitternde Bewegung. Die vierte Szene: Erst jetzt, nachdem die zwei Tierdarsteller und die Jäger aufgetreten sind, beginnt ein Mann aus dem Singchor mit dem Raiankama, mit dem Ruf zum Spielbeginn. Nun laufen andere junge Männer heran und umkreisen im Rhythmus des vom Chor gesungenen Liedes die Tier- und Jägerdarsteller, indem sie dazu die Laute ausstoßen: Wá-wá-wá-jaijaijaijai.

*Der Kult:* Blutopfer als Bitte um Lebensmittel. Die alten Männer, die mit dem Tjilpalied das Spiel der Darsteller begleiten und rhythmisch untermalen, öffnen sich während der Aufführung die Armadern, las-

sen das Blut auf einen Schild fließen und besprengen damit die andern Männer. Hier wird deutlich, warum die ganze Aufführung veranstaltet wird: die Männer, die das Chorlied singen, das »Publikum« der Aufführung, die Vertreter eines bestimmten Totems, dessen Fleisch zur Erhaltung des Lebens notwendig ist, opfern ihr eigenes Blut. Wem? Dem Totemurfahr Tjilpa, der die Macht hat, fette Wildkatzen aus der Erde hervortreten zu lassen. Das Totemurwesen Tjilpa wird durch zwei Schauspieler vergegenwärtigt; die Jäger, die die Wildkatzen erlegen sollen, sind mit ihrem Speerwerfer ebenfalls zugegen. Im Mythos ist nur der allmächtige Tjilpaufahr vergegenwärtigt. Kein Standbild des hohen Wesens wird errichtet, wie in späteren Kulturen, es tritt selber als Schauspieler auf. Im Tjilpaspiel treten sogar zwei Wildkatzen-urfahren samt den Jägern auf: also wird hier ein Jagdspiel vorgeführt, vor dem die alten Männer ihr Blut opfern, um damit für ihren Stamm die Lebensmittelversorgung sichern zu helfen. Dieses Blutopfer wird also nicht, wie vielleicht erwartet werden könnte, dem Höchsten Wesen dargebracht, das in andern Bereichen als Herr aller Tiere gilt, sondern lediglich dem Totemurwesen, das die Macht besitzt, sein eigenes Totemtier für die Nachfahren hervorzubringen. Das Totemurwesen wird mimisch dargestellt, um ihm das Blutopfer darzubringen. Wir erleben kultisches Theater.

*Der Abschluß der Aufführung* wird mit dem üblichen Zeremoniell vollzogen. Einer der älteren Männer des Singchors, also des »Publikums«, steht auf und legt einen langen Speer auf das Genick der »Jäger«, ein anderer Mann umarmt die beiden Tjilpadarsteller: die zitternde Bewegung wird beendet.

Nach Schluß der Aufführung begeben sich alle jungen Männer, die Jäger darstellten, zu den zuschauenden Männern des Singchors; jeder rupft sich eine Daune vom Körper – daß auch die Jäger mit Daunen beklebt waren, hat Strehlow vorher nicht bemerkt – und drückt sie den alten Männern auf den Bauch mit den Worten: »Wir haben vielleicht fehlerhaft gehandelt«, worauf der Angeredete jeweils antwortet: »Ihr seid gut geschmückt.«

*Demaskierung.* Nun streifen sich alle Darsteller den Daunenschmuck ab und stecken ihn in eine Tasche.

*Der zweite Kultakt* – der erste war das Blutopfer – bringt die »Komunion«. Der Hauptdarsteller ißt nach der Opferaufführung ein Stück gekochtes Tjilpfleisch. Noch einmal bestätigt sich, daß die Kultspiele das Ziel haben, für alle Lebensmittel zu beschaffen. Sie sind ein mimisches Gebet um Lebensmittel.

Der begleitende Chorgesang schildert, wie der Tjilpahäuptling Malbanka mit seinen Schülern in seine im Norden gelegene Heimat Inná-

papa wandert. Wir geben den Text in der wörtlichen Übersetzung Carl Strehlows wieder als Beispiel für die Chorgesänge der Totemspiele der Aranda. Das Lied besteht aus vierzehn doppelzeiligen Strophen.

1. »Ich, Malbanka, wandere weiter,  
ich, der Häuptling, wandere weiter.«
2. »Wir alle kehren heim,  
wir alle stoßen einander an.«
3. »Der Häuptling und die jungen  
Männer wollen sehr weit wan-  
dern.«
4. »Auf dem Gebirgsrücken veran-  
stalten sie eine Treibjagd.  
Die Männer von Innapapa ver-  
anstalten eine Treibjagd.«
5. »Wir alle wollen die [Wallabys]  
in die Seiten treffen.  
Wir alle wollen [die Wallabys mit  
Stöcken] auf die Nase werfen.«
6. »Der Häuptling auf dem Gebirge!  
Auf dem Gebirge geht er weiter.«
7. »Wir Moskito alle,  
wir kehren [ebenfalls] in die Hei-  
mat zurück.«
8. »Auf festem überhängendem Fel-  
sen wandere ich weiter.  
Ich, der Häuptling, wandere wei-  
ter.«
9. »Wir gehen weiter.  
Wir wandern schnell weiter.«
10. »Eilenden Schrittes geht es weiter.  
Der Häuptling geht eilenden  
Schrittes weiter.«
11. »Die lange Tnatantja  
bewegt er hüpfend auf und nied-  
er.«
12. »Der Häuptling sieht der jungen  
Männer Fußspuren vor sich.«
13. »Den Anus schnell bewegend lau-  
fen sie heim,  
die von kleiner Statur kehren  
schnell laufend heim.«
14. »Hinter ihnen läuft er her. Hin-  
ter ihnen läuft Ngaiameria her.«

Der Tjilpahäuptling ist sprechend eingeführt: er verkündet den Entschluß heimzukehren.

Strehlow: »Im Spiel einer den andern anstoßend.« Wieder direkte Rede. Aus dem Liedtext geht hervor, daß die in der Aufführung auftretenden jungen Männer mit den Speerwerfern tatsächlich Jäger darstellen.

Während die jungen Begleiter jagen,  
zieht der Häuptling weiter.  
Direkte Rede. Die heimkehrenden Männer werden von Moskitos gestochen und geplagt.  
Die Reise geht über einen Berg.

Nach der Bergübersteigung geht die Reise schnell weiter.

Der Häuptling bewegt seinen Speer,  
die Tnatantja, auf und nieder. Auf dem Bild trägt der Wildkatzenurfahr die Tnatantja auf dem Kopf.  
Die jungen Jäger gehen voraus, der Häuptling folgt ihnen.  
Die Schar läuft im Gänsemarsch der Heimat zu.

Hinter den jungen Männern läuft der Tjilpahäuptling Ngaiameria her.

Ein Vergleich der Mimesis mit dem Liedtext zeigt einige überraschende Erkenntnisse. Die Mimesis ist zu einer außerordentlich knapp zusammengefaßten, fast abstrakt wirkenden Formel zusammengeschrumpft: zitternde Bewegungen der Oberkörper der Hauptdarsteller; Schlagen der Beine mit Gummibaumzweigen; zitternde Bewegungen der »Jäger«. Zur Verdeutlichung der dargestellten Tiere und der Handlung treten Körperbemalung und Daunenbeklebung. Die aufgemalten und aufgeklebten Muster sind aber völlig unnaturalistisch und abstrakt gehalten. Ein uneingeweihter Zuschauer würde nie auf das dargestellte Wesen, auf den in der abstrakten Maske seines Totemtieres erscheinenden Urahnen schließen können. Zu Mimesis, Bemalung und Daunen kommen die oft zahlreichen Requisiten, die nie das ganze Tier, sondern stets nur einzelne Teile darstellen. Dabei tritt der Charakter der Doppelrolle der Hauptdarsteller deutlich zutage: der Schwanz zum Beispiel deutet auf das Totemtier, die Tnatantja, der Speer, auf den Totemurfahren, also den Menschen. Ein viel realeres Bild zeichnen die Lieder. Das Tjilpalied schildert die Wanderung des Häuptlings mit seinen Schülern über Berge und Ebenen der Heimat zu; es schildert eine Jagd auf Wallabys und die Belästigung durch Moskitos; es schildert, wie die jungen Männer gelegentlich vorausgehen und der Häuptling hinter ihnen herläuft oder wie der Häuptling während der Jagd der Jungen allein weiterwandert. Das Lied hat trotz gelegentlicher direkter Reden epischen Charakter. Keineswegs wird der Inhalt des Liedes mimisch dargestellt: das reale Anschauung vermittelnde Lied läuft unvermittelt neben der abstrakten, in Bewegung, Kostümierung und Requisit erstarrten Mimesis einher.

Das dritte Element der Aufführung ist kultischer Art: Essen vom Totemfleisch und Blutopfer. Das Blutopfer wird von den Männern des singenden Chors, also vom Publikum, dem im Hauptdarsteller verkörperten Urahnen dargebracht. So werden Publikum und Schauspieler, die beiden Hälften des Theaters, auf innigste Weise zur Schicksalsgemeinschaft verbunden.

Fast hat es den Anschein, als ob diese drei Elemente, Mimesis, Lied und Kult, ursprünglich gar nicht zusammengehörten und erst im Verlauf einer langen Entwicklung sich zum merkwürdigen Gebilde eines Arandatotemspiels zusammengefunden hätten.

Doch gibt es auch Aufführungen, die der Mimesis etwas mehr Raum gönnen als das Tjilpaspiel. Führen wir ein Beispiel aus der Vogelwelt an.

**EMUSPIELE.** Von den sechs Emuspielen, die ich kenne, beschrieb drei Carl Strehlow<sup>156</sup> und drei andere, zu denen auch Photos vorliegen, T. G. H. Strehlow<sup>157</sup>. Die sechs Spiele sind nach Kostümierung, Mi-

mesis und Lied verschieden. Am überraschendsten ist, daß auch die Körperbemalung der Hauptdarsteller in jedem Spiel anders ausfällt. Nur drei Spiele stimmen darin überein, daß die Hauptdarsteller Emufedern auf dem Kopfe tragen, wobei sie zweimal, bei den Aranda, auf der Spitze einer Tunka, einem schwirrholzähnlichen Kopfputz, befestigt sind. Aus der Tatsache der sechs verschiedenen Emuspiele, die sechs verschiedene Emumythen darstellen, ist zu schließen, daß das Totemtheater der Aranda und Lóritja unendlich vielfältiger ist, als die von Carl Strehlow beschriebenen neunundfünfzig Spiele der Aranda und einundzwanzig Spiele der Lóritja das erwarten lassen.

Von den zwei Emuspielen der Aranda wird das erste jeweils am Tage, das zweite in der Nacht aufgeführt.

*Das erste Emuspiel.* In der Nachtaufführung tritt ein Emuspieler auf. Kostüm: Zu beiden Seiten von der Stirn bis herab auf die Knie breiter schwarzer Streifen, der von Daunen umsäumt ist. Auf dem Bauch breiter schwarzer Kreis mit Daunen. Auf dem Kopf eine Tonka, in die eine lange Emufeder gesteckt ist. Mimesis: Die alten Männer rufen die Tänzer herbei [Raiankama], die den Darsteller des Emuvaters umkreisen [Warkuntama]. »Der Emudarsteller steht auf dem Darstellungsplatz, die Hände auf dem Rücken, den Oberkörper etwas vorgebeugt und ahmt ein altes, zum Tränkeplatz kommendes Emu nach, und zwar ahmt er seine Bewegungen mit einer Meisterschaft nach, wie das nur ein Schwarzer fertigbringt. Zunächst zieht er mehrere Male hastig den Bauch ein und drückt ihn wieder heraus, als wenn er vom Laufen ganz erschöpft wäre, sieht sich dann scheu nach allen Seiten um und kniet sich gemächlich vor dem angeblichen Wasserloch nieder, erhebt sodann das rechte Bein ein wenig und schlägt mit ihm mehrere Male den Boden, darauf wiederholt er dieselbe Bewegung mit dem linken Bein. Nun reckt er den Kopf nach vorn und beugt denselben tief über die vor ihm befindliche Vertiefung, als ob er trinken wollte. Nachdem er diese Prozedur einige Male vorgenommen hat, tritt ein Mann zu ihm und umarmt ihn, worauf die Darstellung ihr Ende erreicht.«

*Das zweite Emuspiel,* das am Tage aufgeführt wird, läßt drei Emuspieler auftreten, die sich an einem Wasserloch – einer Vertiefung im Boden – niederlassen. Zwei Darsteller spielen trinkende und dazwischen flötende Emukücken; der ältere Darsteller ist der Emuvater, der hinter den Jungen steht und seinen Körper fortwährend von der einen zur andern Seite bewegt. Das Lied schildert in zehn doppelzeiligen Strophen, wie die drei Emu ihre Flötentöne hören lassen, wie sie über die Ebene laufen, daß die Kniekehlen knacken, über Binsen stolpern, über das Steingeröll eines Berges gehen, dann im weichen Sand ein-

sinken und schließlich das ersehnte Wasserloch finden und »den Hals sehr schnell bewegen und inzwischen sehr schnell sich umschauend Wasser trinken«.

Kultakte. »Während der Aufführung schlagen einige Männer Steine von der Größe von Emueiern aneinander.« Damit wird der Wunsch nach Emueiern gemimt. Nach der Kultaufführung isst der Hauptdarsteller etwas Emufleisch.

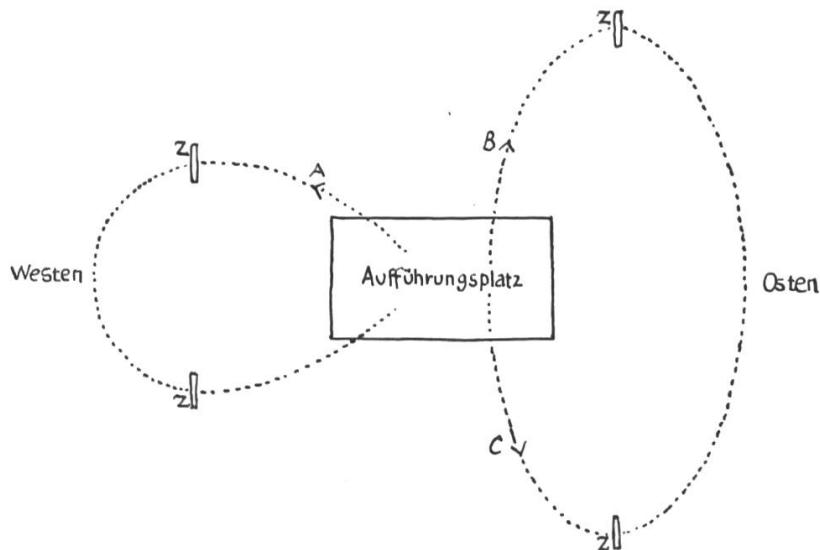
*Das dritte Emuspiel* der südlichen Aranda schildert T. G. H. Strehlow. Ein Emuvorvater wandert mit zwei flötenden Emusöhnen in Gestalt der Küken nach Ungwatja. Diese Wanderung wird nicht in der Muldenbühne der Nordaranda, sondern auf einem langen Weg über die Ebene auf den Festplatz zu dargestellt, wo der Singchor der Alten sie erwartet und einer der Männer die Aufführung durch Umarmung beendet.

*Das vierte Emuspiel* stammt aus Ilbunka Woputa in Südaranda. Ein lahmer Emuvorfahre wird von zwei jungen Emus heimgebracht. Der Lahme, der [Tafel xxviii] in der Mitte sitzt, bewegt sich mit Stäben in den Händen mühsam vorwärts. Die zwei jungen Emus bewegen ihre Hände unablässig umeinander herum, um den Lahmen zu weiteren Anstrengungen anzuspornen. Nachdem die Darsteller unter größter »Anstrengung« den singenden Chor erreicht haben, werfen sie sich auf die Erde nieder. Durch Umarmung wird die Aufführung beendet. In den Aufführungen der Südaranda fehlt der Tanzchor. Sie unterscheiden sich durch den Naturalismus ihrer Darstellung im Stil wesentlich von den Nordarandaspielen [Seite 452].

DAS REGENSPIEL ist ein Totemspiel mit zwei Kultakten: denn Regen bringt Wasser, neue Früchte, neue Tiere. Regen sichert das Leben. Mehrere Männer wirken als Schauspieler mit. Das Kostüm des Hauptdarstellers besteht aus einem schwarzen Streifen um den Leib und rot gefärbten Daunen auf dem ganzen Körper. Die Wonninga, die auf dem Kopf getragen wird, stellt die fallenden Regentropfen dar. Dazu gehört die »Regenbogengebärmutter«, eine kreisrunde Scheibe, die sich der Hauptdarsteller an einer Schnur um den Hals hängt. Die jungen Männer ziehen sich von den Schultern bis zu den Knien rote Streifen. Das Lied schildert die unbeweglich dasitzenden, mit Blut bedeckten Regenmänner, dann die daherrauschenden Wasserfluten, auf denen weißer Schaum, Haufen von Spreu und Wassermoos schwimmen. Über Felsplatten rauscht die Flut, zwischen grünem Gras fließt sie dahin, um endlich zu versiegen. Mimesis: Die jungen Männer stehen nebeneinander in einer Reihe, schwingen mit beiden Händen Gummibaumzweige und stoßen dazu die Laute aus: Nga-nга-нга-

nga-nga; sie stellen das Plätschern des fallenden Regens dar. Die älteren Darsteller sitzen auf dem Boden. Man hat ihnen mit einem spitzen Knochen in den subincidierten Penis gestochen, so daß das Blut auf den Boden träufelt: es stellt ebenso den Regen dar, wie das Wasser, das während der Aufführung getrunken wird. Raiakama und Warkuntama. Die Kultakte bestehen also erstens im Blutopfer, in dem aus dem Penis fließenden Blut, das hier inniger als in irgend einem anderen Spiel mit der Handlung selber verbunden ist, und zweitens im Trinken von Wasser: was man wünscht, wird in den Kultspielen genossen. Hier ist es das Wasser, das das Leben sichert<sup>158</sup>.

**DAS SPIEL VOM SCHWARZEN HABICHT:** *Verhältnis von Mimesis und Lied.* Drei Habichtdarsteller treten auf. Kostümierung: Weiße Streifen längs des Nasenrückens, rund um Brust und Leib. Die Ränder der Streifen sind mit weißen Daunen beklebt. Auf dem Rücken sind lange Adlerfedern befestigt, die die Flügel des Habicht-Totemurwesens darstellen. Den Kopf schmückt eine Wonninga. Mimesis: Der erste Darsteller [A] läuft vom Aufführungsplatz in westlicher Richtung fort und kehrt, den Flug des Habichts nachahmend, im Kreis zu seinem Ausgangspunkt zurück, wobei er über Zäune [Z], die aus Zweigen errichtet sind, hinüberspringt. Nachdem er sich niedergelassen hat, erscheinen zwei andere Darsteller, die ebenfalls Habicht-Totemmänner darstellen. Der eine [B] »fliegt« in nördlicher Richtung davon, beschreibt einen Kreis und kehrt über Süden an den Ausgangspunkt zurück; der andere [C] »fliegt« in entgegengesetzter Richtung. Auch diese beiden



*Die Flugbahnen des Schwarzen Habichts im Lakabarotemspiel.* Der Habicht ist die »Maske« des Altjirangamitjina, der die Beschneidung wieder einführte.

Habichte »fliegen« über die Zäune, die auf ihrem Weg errichtet sind. Lied: Die Lakabara- [schwarzer Habicht] und Linjalenga- [grauer Habicht] Altjirangamitjina kehren in ihre Heimat im Norden zurück. Sie fliegen dicht über die Hügel dahin. Sie werden auf ihrem Flug von einem Lakabaramann verfolgt, der einen langen Stock nach ihnen wirft, jedoch sein Ziel verfehlt: ein Lakabaramann jagt sein Totemtier, das in diesem Fall die »Maske« eines Totemurahnen ist. Die Habichte fliegen immer höher. Auf dem Flug erblicken sie eine ungeheure Rauchsäule, die aus einem Feuer aufsteigt, das der Lakabaramann entzündet hat, hören das Klappern von Schilden, die Lakabaramänner auf den Boden aufschlagen zum Zeichen, daß eine Beschneidungszeremonie ihren Anfang nimmt. Nun versetzen die Habichturahnen Speere aus Jinbaraholz und fliegen [!] dann weiter, bis sie sich in Iloara niederlassen. Die Strophen vierzehn bis einundzwanzig sprechen von der Beschneidung. Der Grund dafür liegt in der Tatsache, daß in der Urzeit ein Lakabaramann die in Vergessenheit geratene Beschneidung wieder einführte<sup>159</sup>. Kultakte: Zeremonielles Essen findet nicht statt. Während der Aufführung lassen die singenden Männer Blut in den Schild fließen. Auszug zur Jagd: Nach einiger Zeit wird die Aufführung ohne Kultakt – Blutopfer – wiederholt, worauf sich die Männer auf die Habichtsjagd begeben.

Das Habichtspiel ist ein Beispiel dafür, wieviel das Lied erzählt und wie wenig – drei Flugbahnen der Habichte – die Mimesis davon wiedergibt. Einmal fällt im Lied der Habicht aus der Rolle und tritt als Mann auf, indem er sich Speere herstellt. Aber gleich fliegt er als Habicht wieder davon. In solchen Liedstellen, in denen der Totemurahne aus der Rolle fällt und sich als Mensch zeigt, wird deutlich, daß er in den Spielen und in den mythischen Vorstellungen der Aranda in einer »Tiermaske« auftritt. Andere Beispiele von Totemspielen zeigen, daß die Mimesis nochdürftiger ist und oft in eine so formelhafte Kürze zusammengedrängt erscheint, daß sie undeutbar werden. Beispiele: Bienen- und Fischspiel, Seite 440; Vegetationsspiel, Seite 441; mythische Spiele ohne Kultakte, Seite 442.

**BIENENSPIEL UND FISCHSPIEL:** *Hörspiele für Frauen*. Ein Blick auf das Bienenspiel ist darum von besonderem Interesse, weil es sich bei vielen Urvölkern, bei den Pygmäen Afrikas und Asiens, findet und dabei als ausgesprochenes Lustspiel wirkt. Freilich werden dabei nicht die Bienen dargestellt, sondern die Honigsucher, die von den Bienen gestochen werden. Ganz anders läuft das Bienentotemspiel der Aranda ab. Kostümierung: Ein alter Darsteller spielt die Bienenkönigin, viele jüngere sind die jungen Bienen. Der »Bienenhäuptling« hat sich einen

schwarzen Streifen um den Leib gezogen, Oberkörper und Kopf sind mit Daunen beklebt. Auf dem Kopf sind Mulgazweige und eine Tjuringa befestigt, und überdies wird eine Tjanka als Kopfschmuck getragen: ein aus Haaren geflochtener Kranz, an dessen Vorderseite mit Harz gelbe und rote Samen aus Bohnenbäumen befestigt sind. Die jungen »Bienen« haben sich rote Streifen um den Leib gezogen und je einen Streifen von jeder Schulter bis an den Gürtel herab. Bühne: Auf den Aufführungsplatz werden zwei Schilde gelegt, auf denen die Darsteller herumtrampeln. Mimesis: Der Hauptdarsteller – die »Bienenkönigin« – läßt sich auf dem Kultplatz auf Hände und Füße nieder und schwingt seinen Körper wie eine Biene hin und her. Sobald ein alter Mann den Singchor ruft [Raiankama], treten die jungen Bienen aus dem Versteck hervor, stellen sich auf dem Spielplatz in einer Reihe auf und heben abwechselnd den rechten und linken Fuß in die Höhe; dabei summen sie fortwährend wie Bienen. Die Aufführung dauert die ganze Nacht. Wenn die Sonne aufgeht, legt ein älterer Mann des Chors den jungen Darstellern einen Speer auf den Nacken, womit das Spiel beendet wird. Das Lied erzählt, wie die jungen Bienen um ihren Anführer herumstehen, aus den Blüten des Gummibaumes den Honig sammeln und ihn in einen hohlen Stamm kleben. Um den Honig zu gewinnen, wird mit der Axt in die Rinde gehauen, daß der Honig herausfließt. Kultakt: Vor der Aufführung wird Honig gegessen. Honigsuche: Bevor die Männer den Befehl erteilen, auf Honigsuche zu gehen, wird das Spiel nochmals, jedoch ohne Kultakt, aufgeführt. Das Bienenspiel bezweckt die Förderung der Honigerzeugung durch die Bienen und Glück im Honigfinden. Anteil der Frauen: Frauen und Kinder, die bei den Kultaufführungen sonst bei Todesstrafe nicht zugegen sein dürfen, sind in der Nähe, müssen sich aber schlafend stellen. Für sie ist das Honigspiel, dessen Summen sie die ganze Nacht hören, ein kultisches Hörspiel.

Noch ein zweites Spiel gibt es, bei dem Frauen und Kinder dabei sein dürfen, wenn sie sich schlafend stellen: das Fischspiel. Zwei ältere Männer ahmen die Bewegungen des Kormoran-Totemrahnen nach, der die von ihm gefangenen Fische verzehrt und die Gräte hinter sich wirft, während der Tanzchor sich wie üblich um die Darsteller bewegt. Im Lied ist der Fischfang in allen Einzelheiten geschildert. Dürfen die Frauen mit den Kindern beim Bienen- und Fischspiel wenigstens als Zuhörerinnen dabei sein, weil es ihre Aufgabe ist, Fische zu fangen und Honig zu suchen?

VEGETATIONSKULTSPIELE UND DIE FRAUEN. Zwölf der von Carl Strehlow beschriebenen Totemspiele der Aranda gelten dem Gedeihen

der Pflanzen. Greifen wir als Beispiel das Akazienspiel heraus. Kostüm: Zwei ältere Männer stellen Kormoranurahnen dar. Sie malen sich schwarze Streifen um den Leib, Oberkörper und das Gesicht und bekleben sich mit Vogelhauben. Auf dem Kopf tragen sie Mulga- [Akazien-] Zweige. Mimesis: Die zwei Darsteller setzen sich in der Bodentiefung auf dem Kultplatz einander gegenüber und schlagen mit Stöcken auf Mulgazweige ein. Neben den beiden liegt ein junger Mann. Einer der Darsteller schlägt ihm einen rotbemalten und mit Daunen beklebten Schild auf den Bauch. Die Tänzer werden herbeigerufen [Raiankama] und bewegen sich rund um den Darsteller [Warkuntama]. Das Lied schildert, wie in der Urzeit einige Kormoran-Totemurahnen – die beiden Darsteller – Mulgazweigspitzen brachen, sie in einer ausgehöhlten Bodenvertiefung ausdroschen, den Mulgasamen aufhäuften, in der heißen Asche rösteten, auf flachen Steinen zu Brei zermalmten und dabei ihre Finger lecken. Mimesis und Lied entsprechen sich weitgehend. Bevor man auszieht, um Mulgazweige mit Schoten zu brechen, isst der Hauptdarsteller Mulgasamen. Trotzdem das Sammeln der Pflanzennahrung Aufgabe der Frau ist, bleibt die Aufführung aller Vegetationsspiele Aufgabe der Männer, und die Frauen dürfen nicht einmal von weitem als Zuhörerinnen zugegen sein. Wenn Frauen in Kultspielen darzustellen sind, wie im Tjoarkaspiel, dann sind stets Männer die Darsteller, Choreuten und Sänger. Die zwei Spieler stellen zwei Tnéera der Urzeit dar, die honighaltende Blüten sammeln, sie zu einem Brei kneten und gelegentlich die Finger lecken. Lied und Mimesis stimmen überein.

**MYTHISCHE SPIELE OHNE KULTAKTEN.** Eine Reihe von Spielen<sup>160</sup> stellt Mythen dar, in denen urzeitliche Frauen die Hauptrolle spielen. Die Alknarintja, die im ersten Spiel dieser Art auftreten, »sind Frauen, die niemals heiraten durften, sondern die Augen vor Männern abwenden mußten; sie lebten entweder stets auf den gleichen Plätzen oder unternahmen weite Reisen. Wie die Tnéera, die Schönen, wurden sie am Ende der Tage in Felsen oder Sträucher verwandelt. Ihre Seelen gingen unter die Erde, wo sie als Tnoara weiterleben. Wer ihre Felsen und Sträucher schädigt, muß ihre Rache fürchten.« Soweit die mythische Vorstellung<sup>161</sup>. Das Lied schildert, wie zwei Alknarintja den Körper mit roter Farbe einreiben und sich auf den Weg in ihre Heimat – das ist der Ort, wo sie sich in Sträucher oder Felsen verwandeln – begieben. Im hellen warmen Sonnenschein wandern sie eine Bucht entlang, fangen Frösche, sinken im Sand tief ein; klappernd schlagen sie auf der Wanderung zwei kleine Stöcke zusammen. In ihrer Heimat werden ihre Leiber in Sträucher verwandelt. Erst die Strophen dreier

zehn bis sechzehn bringen einen Hinweis auf die Mimesis. »Während sie mit ihren Haarflechten – den Zweigenden! – fortwährend den Boden fegen, stehen sie mit gebeugtem Kopf da und sonnen sich auf ihrem feuchten Standplatz.« Kostüm und Mimesis: Die zwei Männer, die die Alknarintja darstellen, bemalen sich den Körper mit rotem Ocker und bekleben sich mit Vogeltaunen. Auf dem Kopfe tragen sie eine Tonka. Sie setzen sich in der Vertiefung des Schauplatzes – der Muldenbühne – einander gegenüber, blicken starr zu Boden und schlagen sich die Schenkel mit kurzen Stöcken: damit ist offenbar angedeutet, wie die Zweigenden der Sträucher, in die die Urzeitfrauen sich verwandelten, den Boden fegen. Raiankama und Warkuntama.

Das Lied des zweiten Spiels schildert eine Begebenheit aus dem Leben der Ilbamara, das ist die Fruchtbare, der Name einer verheirateten Tnéera der Urzeit. Die Mimesis ist wie im Alknarintjaspiel in eine so knappe Formel zusammengefaßt, daß sie überhaupt keinen Zusammenhang mit dem Lied zu haben scheint. Der Darsteller, der sich rot bemalt und mit Daunen beklebt, setzt sich in die Muldenbühne und schlägt mit Gummibaumzweigen die Schenkel. Ein Alter ruft den Tanzchor heraus [Raiankama], der sich um den Hauptdarsteller bewegt [Warkuntama], indes der Chor der Männer das Lied singt. Die Ilbamara bringt ein Kind zur Welt und bleibt im Frauenlager, während der Mann sich auf eine Reise begibt. Sie weint bittere Tränen. Endlich kehrt der Mann zurück, die Frau aber wendet sich schmollend von ihm ab. In der Nähe ächzen die Jinbarasträucher: vielleicht eine ironische Andeutung darauf, meint Carl Strehlow, daß der Mann die Frau mit dem Speer, der aus Jinbaraholz besteht, bald zur Vernunft bringen wird.

Das Ratapaspiel schildert, wie zwei Kinder sich auf dem Lande und im Wasser vergnügen und schließlich in einer Kulthöhle zu Tjurunga erstarren. Die beiden Darsteller rutschen in der Muldenbühne ständig von einer Seite zur andern; auf dem Rücken halten sie einen Schild. Raiankama und Warkuntama. Das Rutschen auf den Knien ist die knappe Formel der auf ihren Knien oder allen vieren am Ufer und im Wasser herumrutschenden Kinder. Das Worraspiel führt kindliche Spiele der unbeschnittenen Knaben vor.

Schwer ist einzusehen, was diese vier Mythen Spiele durch Kult oder Zauber bewirken könnten. Da Blutopfer und Essen des erstrebten Gutes hier naturgemäß fehlen, kann es sich nur um zweckfreie Darstellung einzelner Mythen handeln, die sich auf diese Weise im Gedächtnis der Aranda erhalten. Als wirkliche Kultspiele kann man nur Aufführungen betrachten, mit denen ein Kultakt, Blutopfer, zeremonielles Essen, Wassertrinken, Steine aneinanderschlagen, verbunden ist. Spiele

ohne Kultakte sind recht zahlreich. Greifen wir als weitere Beispiele ein Vogel- und das Mondspiel heraus.

Das Erebilanga- [Ein-weißer-Vogel-] Spiel schildert, wie zwei Erebilanga-Totemurfahren in ihre Heimat zurückkehren und sich unterwegs mit dem Scheibenspiel vergnügen. Dabei versuchen die Männer, über die Erde rollende Scheiben mit dem Speer zu treffen. Das Fleisch des Erebilangavogels wird nicht gegessen. Es gilt als schädlich. So fehlt denn begreiflicherweise auch jeder Kultakt, wie zeremonielles Essen und nochmalige Aufführung vor Beginn der Jagd oder gar ein Blutopfer, mit dem das Tier von den Urahnen als Lebensmittel erbeten wird.

Das Mondspiel benötigt einen Darsteller, der den Körper mit schwarzen Streifen bemalt und mit Daunen beklebt. Auf dem Kopf trägt er eine Tunka. Die spärliche Mimesis ist schwer verständlich: der Mondspieler sitzt in der Muldenbühne, knetet Gummibaumzweige und sieht sich von Zeit zu Zeit nach allen Seiten um. Raiankama und Warkuntama. Das Lied schildert, wie der Mondmann Altinka nach Westen wandert, seinen Penis anschaut, den Samen abwirft, sich von ihm reinigt, sich in seine Decke hüllt – Mondfinsternis – und sie bald wieder abwirft und als Vollmond hell leuchtet. Kultakte sind mit dem Spiel nicht verbunden. Also wird wohl lediglich eine Mythe in Lied und Spiel dargestellt.

Fragt man die Aranda, warum sie solche Spiele aufführen, dann sagen sie: »Das geschieht, weil auch unsere Totemurfahren das taten. Es ist unsere Pflicht, alles zu tun, was sie einst vollbrachten, auch wenn wir nicht wissen, warum es geschieht.« Die Erfüllung dieses Gebotes, die Mythen der Urfahren darzustellen, ist sogar noch wichtiger als der Zweck vieler Aufführungen, in Verbindung mit Kultakten das Gedeihen des Totemtieres oder der Totempflanze oder den befruchten Regen zu fördern oder gar zu bewirken<sup>162</sup>. Pflicht aller Aranda also ist es, dafür zu sorgen, daß die Kenntnis aller Mythen über die Vorfahren von Generation zu Generation sich vererbt. Diese lehrhafte Absicht kommt am Schluß von Aufführungen oftmals zum Ausdruck. So befiehlt nach der Aufführung des Emutotemspiels der ältere Darsteller den jüngeren, »wenn sie erwachsen seien, sollten sie diese Zeremonien auch ihren Söhnen zeigen«<sup>163</sup>.

**KULTAKTE UND THEATER.** Alle Forscher sind geneigt, die totemistischen Aufführungen der Aranda und Lóritja als zauberische Lebensmittelbeschaffung zu betrachten. Das Tier, die Pflanze, das Feuer, der Regen, der Mond und was immer vom Schauspieler verkörpert wird, werde nur darum dargestellt, um Wachstum und Gedeihen zu fördern. Das totemistische Theater der Aranda stellt das Leben und Wirken

der Totemurahnen, der Männer [Altjirangamitjina: die ewig Uner-schaffenen], der Frauen [Tnéera: die Schönen] und der Rátapa [Spröß-linge] der Urzeit, dar. Alle diese Urahnen erscheinen den Nachfahren in der »Maske« ihres Totems: eines Tieres, einer Pflanze, einer Himmelserscheinung wie Mond oder Regenbogen. Die Urfahren sind nicht »gestorben«. Ihre Leiber haben sich in Tjurungasteine oder -hölzer, in Felsen oder Bäume verwandelt; ihre Seelen gingen unter die Erde. Ihre verwandelten Körper, seien es Felsen, Bäume oder Tjurunga, sind zeugungsfähig geblieben. Von ihnen, nicht vom natürlichen Va-ter, gehen die Rátapa, die Kinderkeime, in die Frau über, wenn sie an den Kultplätzen, wo die in Felsen, Bäume oder Tjurunga verwandel-ten Leiber der Urahnen hausen, vorübergehen. Der »Vater« des Arandakindes ist also ein Urfahre, der in der »Maske« eines bestim-mten Totems, zum Beispiel des Emus, erscheint. Das Kind des Emu-urfahren erhält damit das Totem des Emu. Das Urvatertotem des Kin-des heißt Iningukua. Das Kind erhält außerdem aber noch das Totem der Mutter, das Altjira genannt wird. Man könnte also sagen: Ein Arandakind verdankt sein Leben nicht seinen natürlichen Eltern, son-dern einem Totemurfahren – er kann männlich oder weiblich sein –, von dem das Rátapa ausgeht, der damit zum Vater wird, und von einem zweiten Totemurfahren, der einst die Mutter zeugte, die das in sie eingegangene kleine Kind fertig austrägt. Diese innige Verbindung aller Aranda mit den Totemurfahren, mit ihrem persönlichen Totem-urvater und dem mütterlichen Totemurfahren, der die Mutter zeugte, beherrscht das Denken, die religiösen Vorstellungen, die Mythen, die Lieder, die mimischen Darstellungen und alle Lebensvorgänge der Aranda. Was die Totemurfahren dachten und vollbrachten, ist Gesetz, das in Mythen erzählt, in Liedern besungen, in Spielen mimisch dar-gestellt wird. Und da in allen Aufführungen die Urahnen der einzel-nen Aranda in der »Maske«, in der Gestalt ihres Totemwesens – Tier, Pflanze, Naturerscheinung – auftreten, mag man die Spiele totemis-tisch nennen. Man darf aber nicht alle totemistischen Spiele zugleich als Kultspiele bezeichnen. Man ist geneigt anzunehmen, daß ursprüng-lich die Mythen der Vorfahren als Biblia pauperum mimisch dar-gestellt wurden. Daß sie einst eine viel naturalistischere Mimesis auf-wiesen, zeigen die urtümlicheren Aufführungen der Südaránda [Seite 451]. Eine zweite Entwicklungsstufe, die mit dem Erscheinen der neuen Kulturträger aus dem Norden einsetzt, bringt zu den Mythendarstel-lungen die Kultakte, die nun damit verbunden werden: das Blutopfer, die kultische Verspeisung der Tiere, der Pflanzen, des Regenwassers, das Aneinanderschlagen von Steinen [Eiern]. Durch Analogiezauber wird, was man wünscht und braucht, bewirkt. Die Grundlage aller

mimischen Spiele der Aranda ist ihr Totemglaube. Sind die Totems wichtige Lebensmittel, dann werden ihre Besitzer und Hervorbringer, die Totemurahnen, in Kultakten darum gebeten. Diese Kultakte werden in der Regel vom »Publikum« der Aufführungen, den im Chor singenden Männern, gesetzt; nur im Regenspiel sind es die Darsteller selber, die das Blutopfer darbringen und das Wasser trinken. Man hat also bei den Aranda und Lóritja zu unterscheiden zwischen Mythenspielen *mit* Kultakten und echten Mythenspielen *ohne* Kultakte. Als kultische Spiele möchte ich nur die Spiele mit Kultakten bezeichnen. Carl Strehlow hat alle Aufführungen »Kultus« genannt, glücklicherweise aber bei jeder Beschreibung besonders bemerkt, wann Kultakte dazukamen. Auch der Sohn von Carl Strehlow unterscheidet zwei Gruppen von Spielen, die »magischen Fruchtbarkeitszeremonien« und Zeremonien zu Ehren der Totenvorfahren<sup>164</sup>. Die Totemspiele werden *in der Regel* sogar ohne Kultakte aufgeführt, und zwar zu Übungszwecken und als Festspiele der Einweihungsfeiern. Die Kultakte machen die Totemspiele zu Kultspielen nur vor Beginn der Regenzeit, wenn neue Lebensmittel von den Totemurahnen erbeten oder in der »Maske« der Totemurahnen erzaubert oder bewirkt werden.

Der bemerkenswerteste Kult ist ohne Zweifel das Blutopfer. Die alten Männer, die während der Aufführungen die Lieder singen, öffnen sich die Armadern und lassen das Blut auf den Boden der Totemplätze, in Schilde, in Holzschalen oder auf Sträucher tropfen, um damit zu bewirken, daß der Totemurfahre sein Totem, das ein wichtiges Lebensmittel ist, in reicher Fülle aus der Erde oder aus Wasserlöchern hervorgehen läßt. Das Blutopfer allein wird anlässlich der Aufführung von sechs Kultspielen dargebracht, und zwar: Opossum, Adler, schwarzer Habicht, Taube mit rotbraunem Rücken, Wasserhuhn, rote fliegende Ameise.

Als zweiter Kultakt ist das zeremonielle Essen dessen anzusehen, was man als Lebensmittel erstrebt. Blutopfer *und* zeremonielles Essen gehören zu neun Totenkultspielen: rotes Känguru, graues Känguru, Sandwallaby, Wildkatze, große Eidechse, Schlange, Larven [ein beliebtes Nahrungsmittel der Aranda], Honigameise, Regen.

Dreizehn Kultspiele sind nur mit zeremoniellem Essen verbunden: Ente, Schmetterlingsraupe, kleine stachellose Biene, Akaziensamen, Tnaueriastrauch, Latiziaabeere, Tmimastrauch mit gelben Blüten, Tjurkafeige, Ilbulastrauch, Iriasalzbusch, Inkutastrauch, Tjoarkablüte, Tataramba [zuckerige Masse auf den Blättern der Lallasträucher]. »Das Essen vom Fleisch der Totemtiere ist bei keinem der Aranda- oder Lóritjakultspiele obligatorisch; es darf wohl, es muß aber nicht gegessen werden«, erklärt T. G. H. Strehlow<sup>165</sup>.

Ein dritter Kultakt besteht im Aneinanderschlagen von Steinen. Damit sollen die Totemurfahren gebeten werden, das Legen vieler Eier zu bewirken und in den Eiern Tiere erstehen, sie ausschlüpfen und wachsen zu machen. Der Eikultakt kann auch allgemein zum »Fruchtbarkeitskult« werden. Sechs Beispiele: graues Wallaby, Tokiamaus, braune Felsentaube, Rabe, Frosch, große rote Zikade.

Zeremonielles Essen *und* Aneinanderschlagen von Steinen finden sich in fünf Beispielen: Fledermaus [die alten Männer schlagen mit Steinen an die Felsenhöhlen, in denen der Urfahre sich aufhielt], Emu [die Männer schlagen Steine in der Größe von Emueiern aneinander], braune Eule, Wellensittich, Ramaia [zwei Fuß lange, gelbe, schwarzgemusterte Eidechsen].

Es gibt aber außerdem Aufführungen, die mit dem Totemismus in keinem Zusammenhang stehen: Hochzeitsspiel, Laterinkaspel, in dem böse Wesen in Menschengestalt auftreten, Ltata-Tanzspiele, mimische Darstellungen der Knabenweihe. Auffallend ist, daß in keinem der bisher besprochenen Spiele das Höchste Wesen oder die Stammeltern optisch oder akustisch in Erscheinung treten.

**DIE AUFFÜHRUNGSPRAXIS DER TOTEMSPIELE.** Der Entschluß zur Aufführung wird vom Häuptling in Gemeinschaft mit dem Rat der Alten gefaßt. Er bestimmt, welches Totemspiel zur Aufführung gelangt, welcher Totemplatz dafür zu wählen ist, welche Darsteller anzutreten haben und an welchem Tage die Aufführung stattfinden soll. Zu bestimmen ist außerdem, ob das Totemspiel zur Sicherstellung der Lebensmittel [mit Kultakten], als Lehraufführung [Theaterschule], als Erinnerungsspiel vor Beginn der Jagd auf Tiere oder der Sammlung von Pflanzenkost oder als Festspiel der Knabenweihe darzustellen ist. Herrichtung des Spielraumes. Der Häuptling schickt einige Männer aus, die die Aufgabe haben, auf dem Totemplatz eine Fläche zu reinigen. Alturinja heißt: der Gereinigte. Alle Totemplätze sind durch die einstige Anwesenheit der betreffenden Urfahren geweiht. Man glaubt, daß in den Felsen oder unter der Erde der Kultplätze die Totemtiere verborgen sind und daß sie hervorkommen, wenn man im Verlauf der Totemspiele das eigene Blut darauf tropft. Die Männer graben eine etwa einen Fuß tiefe Grube oder Furche für die Hauptdarsteller, holen aus den heiligen Höhlen die Tjurungahölzer oder -steine, reiben sie mit Fett und Ocker ein und legen sie auf Baum- oder Zweigunterlagen. Bodengemälde, die zu vielen Kultspielen der Nordaranda gehören – bei den Südäranda fehlen sie –, stellen im Bilde die Stätte dar, aus der die erwarteten Totemtiere hervorgehen. Sie sind die »Tore«, aus denen die Tiere aus der Erde heraufsteigen, um sich jagen zu lassen.

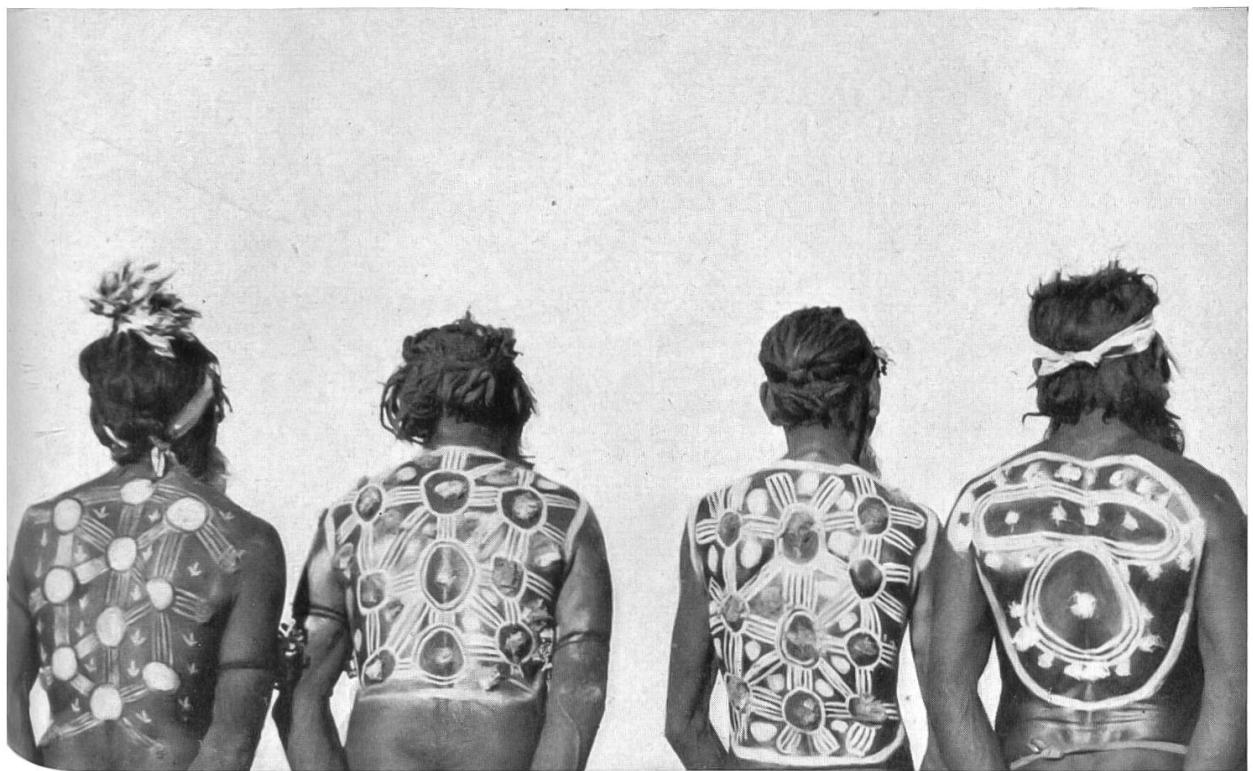
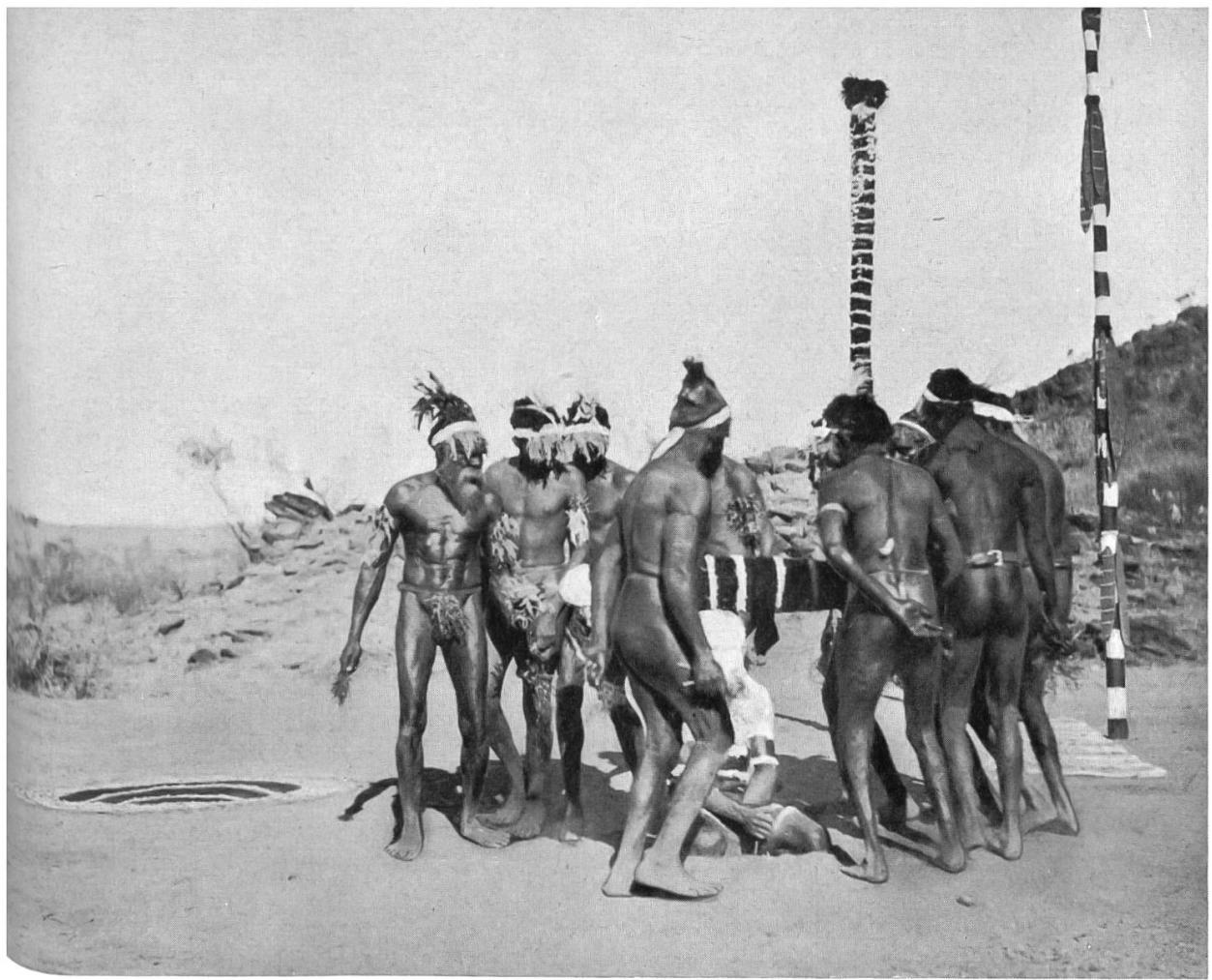
Die Darsteller müssen das Totem ihres Urfahren oder ihrer Mutter besitzen. Das Känguruhspiel darf also nur von einem Hauptdarsteller aufgeführt werden, der selber oder von seiner Mutter her das Känguruhtotem besitzt. In den Proben dagegen dürfen auch Männer mit anderen Totems mitwirken. Die Kostümierung erfolgt etwas abseits vom Totemplatz. »Garderobier« und »Schminkmeister«, der den Spieler bemalt und mit Daunen beklebt, ist ein Verwandter des Darstellers, meist sein Neffe. Zuerst wird der Körper mit Fett eingerieben. Mit zerriebenem rotem oder gelbem Ocker oder schwarzer Kohle werden Streifen und Linien auf den Körper gemalt, die Totemzeichen darstellen. Die Ränder werden mit Vogeltaunen [Debaadata = Vogelblumen] beklebt. Als Klebstoff verwendet man Blut. Man öffnet sich eine Ader am Arm, lässt das Blut in einen Schild fließen, trägt es mit einem Pinsel auf die Haut auf und drückt die Vogeltaunen daran. Zum Kostüm aus Farben und Daunen gehört der Kopfschmuck [Tonka]. Eine Memba, ein aus Schnüren gefertigtes Kissen, wird auf dem Kopf wie eine Perücke getragen, in die aufrechtstehende, mit Daunen geschmückte Mulgazweige hineingesteckt werden. So entsteht eine Art spitzer Hut. Oft stecken die Darsteller auch Tjurunga ins Haar, womit die Verbindung mit dem Totemurfahr direkt hergestellt ist. Symbolische Requisiten werden außerdem auf dem Kopf und in den Händen getragen, zum Beispiel verschieden geformte Speere [Tnantja] der Totemurväter, aus Haaren gefertigte und um den Hals gehängte Schnüre mit Knäueln daran, die Körperteile der dargestellten Totemurwesen bedeuten: Rückgrat, Herz, Magen, Eingeweide, Ohr und so weiter. Zu einigen Aufführungen ist eine Wonninga notwendig, die gelegentlich auf dem Kopf getragen und in der Jugendweihe als besonders heiliges Gerät vorgezeigt wird. Ein Gerüst aus dünnen Stöcken wird mit Menschen- oder Tierhaaren überspannt und mit Vogel-

---

#### TAFEL XXIX

AUSTRALIEN · Oben: Nordaranda. Warkuntama. Nur die Nordaranda besitzen den Warkuntamatanzchor, der den Totemdarsteller umkreist. In der Mitte in der Muldenbühne der Mondtotemurfahr auf der Ilbalintjaebene [Strehlow, Aranda-Traditions 37]. Das Bodengemälde links – eine Theaterdekoration! – stellt den Sandbrunnen von Ilbalintja dar. Rechts stehen zwei Tnantjastangen; die größere ganz rechts ist die Kauauastange, die am Schluß der Bandicoot-Ingkura-Feier hergestellt wird. Mit der kleinen Stange tanzen die Iliara, um ihrer Freude über den Abschluß der Inkurafeier Ausdruck zu geben.

Unten: Südaranda. Die Ungwatja-Emu-Ingkura-Schlußfeier. Die Iliara tragen die mit Ockerfarben auf den Rücken gemalten Pmoaramuster; sie deuten auf verschiedene Totems. Die Emuzeichen sind durch die abgebildeten Emufüße kenntlich.





daunen beklebt. An die Ecken werden Federbüschel gebunden. Die Wonninga stellt einen Körperteil des Tieres dar, in dessen Gestalt der Totemurfahr erscheint: das Ohr des Känguruhs, die Flughaut der Fledermaus, den Schwimmfuß der Ente, den Fuß des Kranichs oder der Eidechse, die Gedärme verschiedener Vögel, das Gewebe der Spinne, die fallenden Regentropfen. Das Auffallende in der Zeichnung des Kostüms und der Requisiten ist die surrealistische Gestaltung. Meist steht ein Teil für das Ganze, ein Ohr für das Känguru. Manchmal ist aus dem Federschmuck ablesbar, was für ein Tier dargestellt wird. Die mit Kohle und Ocker aufgemalten und mit Daunen umrandeten Zeichen haben ihre bestimmte Bedeutung. Solche Zeichen finden sich auch in die Tjurunga eingeritzt.

Die Aufführungen finden meist abends im Lichte der Feuer statt. Wenn die Vorbereitungen beendet sind, nimmt das »Publikum«, die singenden Männer, in der Nähe der Muldenbühne Platz. Die Darsteller der Totemurfahren – manchmal ist es ein einziger, der die Hauptrolle spielt – erscheinen. Meistens begeben sie sich in die Muldenbühne. Einige, die Wanderungen eines Urfahren mit seinen Schülern darstellen, spielen die Rollen unterwegs wie in einem Prozessionsspiel, gehen auf den Chor der singenden Männer zu oder an ihnen vorbei. Diese freie Entfaltung im Raum ist das Kennzeichen der altertümlicheren Südaránda. Die Darsteller spielen eine in eine einzige Gestalt verschmolzene Doppelrolle, den Totemurfahr, der in der Gestalt seines Totemwesens erscheint. Meist dominiert die Vorstellung des dargestellten Tieres. Nur selten erscheint der Urfahr bei einer menschlichen Beschäftigung, indem er einen Speer herstellt oder Mulgasamen drischt und die Finger zum Mund führt. Wenn der Darsteller seinen Leib in zitternde Bewegungen setzt, stellt er das Totemurwesen als Menschen

---

#### TAFEL XXX

AUSTRALIEN · Oben: Nordaranda. Der Känguruhtotempfarr von Araberka besucht den Känguruhtotempfarrplatz Krantji. Das Spiel ist eben zu Ende, der Darsteller hat sich auf den rechten Ellbogen niedergelassen zum Zeichen, daß er in Schlaf versunken ist. Der Brunnen von Krantji wird durch das weiße Bodengemälde links dargestellt. Der Kopfschmuck stellt den Känguruhschwanz dar; in Wirklichkeit ist es ein geheim gehaltener Phallos.

Unten: Ostaranda. Adlertotempfarr. Ein alter Adler füttert sein Junges. Der alte Adler kauert auf einem »Aste« [Schild] und hält sich mit zwei Stangen im Gleichgewicht. Der junge Adler hockt in seinem Nest aus Eukalyptuszweigen [in der Muldenbühne]. In seinem »Schnabel« trägt der Alte »ein Stück Fleisch«, das er zuerst seinem Sohne darbietet und dann wieder – zur Belustigung des Publikums – entreißt. Das »Fleisch« wird durch eine mit Haarschnur umwickelte und mit Vogeltaunen und -federn geschmückte Tjurunga dargestellt.

dar. Aber sowohl die menschliche als auch die tierische Mimesis wirkt – ausgenommen bei den Südaránda – meist so abstrakt, daß sie kaum »lesbar« ist. Raiankama heißt der langgezogene Laut, den ein alter Mann des zuschauenden Singchors ausstößt, indem er die hohle Hand an den Mund hält, hin und her bewegt, so daß der Klang vibriert. Dieser Ruf heißt den Tanzchor antreten.

Warkuntama heißt die Art des Auftretens des Tanzchors, der sich mit den rhythmischen Rufen wa-wa-wa-jaijaijaijai-trrr um die Hauptdarsteller bewegt. Die Tänzer stellen meist Schüler des Totemurwesens dar, mit dem sie oft lange Reisen unternahmen. Was bedeutet der Warkuntamaruf? Wa bedeutet: Noch mehr! Fahre mit deiner Bewegung fort! Jai heißt: Vorwärts! Bewege dich! Bringe deinen Körper in zitternde Bewegung! Zittere! »Der Ruf ist also eine Aufforderung an den Darsteller, seine Rolle gut zu spielen.« Wa-jai drückt gleichzeitig den Beifall des Chors für den Darsteller aus und fördert überdies das Gedeihen der Totemtiere und -pflanzen.

Während der Aufführung singen die Männer, die in der Nähe der Muldenbühne im Halbkreis oder in einer Reihe sitzen, das Tjurungalied. Die Mimesis dauert, bis das Lied zu Ende ist. Das Ende der Aufführung wird durch ein besonderes Zeremoniell markiert. Ein Alter des Singchors packt den oder die Hauptdarsteller bei den Schultern oder umarmt sie, oder er legt ihnen einen Speer auf das Genick. Die Chortänzer lassen den Laut trrr-trrr-trrr hören und stellen ihre Bewegungen ein. Trrr bedeutet: Halt ein, beende deine Bewegung.

Der Chor der alten Männer singt Tjurungalieder. Dazu schlägt ein vor dem Chor sitzender Mann mit einem Stock den Takt auf den Boden [Ulbmaratuma = weiche Erde schlagen]. Alle eingeweihten Männer müssen die Lieder auswendig lernen. Den Inhalt der Lieder bilden Ereignisse auf den Wanderungen der Totemurfahren, Schilderungen aus dem Leben der Tiere, in deren Gestalt die Totemurfahren einherwandelten, und Beschreibungen der Bäume und Pflanzen, in die die Körper der Alknarintja [die ledigen Frauen] und die Tnéera [die verheirateten Frauen] sich verwandelten. Oft vermischen sich in den Liedern die Motive: manchmal gehen Erzählungen von Totemurfahren über in Naturschilderungen, und der Totemurfahre und seine Totemaske erscheinen als Einheit.

Ein Lied besteht aus vielen Strophen. Die Strophe ist in der Regel zweiteilig. Oft bringt der zweite Teil eine Erklärung des ersten. Der Vortrag besteht »in einem eintönigen, mit Hebungen und Senkungen abwechselnden Kantilieren; auf eine, seltener zwei, kurze, unbestimmte Silbe folgt eine lange betonte Silbe, wobei auf den Wortakzent keinerlei Rücksicht genommen wird. Beim Kantilieren der Kultuslieder sin-

ken die Stimmen allmählich, bis ein Sänger wieder, oft eine Oktave höher, einsetzt und andere folgen. Alle Worte einer Strophe werden untereinander verbunden und wie ein Wort behandelt<sup>166</sup>.«

Welchen Zweck haben die Aufführungen? Die mit Kultakten verbundenen Totemspiele werden aufgeführt, daß Tiere und Pflanzen reichlich aus der Erde hervortreten, um die Ernährung der Aranda zu sichern. »Der Mondkult wird aufgeführt, damit der Mond heller leuchte und man dann besser Opossums jagen kann; der Feuerkult wird im Winter abgehalten, damit das Feuer mehr an Kraft zum Wärmen erhält. Der Rátapakult wird aufgeführt, damit die Rátapa aus den Felsen und Bäumen herauskommen und in die Weiber eingehen; der Worrakult, damit die jungen [Knaben] mehr Freude am Labarspiel erhalten<sup>167</sup>.« In der Regel aber werden die Spiele aufgeführt, um Mythen und heilige Überlieferungen des Stammes immer von neuem ins Gedächtnis einzuprägen. T. G. H. Strehlow erzählte mir am 6. Februar 1952 in Zürich, daß Kultakte und Totemspiele seit der Berührung mit den Weißen sehr rasch dahinschwinden. Die Aranda sehen, daß die Weißen ihr Blut nicht opfern und keine Totemspiele aufführen und trotzdem genug zu Essen haben. Mit den Spielen verschwinden auch die Mythen. Die Aranda lernen einsehen, daß ihre Bemühungen umsonst sind und geben sie auf. Ihre Welt versinkt, und unsere Welt – verarmt.

Welche Wirkung haben die Spiele auf den singenden Chor der Zuschauer? »Wenn ein Darsteller eines Totemurvaters seine Rolle gut spielt, so werden besonders die älteren Männer zuweilen so tief ergriffen, daß sie Tränen vergießen und behaupten – da sie ihre Gefühle in den Bauch verlegen –, ihr Bauch sei betrübt oder von Schmerzen zerrissen. Daß diese Gefühle jedoch nur vorübergehender Natur und nicht tief sind, liegt in dem Charakter der Eingeborenen begründet, die nur für den Augenblick leben und ernsten oder gar traurigen Reaktionen sich nicht gerne lange hingeben<sup>168</sup>.« Die Begründung der kurzen Trübsal ist falsch. Kein Zuschauer eines modernen Rührstücks weint, weil er von der Handlung sich zu Tränen röhren ließ, deswegen stunden- oder tagelang. Die Rührung ist wie das Lachen die kurze Reaktion auf den Eindruck einer *Theaterwirkung* und keines erschütternden Ereignisses im Leben des Menschen. Überdies sagt die Kürze des Ergriffenseins nichts von der Tiefe des Erlebnisses.

FORM UND STIL DER TOTEMSPIELE DER SÜDARANDA<sup>169</sup>. Die Spiele der Südaránda unterscheiden sich in dreifacher Hinsicht von den Aufführungen der Nordaránda: die Südaránda verzichten auf szenische Zutaten und Requisiten wie Bodengemälde, Tnatantja [Totem-

stangen], Wonninga [hohe Kopfgestelle]; in den Aufführungen fehlt der Tanzchor, der mit dem Warkuntamaruf die Darsteller umkreist; der Stil der mimischen Darstellung ist naturalistisch statt abstrakt. Das ergibt ein Aufführungsbild, das mit Singchor und Mimen und mit dem Verzicht auf umständliche Zurüstungen dem Urtheater nahesteht. Die Südaránda-Gewährsleute erklärten T. G. H. Strehlow, zu Beginn der Zeit verwendeten die Totemurahnen keine Requisiten, und ihre Urväter überlieferten ihnen darüber keine Lehren. Trotzdem seien sie stolz auf ihre eigenen Tjurunga, das heißt auf die besondere Form ihrer Aufführungen, die die Spiele ihrer Nachbarn weit übertreffe. Der Darsteller lässt sich mit rotem und gelbem Ocker und mit Kohle Totemmuster auf den Körper malen und mit Blut Vogeltaunen aufkleben. Auf dem Kopf trägt er ein Bündel Habichtfedern oder einen etwas sorgfältiger ausgeführten Federschmuck. [Die Urform der Wonninga?] Auf dem Rücken hält er in der Regel seinen Schild. Mit dem Raiangkintjaruf beginnt die Aufführung. Die »Bühne« entsteht durch Aushebung von Erde, ist also eine Mulde. An ihrem Rande sitzt der Chor der Männer, der die Tjurungalieder singt. Die Spielhandlung der Hauptdarsteller ist der wichtigste Bestandteil der Aufführung. Wenn die Schauspieler Emus darstellen, beginnt die Handlung in einer Entfernung von hundert Yard oder mehr vom Chor. Sobald der Gesang beginnt, stolzieren die Schauspieler langsam auf den Chor der singenden Männer zu und ahmen geschickt den schwingenden Gang weidender Emus nach.

Ein Kampf zwischen zwei Känguruhs, den T. G. H. Strehlow bei den Südaránda in Horsehoe Bend sah, war die eindrücklichste Totem-aufführung, die er je erlebt hatte. Ein Känguruh schließt friedlich in einer Grube. Da kam aus den entfernten östlichen Sandhügeln ein anderes Känguruh auf Besuch. Es betrachtete seinen schlafenden Bruder, hopste rund um ihn herum und weckte ihn durch Anstoßen mit seiner Stirne. Der Schläfer erwachte, sprang auf und ging auf seinen Angreifer los. Der aufregende Kampf dauerte einige Minuten. Schließlich hopste eines der Känguruhs fluchtartig davon. Das andere packte den Schwanz – in diesem Fall die Hüften – des unterlegenen Gegners und verfolgte ihn bis zum Rande des Chors. Den Abschluß der Aufführung bildet auch hier eine besondere Zeremonie. Einer der Singmänner erhebt sich und legt seine Hände auf die Schultern der keuchenden Schauspieler, oder aber er drückt mit seinem Speer ihre Köpfe nieder. Die »Bühne« der Südaránda beschränkt sich also nicht auf die kleine Spielgrube, die der Chor umsitzt. Die Handlung entfaltet sich im weiten Raum. Die naturalistische Tierdarstellung wirkt viel eindringlicher und theatergemäßer als die stilisierte Art der Nordarándaaufführung.

gen. Daß Totemurahnen, also Menschen, in diesen Spielen dargestellt werden, wird kaum spürbar. Im Karoramythos stellt der Bandicooturahne noch kein Tier, sondern einen Menschen dar. Hier wird deutlich, daß Tierspiel und Menschendarstellung erst in einer späteren Entwicklung zum Totemspiel geworden sein könnten, in dem der Totemurahne in der »Maske« des Totemtiers erscheint.

### *Die Ltata-Tanzspiele: Corroboree der Aranda*

Ltata heißt: der gereinigte Platz. Nach dem Ltata werden zwei verschiedene Veranstaltungen benannt: eine kultische Aufführung während der Knabenweihe, in deren Mittelpunkt ein in den Boden gesteckter Baum steht, und überdies Tanzspiele, die zu allen möglichen Gelegenheiten zur Unterhaltung aufgeführt werden. Gemeinsam ist beiden Arten der Ltata-Tänze, daß dabei meistens eine Holztrompete, die Karakara, ertönt. Sie besteht aus einem zirka fünfzig Zentimeter langen hohlen Ast, durch den der Aranda bei der Herstellung einen starken Rauch ziehen läßt, indes er die »Zauberformel« murmelt:

»Die Karakara brummt;  
wahrlich, diese Karakara, des Mannes laute Stimme ist sie;  
die Karakara brummt fortwährend, die geschmückte brummt fortwährend.«

Der Aranda nimmt die Karakara wie eine Trompete an den Mund, bläst hinein und erzeugt damit hohle, dumpfe Töne. Carl Strehlow erwähnt elf Ltata-Tanzspiele. Sie stellen dar: Emu [wobei ausdrücklich betont wird, daß dabei die Karakara die Stimme des Emus nachahme], Opossum, zwei verschiedene Arten von Beutelmardern, Schlange, Beuteldachs, Fisch, geflügelte Ameise, Wolken, zwei Spiele »Stock der Weiber«, wobei auf einen Speer Zeichen gemalt werden. Nur beim zweiten Beutelmarder-, dem Fisch- und beim zweiten Stockspiel ertönt die Holztrompete nicht, von der die Aranda behaupten, sie erregte die Liebe der Frauen zum Bläser. Mehr erfahren wir von Carl Strehlow über die Ltataspiele nicht. Da die Holztrompete jedenfalls die Stimme der in den Spielen auftretenden Tiere darstellt, ist sie eine akustische Maske. Im Wolkenspiel könnte sie den Donner bedeuten, der in den Urkulturen oft als Stimme Gottes gilt. Vielleicht liegt hier ein letztes Anzeichen für einst vorhandene religiöse Hörspiele vor. Frauen und Kinder dürfen die Karakara sehen; sie ist also kein Geheiminstrument, weder der Ltata-Tanzspiele noch der Ltatazeremonien der Knabenweihe [Seite 455]. T. G. H. Strehlow berichtet, die Ltataspiele seien die Corroboree der Aranda<sup>170</sup>.

## *Die mimische Gestaltung der Knabenweihe*

»ZUM HIMMEL WERFEN« [Alkiraka-iwuna]. Ein Stammes- oder Blutsverwandter führt den »jüngeren Bruder«, Itia, von seiner Mutter fort ins Lager der unverheirateten Männer. Wenn der Tag für die erste Zeremonie gekommen ist, begeben sich die älteren Männer auf einen nahegelegenen Platz, wo der Knabe geschmückt wird. Der Oberkörper wird mit Fett eingerieben; daher heißt er von nun an *Andaribana*, der mit Fett Bestrichene. Von einer Schulter über die Brust zur andern und über den Rücken wird ein schwarzer Streifen gemalt, der zu beiden Seiten mit roten Strichen umsäumt wird, oder aber der schwarz-rote Streifen wird vom Hals bis zum Bauch gezogen. Die alten Männer singen dazu:

»Bis in den Bauch des Himmels wird er hinaufwachsen,  
bis in den Bauch des Himmels wachse hinein!«

Die Männer versammeln sich auf einem neuen Platz, stellen sich in einer Reihe auf, bewegen ihre Hände, mit den Handtellern nach oben, auf und ab und begrüßen den von zwei Ankalla [Verwandten] herbeigeführten Knaben mit dem Ruf ha-ha-ha-ha... Nun eilen auch die Frauen und Mädchen herbei. Da bei den Aranda nur die Knaben gemeinsam geweiht werden, wird man besonders darauf achten müssen, bei welchen Zeremonien auch die Frauen und Mädchen anwesend sind. Die Mutter des bemalten Knaben trägt ein mit Kies angefülltes Holzgefäß in der Hand, das sie auf und ab bewegt, um zu bewirken, daß der Knabe groß wird. Die ältere Schwester schwingt an einer Schnur über ihrem Kopf Inkaia albitja [Beuteldachs-Schwanzenden], die geheimnisvollen Zeichen, die die Brautkrone schmücken und die Köpfe der Frauen beim Hochzeitstanz.

Plötzlich ergreifen die Männer den Knaben, werfen ihn in die Höhe und schlagen ihn beim Herabfallen auf Brust und Rücken, bis Blut aus Nase und Mund fließt. In Kultspielen opfern die Männer ihr Blut, um das Gedeihen ihrer Totemtiere zu bewirken. Wird hier der Knabe seinen Totemurahnen – oder wie bei den Kurnai dem Höchsten Wesen – geopfert, um sein Wachstum und Gedeihen zu bewirken? Während des Emporwerfens und der »Opferung des Blutes« tanzen die am Ostende stehenden Frauen auf und ab und rufen dazu bau-bau-bau. Nun heißt der Knabe Kerintja: sittlich gut. Er wird in ein eigenes Lager gebracht und von seinen Verwandten verpflegt, bis er auszieht, um die Bewohner anderer Lager zur Beschneidungsfeier einzuladen. So können von der ersten bis zur zweiten Zeremonie eine bis acht Wochen verstreichen.

DER LTATA-TANZ hat »vom Norden herkommend auch unter den Aranda und Lóritja Eingang gefunden«. Kostümierung: Die Männer ziehen rote Streifen von den Schultern bis zu den Knien und säumen sie mit weißen Strichen. Auf dem Kopf tragen sie Kutara, ein Büschel langes, hohes Gras, in das Federn und Mulgazweige gesteckt werden. Zweige werden auch um die Beine gebunden. Der Hauptdarsteller trägt überdies ein Tanmutanmi, einen T-förmigen Kopfschmuck. Szenischer Mittelpunkt ist ein in den Boden gestecktes hohes Bäumchen und daneben eine kleine, aus Eukalyptuszweigen errichtete Hütte, in der einige geschmückte Männer sich [vor dem Auftreten?] aufhalten. Die Aufführung: Frauen und Kinder [!] werden als Publikum herbeigerufen. Die geschmückten Männer stellen sich in einer Reihe auf und stampfen mit den Füßen auf den Boden. Ein Darsteller klettert auf den Stamm hinauf und befestigt an der Spitze mit einer rotbemalten Bastschnur Inkaia albitja, vielleicht phallische Symbole, die in vielen Liebesszenen, beim Hochzeitstanz, bei der Hochzeit, bei der Zeremonie des Zum-Himmel-Werfens und noch oft eine große Rolle spielen. Dann klettert der Darsteller an der Stange herunter und bläst die Karakaratrumpete, die – angeblich – in den Frauen Liebe zum Bläser wecken soll.

Die Männer nähern sich der Stange, schlagen mit Stöcken auf den Boden, worauf alle Anwesenden singen: »Kommt mit Stöcken und stellt euch auf, bei [der Stange mit] dem Ast stellt euch auf!« Die meisten Worte des Liedes entstammen der nördlich von den Aranda heimischen Ilparasprache. Nun erscheint, vom Chor begrüßt, der Hauptdarsteller, der den T-förmigen Kopfputz trägt:

»Du mit dem T-Kreuz [geschmückter] komm sehr schnell!«

Ist der Klang der Holztrompete die Stimme des geheimnisvollen Darstellers mit dem hohen T-förmigen Kopfputz? Die Männer stampfen auf den Boden und stochern mit den Stöcken in der Erde und umschreiten schließlich wie in einer ehrfürchtigen Huldigung den Mittelpfahl mit den Liebessymbolen, während der Chor das Lied singt, das die Zeremonie nicht zu enträtselfn vermag. Stellen der Geheimnisvolle und das Bäumchen Mangarkunjakunja den Begründer der Beschneidung dar, den Kulturheros der totemistischen Ära der Aranda? Unzweifelhaft ist nach allem, was wir vom Theater der Aranda wissen, daß hier ein mythisches Spiel die bevorstehende Beschneidung rechtfertigt.

AUFFÜHRUNG DER BESCHNEIDUNGSMYTHEN. Der Kerintja lädt mit zwei Begleitern die Leute der umliegenden Lager ein. Er trägt in

der Hand die Inkaia albitja, die seine Begleiter den Männern des fremden Lagers auf den Bauch drücken: das Zeichen der Einladung zur Reifefeier. Wenn die Gäste im feiernden Lager erscheinen, begeben sich die jungen Burschen auf einen nahegelegenen Platz, reinigen und bestecken ihn mit Eukalyptuszweigen. Der Platz heißt: Ambóanta,



*Für das Beschneidungsfest geschmückter Aranda:* gelbe Streifen auf dem Körper, rote Ringe um die Augen, schwarzer Fleck auf der Stirne, Inkaia albitja am Stirnband, Adlerknochen in der Nase, Federbusch auf dem Kopf.

der Gereinigte. Alle Bewohner des Lagers und die Gäste, Männer und Frauen, Burschen und Mädchen, bemalen ihre Körper mit Zeichen, die erkennen lassen, welcher Gruppe jeder angehört.

Die Männer malen sich mit gelbem Ocker breite Streifen über die Brust bis zu den Hüften, um Bauch und Oberarme. Die Stirn erhält einen großen schwarzen Fleck, die Augen rote Ringe. Ein Adlerknochen wird durch die Nase gesteckt, Inkaia albitja hängen hinter den Ohren, ein Federbusch krönt das Haupt.

Die zu weihenden Knaben werden auf den Schultern ihrer Begleiter auf den Platz geritten. Die Frauen kehren in die Lager zurück, den Knaben wird in Anwesenheit aller Männer der Mythos von der Begründung und Erneuerung der Beschneidung in mimischen Spielen vorgeführt: das Araspiel, »weil vor Zeiten ein Känguruuhurfahre die Circumcisio an vielen ausgeführt hat, das Lakabaraspel, weil Habichtmänner die in Vergessenheit geratene Circumcisio wieder einführten, und das Ulbulbanaspiel, weil in der Urzeit auch Fledermausmänner die Kulthandlungen verbreitet haben«. Auch andere Mythen Spiele werden den Prüflingen vorgeführt.

**DER TANZ DER FRAUEN.** Am Abend treten die Frauen vor Prüflingen und Männern auf mit dem Tanz Ntaperama, der die ganze Nacht dauert. Die Kerintja sitzen mit unterschlagenen Beinen auf dem Boden und drücken ihr Gesicht in die verschränkten Arme hinein, so daß sie »wohl alles, was um sie herum vorgeht, hören, aber nichts davon sehen können«. Für die Prüflinge wirkt die Aufführung als Hörspiel, für die übrigen Männer als Schauspiel. Frauen und Mädchen tanzen abwechselnd, indes die Männer dazu das Lied von Tnatjumbinja singen:

»Der Vater Tnatjumbinja, hoch aufgerichtet stand er allein da.«

Das Wort Tnatjumbinja bedeutet: der Aufrechtstehende. Eine Mythe<sup>171</sup> erzählt von ihm, er sei ein großer Häuptling gewesen, der dem Kranichtotem angehörte und Frauen und Mädchen tanzen lehrte. »Er stellte die mit rotem Ocker geschmückten Frauen nebeneinander in einer Reihe auf und ließ sie ihre Füße dicht nebeneinander stellen; sodann mußten sie sich, gleichmäßig hüpfend, nach einer Seite bewegen und in derselben Weise zurück hüpfen, wozu Tnatjumbinja mit einem Stock den Takt schlug [Ulbmaratuma]. Dazu sangen abseits sitzende Männer den Gesang: „Im Frauenlager, gerade aufgerichtet, sticht er die Erde [mit seinem Stock].“«

Tanz der Mädchen. »Nachdem er die Frauen unterrichtet hatte, unterwies er auch die Mädchen in der Kunst des Tanzens. Er stellte sie zunächst in einer Reihe nebeneinander auf und ließ sie nach einer Seite im Takt hüpfen. Während jedoch die Weiber in einer Linie stehen bleiben mußten, versammelten sich die Mädchen nach dem Tanze alle auf einen Haufen, wie dies auch der Gesang zum Ausdruck bringt, den die Männer beim Mädchentanz anstimmten: „Die Mädchen, die alle auf einem Haufen [stehen], im Haufen kommen sie gelaufen.“ Am Ende des Ambóantaplatzes angekommen, stellen die Mädchen sich auf einen Haufen, um dann in einer Reihe nebeneinanderstehend wieder zum Ausgangspunkt zurückzuhüpfen<sup>172</sup>.«

Wenn die Frauen tanzen, treten zur Gruppe, die in einer Reihe steht, drei Solistinnen dazu. »Die ältere Schwester des Kerintja schwingt eine Schnur mit Inkaia albitja über ihrem Kopf mit dem Ruf bau-bau-bau, während die Mutter in der einen Hand einen Schild, in der andern Hand einen Speerwerfer hält und gleichzeitig auf und ab bewegt.« Die künftige Schwiegermutter des Kerintja faßt die vor ihr stehende Mutter um die Taille und tanzt mit allen andern hin und her. Schwester, Mutter und Schwiegermutter haben ihre Rolle offenbar nur in der Knabenweihezeremonie zu spielen, da sie in der Mythe vom Tanzlehrer nicht erwähnt sind.

Im Morgengrauen wird der Frauen- und Mädchentanz mit einer besonderen Zeremonie beendet. Die Schwester übergibt ihrem Bruder einen Feuerbrand und befiehlt ihm, nicht mehr ins Lager der Frauen zurückzukehren, sondern sich fortan draußen aufzuhalten. Die Frauen werden in ihr Lager zurückgeschickt, während die Männer singen:

»Der Erdboden erdröhnt von dem lauten Gesang.«

Diese Szene entspricht der Trennung der Söhne von den Müttern, Schwestern und Frauen bei der Knabenweihe anderer australischer Stämme. Hier ist die Trennung aber noch nicht endgültig, denn die Frauen kehren noch oft zu den Zeremonien zurück.

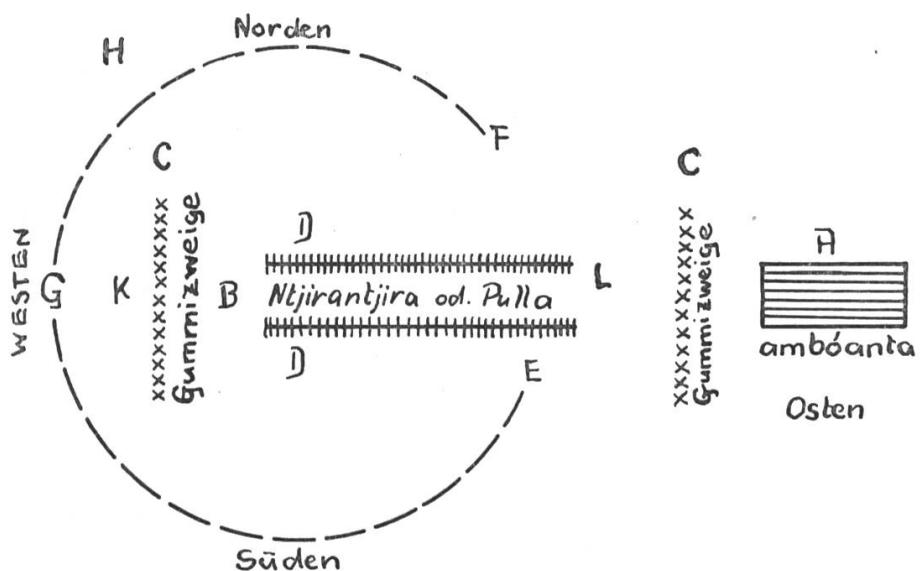
Die Bedeutung des Frauentanzes dürfte sich aus den Angaben im Katakutamythos ergeben. Darin wird nicht nur erzählt, daß Katakuta der erste Beschnittene war, sondern überdies, was es rund um die Beschneidung noch für andere Zeremonien gab. Dabei sind die Tänze der Frauen und Mädchen erwähnt.

»Nachdem die Kuralja [die erwachsenen Mädchen] an allen Zeremonien<sup>173</sup> [der Urzeit] teilgenommen hatten, an denen noch heute eine Mitwirkung der Frauen bei dieser Feierlichkeit erforderlich ist, zogen sich die Kuralja nach ihrer Heimat Kantala [»Eis«, ein Platz, wo im Winter das Wasser gefriert] zurück, von wo aus sie zum Himmel aufstiegen und jetzt noch als Siebengestirn zu sehen sind. Nicht ohne Grund wird die Beschneidung meist in der Jahreszeit vorgenommen, wenn das Siebengestirn abends im Osten aufgeht und die ganze Nacht über am Himmel steht [wie dies in den Sommermonaten der Fall ist], so daß dies so bemerkenswerte Sternbild als Zuschauer der mit diesem Ritus verbundenen Festlichkeiten angesehen wird. In Kantala aber wird noch jetzt ein Haufe größerer Steine gezeigt, in die sich die *Leiber* der Kuralja verwandelt haben, bevor sie [ihre Seelen] zum Sternenhimmel aufgestiegen sind<sup>174</sup>.« Daraus ergibt sich: Die Mädchen, die während der Beschneidungsfeierlichkeiten tanzen, stellen die Kuralja der Urzeit dar, die während der Beschneidung Katakutas tanzten;

diese Mädchen stiegen als Siebengestirn in den Himmel hinauf und schauen nun auf die Beschneidungsfeier herunter; darum müssen die Mädchen die ganze Nacht hindurch tanzen. Die Mythe beweist erneut, daß alle Zeremonien der Knabenweihe mimischen und mythischen Gehalt haben.

**DREI SPIELE DER FRAUEN.** Ein neuer Spielplatz wird westlich vom Ambóanta, wo die Frauen tanzten, errichtet. Der breite, von Erdwällen umsäumte Weg heißt Pulla, »der in der Mitte ausgehöhlte [Weg]«, oder Ntjirantjira, »der von Wällen umgebene«. Ambóanta und Pulla werden durch einen von Norden nach Süden laufenden Zaun getrennt [C].

Am Abend versammeln sich Männer und Frauen auf dem Ambóanta-platz. Zum zweitenmal führen die Frauen ihren Ntaperamatanz auf. Vier Männer und der Beschneidungskandidat begeben sich in den Busch [H], um sich zu schmücken. Die übrigen Männer versammeln



*Abóantaplatz und Pullaspielraum*

- A: Abóanta, Tanzplatz der Frauen.
- B-L: Ntjirantjira [der vom Wall umgebene] oder Pulla [der in der Mitte ausgehöhlte] -Platz.
- D: Erdwälle säumen den Platz.
- C: Zäune aus Eukalyptuszweigen begrenzen den Pulla im Osten und Westen.
- F G E: Kultweg der Kandidaten.
- H: »Garderobe« im Busch, wo die Männer sich für Aufführungen vorbereiten.

sich auf dem Pulla. Nun führen die jungen Männer den Kandidaten im Halbkreis nördlich um den Pulla [von F bis G], wobei sie Feuerbrände in die Luft werfen. Ein älterer Mann steckt vor dem südlichen Erdwall [E] einen Speer in den Boden. Ein älterer »Bruder« des Kerintja schlägt mit seinem Schild viermal kräftig auf den Boden. Sofort laufen die Männer mit dem Kerintja von G im südlichen Halbkreis nach E, erfassen mit der Hand den Speer »und führen die seltsamsten Sprünge aus, wobei sie die Laute rrrr ta ausstoßen«. Auch der Kerintja tanzt mit, während seine ältere Schwester über ihm – zum dritten Mal! – die Inkaia albitja schwingt mit dem Ruf trrr. Die Frauen sind also auch bei dieser Zeremonie anwesend. Der Kerintja wird nach K begleitet und geheißen, sein Gesicht mit den Händen zu bedecken. Tandend begleiten die Frauen den Knaben, und die Männer singen dazu:

»Wahrlich, ihre Füße bewegen sich gleitend fort,  
wahrlich, ihre Fußrücken verlassen [dahingleitend] den Boden.«

Die Frauen tanzen nahe an den Knaben heran, die Männer singen:

»Bau-bau-bau-rufend werdet ihr umkehren,  
alle zusammen bau-rufend werdet ihr umkehren.«

Alle Frauen und Kinder kehren ins Lager zurück. Die Männer singen zum Beschuß der Frauenszenen:

»Der Erdboden erdröhnt! Der Erdboden erdröhnt  
von dem lauten Gesang! Von dem lauten Gesang!«

AUFGÜHRUNG VON BESCHNEIDUNGSMYTHEN. Nun werden dem Kerintja eine Reihe von Beschneidungsmythen vorgeführt, die in ihrer knappen Mimesis ohne Hilfe der epischen Berichte unerklärbar bleiben.

Das Fackelspiel: Ein geschmückter Mann tritt aus der »Garderobe« [H], schwingt einen hellen Feuerbrand in der Hand und tanzt auf die Männer zu, die – in der Lóritjasprache – singen:

»Das harte Holz gibt einen hellen Feuerschein.«

Das Spiel von *Katakuta*: Der Kerintja wird von K durch den »Hohlweg« in östlicher Richtung nach L begleitet. Er muß sich niedersetzen und sein Gesicht in die verschränkten Arme legen: ein Hörspiel steht für ihn bevor. Die Männer singen:

»O Katakuta, komm schnell zu uns!«

Aus der »Garderobe« im Busch tanzen rücklings zwei geschmückte Männer heran. »Mit zitternden Oberschenkeln stehen sie da, als ob

sie Mulgasamen ausklopften«, singt der Chor, während die Darsteller auf und ab tanzen. Einer aus dem Singchor beendet das Spiel, indem er beide Darsteller an der Hand faßt und sie zu den versammelten Männern führt.

»Dem jungen Mann aber befiehlt er strengstes Stillschweigen. Würde er etwas an die Weiber und Kinder verraten, so würden alle Einwohner des Lagerplatzes zur Strafe von andern Stammesangehörigen gespeert werden.«

Was für ein Geheimnis das Katakutaspiel darstellt, ist dem Mythos zu entnehmen<sup>175</sup>. Erzählt wird darin, wie die Beschneidung an Katakuta, einem Manne mit dem Totem eines Nachtvogels mit lockender Stimme, vorgenommen wurde und was für Zeremonien sich dabei rundum abspielten. Katakuta, der angerufen wird im Spiel und tanzend – gleich zu zweit – erscheint, ist der erste Beschnittene, der zu bezeugen hat: Wie man ihm tat, soll künftig allen geschehen. Das Spiel ist somit die Begründung der Beschneidung aus einer Mythe des Urzeitgeschehens. Nun folgt die Vorführung der Ara-Wonninga. Zwei Darsteller bringen aus der »Garderobe« im Busch [H] einen Kopfputz, der das Ohr des roten Känguruhs darstellt. Der Knabe wird aufgerichtet, daß er besser sehen kann. Die Männer singen dazu in der Lóritjasprache:

»Die große Wonninga haltend bewegen sie den Kopf hin und her,  
taumeln sie hin und her.«

Dann wird der Knabe wieder zum Platz K im Westen gebracht; die Wonninga wird in seiner Nähe in den Boden gesteckt und, wenn er schläft, fortgetragen und verborgen.

**LETZTE AUFFÜHRUNGEN VOR DER BESCHNEIDUNG.** Am frühen Morgen des dritten Tages beginnen die Vorbereitungen für die Beschneidung. Im Morgengrauen singen die Männer:

»Ein scharfes Messer, ein Steinmesser hat er sich abgeschlagen.  
Dann wird er das Präputium abschneiden.«

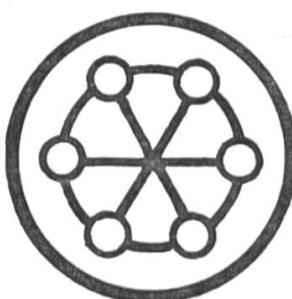
Der Knabe wird geschmückt. Zwei Männer malen ihm auf den Rücken einen großen Kreis und darin kleine Kreise, die durch Linien mit dem Mittelpunkt untereinander verbunden sind.

Der mit dem »Rad« Geschmückte heißt *Wortja*. Auch die übrigen Männer schmücken sich. Sie malen sich rote, von den Schultern bis zum Gürtel laufende Streifen, einen Querstrich über die Nase und über die Brust, Längsstreifen auf den Schultern, umsäumen die Striche mit Vogeltaunen und stecken »Holzblumen« ins Haar.

**Känguruhspiel:** Alle Männer begeben sich auf den Pulla, stellen sich hintereinander auf, beugen ihre Oberkörper tief herab. Sie stellen Känguruhs dar und singen dazu:

»Das riesige Känguruh hat einen langen Rücken.«

Während des Tages wurden noch viele andere Spiele gezeigt, ein einziges davon hat Carl Strehlow noch erwähnt: die *Latjarinkaaufführung*<sup>176</sup>, die den jungen Männern zur Belustigung [?] dient. Zwei ältere und viele jüngere Männer treten auf. Sie sind mit roten und weißen Streifen bemalt, haben ihre Haare mit aufrechtstehenden



*Tmoara ilkinja*, das Zeichen, das zwei Männer unmittelbar vor der Beschneidung den Kandidaten mit weißer und roter Farbe auf den Rücken malen.

Mulgazweigen zusammengebunden und tragen in Haar, Armbändern und Händen Zauberhölzer. Sie stehen um ein großes Feuer herum »und brechen plötzlich in ein lautes, anhaltendes, meckerndes Gelächter aus, dann ergreifen sie Speere und Wurfhölzer und verstecken sich. Aus dem Versteck kommen zunächst zwei jüngere Darsteller angetrippelet, die immer einige Schritte vorwärts und einige rückwärts gehen [zur komischen Wirkung?]. Nachdem sich diese auf dem Aufführungsplatz niedergelassen haben, nähern sich zwei andere junge Darsteller in derselben Weise und so weiter, bis endlich die beiden älteren Darsteller in gleicher Weise herankommen. Nun wird allen Darstellern der Schmuck abgestreift, und die Zeremonie ist zu Ende.« Bemerkenswert ist bei diesem Spiel, daß kein Tanzchor herangerufen wird und folglich auch kein Tanz um die Hauptdarsteller stattfindet. Aus dem Lied geht hervor, daß ein Knabe aus einer tiefen Höhle im Westen »viele böse Wesen in Menschengestalt« heranholt, die den Männern, die Zauberdoktoren werden wollen, vor der Höhle bunte Steine in den Leib drücken.

Inzwischen ist der Beschneider gewählt worden und bereitet sich auf sein Amt vor, indem er »mit weißer Farbe eine Linie von der Stirn bis

auf die Nasenspitze herabzieht«. Der Zaun, der den Ambóanta vom Pulla trennt, wird entfernt. Die Frauen, die sich inzwischen geschmückt haben, erscheinen mit den Kindern, die Labarazweige in den Händen halten, auf dem Ambóanta. Die Männer stellen sich zu beiden Seiten des Pulla auf. Wenn ein Schild auf den Boden geschlagen wird, »erhebt sich der Wortja, hüpfst mit seinem Kalja und Ankalla [Verwandten] wie ein Känguruh zu seinem in der Nähe sitzenden Onkel [Vatersbruder], der einen Schild in seinem Schoße hält, in den sich der Wortja hineinsetzt, indem er wieder sein Gesicht in seine verschränkten Arme legt«. Frauen wischen dem Knaben das Radzeichen mit der Stirn vom Rücken weg, streifen ihm das Kopfband ab und ermahnen ihn, sich nicht mehr in der Nähe des Lagerplatzes zu zeigen, die Wege der Frauen zu meiden, damit er – mit seiner Beschneidungswunde! – von den Frauen und Kindern nicht gesehen werde. Wenn zwei Schwirrhölzer erklingen, machen sich Frauen und Kinder eilends davon, »denn sie dürfen die geschwungenen Hölzer nicht sehen«.

**DIE BESCHNEIDUNG.** Die Frauen sind vor den brausenden Schwirrhölzern geflohen. Sie sollen glauben, daß der Schwirrholzgeist selber die Beschneidung vornimmt. Ein Beschneidungstisch aus lebendigen Leibern wird gebildet: ein Verwandter stellt sich auf alle viere, mehrere andere legen sich kreuz und quer darüber, der Wortja wird rücklings auf den lebenden Opfertisch gelegt. Das wilde Gebaren, mit dem der Beschneider naht, läßt ahnen, daß er zugleich eine Rolle spielt. In wildem Lauf stürmt er heran, bleibt vor den Männern plötzlich stehen, rafft mit der einen Hand seinen Bart zusammen, steckt ihn in den Mund und beißt darauf, als ob er sehr zornig wäre. Indes singen die Männer:

»Sieh den Wütenden! Den zum Himmel [gehobenen Jungen] beschneide!«

»Mit rollenden Augen, gleichsam wütend, ergreift der Mann, der die Circumcisio auszuführen hat, das Steinmesser, erfaßt das Präputium und führt die Circumcisio aus.« Wen stellt der wütende Beschneider dar, dessen Stimme offenbar aus dem Schwirrholz brauste? Nach der Beschneidung wird dem Knaben das Schwirrholz Nankara überreicht und geboten, er müsse es Tuanjiraka nennen: »Wir haben euch immer erzählt, daß dies [Schwirrholz] Tuanjiraka sei, der dir die Schmerzen verursacht hat.« Der Knabe darf Frauen und Kindern nicht erzählen, daß Tuanjiraka nur ein Schwirrholz und kein lebendiger Geist sei. Der »wütende« Beschneider spielt also die Rolle Tuanjirakas. Wer ist es? Strehlow hat das »Märchen«, das auch die Frauen kennen, aufgezeichnet<sup>177</sup>.

»In Rubuntja [großes Buschfeuer heißt der Platz nördlich des Mc Donnell Ranges], einem Ort im Nordosten, lebten einst viele kleine Männer namens Tuanjuraka [Kurzfüßige, Zwerge].

»Diese schnitten sich mit ihren Steinmessern ihr rechtes Bein ab, so daß sie auf ihren Wanderungen nur auf einem Bein gingen, während sie das abgeschnittene auf ihrer Schulter trugen.«

»Ein andermal ging er aus... und fand eine Echidna und eine große Eidechse, die er erschlug und in das Lager brachte; dort zog er der Echidna das Fell ab und gebrauchte es als seinen Schild, während er den Schwanz der Eidechse als seinen Stock benutzte.«  
»Darauf suchte er sich viele lebendige Schlangen, die er sich um Kopf, Hals, Arme und um den Leib wickelte.«

In Rubuntja werden *alle* Beschnittenen Tuanjuraka genannt, weil sie durch die Beschneidung Stammväter neuer Geschlechter werden.

Das übermenschliche Wesen mit nur einem Bein heißt bei den Wiradyuri und Kamilaroi Daramulun. Das Schwirrholz ist seine Stimme. Bei den Yuin wurde der einbeinige Stammvater zum Höchsten Wesen erhöht. Der Tuanjurakamythos der Aranda bestätigt somit, daß der Stammvater selber, dessen Stimme im Schwirrholz tönt, die Beschneidung der Knaben vornimmt.

Plötzlich ist nicht mehr von vielen, sondern nur noch von einem einzigen Tuanjuraka die Rede. Die Tiere sind wahrscheinlich Mondsymbole. [Siehe Seite 409, wo das Stachelschwein als Mondsymbol Daramuluns aus der Erde aufersteht.]

Die Schlangen sind Symbole des Mondes, wie die Anschauungen der Yuin und Kamilaroi zeigen. Damit ist nicht nur durch die Einbeinigkeit, sondern auch durch die Schlangenattribute Tuanjuraka als Mondwesen und Stammvater gekennzeichnet.

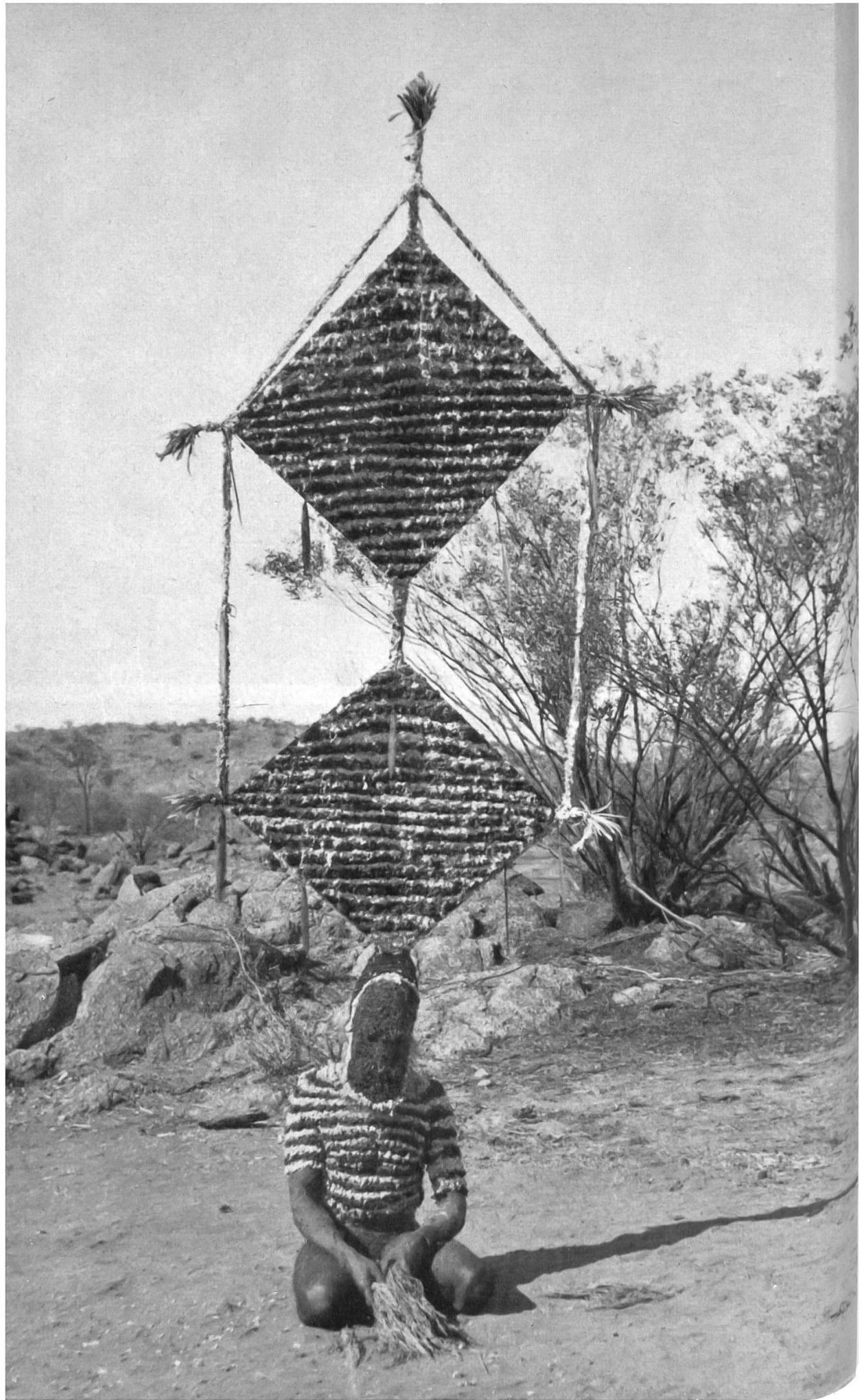
---

#### TAFEL XXXI

AUSTRALIEN · Oben: Nordaranda. Wildkatzen-Totemspiel. Der Wildkatzen-Totemfahr ist soeben in Inarinba angekommen. Er trägt als Kopfschmuck eine schwarz-weiß-rote Tnatantjastange. Der Darsteller ist Makarinja, einst einer der angesehensten Zeremonialhäuptlinge [Regisseure!] im nördlichen Arandagebiet. Der Schauspieler schlägt mit seinen Eukalyptusbüschen auf den Boden und zittert von Zeit zu Zeit mit seinem Oberkörper. Der Chor singt, während die jungen Männer den einzigen Darsteller umkreisen [»Warkuntuma«].

Unten: Ostaranda. Wildkatzen-Totemspiel. Rechts der Singchor der Alten, die das Publikum des Totemspiels bilden. Links der Mann, der durch eine besondere Zeremonie das Spiel des Darstellers in der Muldenbühne beenden wird. Der Wildkatzen-Urahne von Atneatna bewegt sich im Kreise und schlägt mit Zweigbüscheln auf den Boden. Charakteristisches Gesamtbild eines Totemspiels, auf dem aber der Tanzchor fehlt.





»Die Opossums und wilde Katzen begleiteten ihn an Stelle von Hunden.«

»Wenn an einem Jungen die Beschneidung vollzogen werden soll, so bringt man ihn zu Tuanjuraka. Derselbe sagt zu dem Jungen: „Siehe zu den Sternen empor.“ Wenn dieser nun aufblickt, schlägt ihm Tuanjuraka mit dem Eidechsenschwanz seinen Kopf ab. Am Mittag des folgenden Tages, wenn der Körper des Jungen voller Maden und stinkend geworden ist, setzt ihm Tuanjuraka den Kopf wieder auf, worauf der Junge wieder lebendig wird. Darauf stößt ihn Tuanjuraka mit seinem Schild vor die Stirn, worauf der Junge wieder umherwandert.«

»Tuanjuraka selbst beschneidet den Jungen und wandert mit ihm herum.«

»Wenn die Weiber und Kinder die Stimme Tuanjurakas hören, so laufen sie erschreckt davon.«

»Tuanjuraka hat eine Frau mit Namen Melbata und viele Kinder, die Nankara genannt werden.«

»Nach der Beschneidung wird dem Rukuta ein solches Schwirrholz gezeigt mit den Worten: „Diese Tjuringa sollst du Tuanjuraka nennen.“«

Damit wird Tuanjuraka in die Urzeit zurückversetzt, in der es in Australien noch keine Hunde gab. [Wildkatze als Totemurfahr siehe Seite 466.]

Die Zeremonie, in der der Knabe vom Stammvater Tuanjuraka getötet und als junger Mann wieder zum Leben erweckt wird, gelangt erst im Rahmen der Veranstaltungen rund um die Subincisio zur Darstellung.

[Die Tötung siehe Seite 466.]

[Die Wiedererweckung anlässlich der Räucherung siehe Seite 469.]

[Diese Szene findet sich im Rahmen der Zeremonien nach der Subincisio und vor der Räucherung, siehe Seite 469.]

Darum trägt der Beschnittene das Schwirrholz, das Symbol des Stammvaters, mit sich herum.

Das Schwirrholz, vor dessen Brausen die Frauen davonlaufen, ist die Stimme des Stammvaters Tuanjuraka.

Damit ist auch die Stammutter durch den Mythos gesichert. Nankara ist der Name des großen Schwirrholzes. Der Mythos bestätigt die Tatsache, daß das Schwirrholz die Stimme des Stammvaters und damit er selber ist. [Das Schwirrholz als akustische Maske!].

Mit dem Ruf wai-wai-wai verlassen die Männer den Beschneidungsplatz, gehen an den Frauen, die in der Nähe warten, vorbei. Die Frauen

---

TAFEL XXXII

AUSTRALIEN · *Nordaranda. Ein Honigameisen-Totemurfahr von Alkala, nördlich von Ljaba, trägt ein doppeltes Fadenkreuz mit den roten und weißen Honigameisenstreifen. Die säumenden Haarschnüre stellen Mulgawurzeln dar, zwischen denen die Honigameisen ihre Nester bauen. Die Mimesis besteht im Weg gegen der – unsichtbaren – Honigameisen. Sing- und Tanzchor gehören zur Aufführung.*

reiben die Männer, die die Beschneidung vornahmen, mit Inkaia albitja ab. Die fremden Lagerbesucher gehen heim. Der Beschnittene begibt sich mit einem Wächter in den Busch. Von nun an heißt er *Rukuta*, das heißt: der Verborgene. Er erhält verschiedene Lehren über sein sittliches Verhalten und über Speiseverbote. Von nun an darf er sich mit andern Männern nur noch in der Geheimsprache, die er erlernen muß, verständigen.

DIE MIMISCHEN DARSTELLUNGEN RUND UM DIE SUBINCISIO beginnen, wenn die Wunde verheilt ist, etwa sechs Wochen nach der Beschneidung.

Am ersten Tag der Feierlichkeiten versammeln die alten Männer sich im Kreise. »In der Mitte des Platzes läßt sich der Rukuta nieder, den Kopf in beide Hände gestützt. Darauf geht ein alter Mann nach dem andern auf den Rukuta zu und beißt den Kopf desselben so lange, bis das Blut herausfließt, wobei die Männer singen:

„Er [der Kopf] ist zerrissen. Der Kopf ist voller Risse,“

so daß am Schluß dieser Prozedur der Kopf des Rukuta voller Wunden ist. Der Zweck dieses schmerzhaften Brauches ist, daß das Haar recht lang wachsen soll.«

Hier ist mit aller Deutlichkeit aus der mimischen Darstellung eines Teils des Tuanjirakamythos ein Zauberbrauch geworden; denn aus dem Mythos geht hervor, daß der Stammvater dem Knaben den Kopf abschlägt, um ihn später – in den Arandazeremonien der Knabentweihe bei der Räucherung – als jungen Mann wieder zum Leben zu erwecken.

Der zweite Tag steht ganz im Zeichen der Tjilpamythen, die erzählen, ein Wildkatzenmann habe die in Vergessenheit geratene Subincisio wieder eingeführt<sup>178</sup>. Der Zusammenhang mit den Tuanjiraka-[Stammvater-] Mythen ist dadurch hergestellt, daß Wildkatzen die ständigen Begleiter des Stammvaters sind. Damit deutet der Mythos an, der Stammvater habe ursprünglich nicht nur die Circumcisio, sondern auch die Subincisio eingeführt. Die Wildkatzen, die den Stammvater begleiten, sind also keine Tiere, sondern Urfahren mit dem Wildkatzentotem.

Die männlichen Verwandten des Rukuta richten eine Tnatantja her, die die Speere des Tjilpamannes darstellen sollen. Eine Eukalyptusstange wird wie ein Schauspieler »kostümiert«: sie wird mit Eukalyptuszweigen umwickelt, die mit einer Schnur aus Haaren befestigt werden. Mit Kohle wird die Stange mit schwarzen Ringen bemalt. Adlerdaunen werden aufgeklebt. Die Spitze wird mit Adlerfedern geschmückt.

Abends wird der Rukuta auf dem Kwaka, dem »abgelegenen« Platz, zum Schlafen niedergelegt. Nach dem Stammvatermythos wird dem Beschnittenen der Kopf abgeschlagen. Nach den Arandazeremonien wird der Kopf »tödlich verwundet« und der »Leichnam« ins Grab gelegt. Dazu singen die Männer den Tjilpagesang:

»Ich, der Häuptling, wandere weiter.  
Auf dem festen, überhängenden Felsen wandere ich weiter.«

Die jungen Männer schmücken sich mit schwarzen Streifen von der Stirn bis zu den Knien, mit Querstreifen über den Bauch, die beidseitig mit Vogelhauben beklebt werden. Die Tnatantja wird aufgestellt. Nach dem Prinzip der Arandakunst, die so oft den Teil für das Ganze nimmt, steht die Stange [Speer] für den Tjilpaufahren. Die geschmückten Männer treten aus ihrem Versteck, der »Garderobe«, hervor, stellen sich mit niedergebeugtem Oberkörper auf, halten einen Speerwerfer hinter ihrem Genick und zischen fortwährend sch-sch-sch »wie junge Tjilpa« und zittern mit den Beinen. Sie stellen also Wildkatzen dar.

»Nun kommen mehrere Männer heran, mit ihnen der Rukuta, und laufen mit den im Takt ausgestoßenen Lauten wa-wa-wa-jaijaijaijai um die zehn [Tjilpa-] Darsteller herum, während die alten Männer den Gesang anstimmen:

„Der Männer Lagerplatz ist lang; der Männer Lagerplatz ist lang.“

Hierauf steht ein Mann aus der Versammlung auf und legt einen langen Speer über das Genick der zehn Darsteller, womit dieser Teil der Zeremonie sein Ende findet und die Darsteller sich zu den alten Männern begeben.«

Was hier in der üblichen mimisch gerafften Fassung geboten wird, ist die Darstellung des Tjilpamythos vom Wildkatzenurfahren, der die Subincisio wieder einführte. Bemerkenswert ist dabei, daß im Tanzchor der Rukuta, wie es scheint zum erstenmal, mitwirken darf.

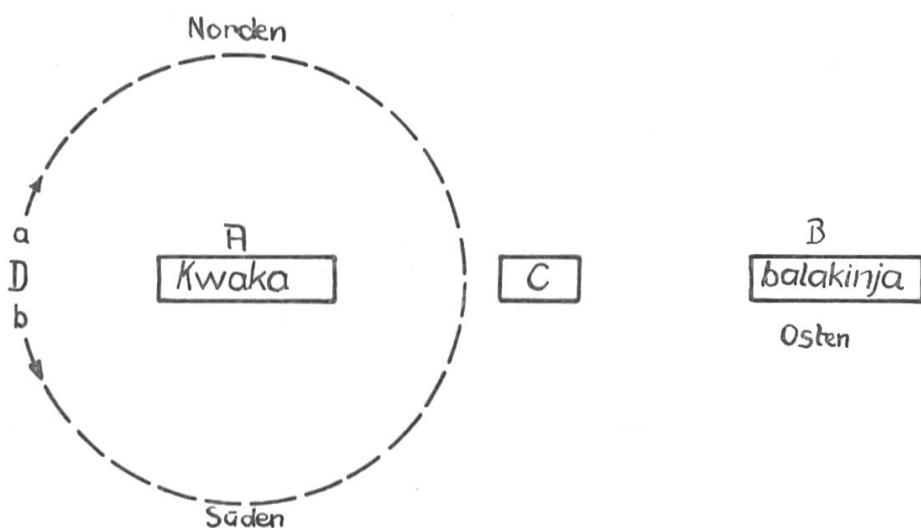
Der dritte Tag bringt die Subincisio. Schon kurz nach Mitternacht wird die Tnatantja aufgestellt. Sie »stellt die Speere des Tjilpahäuptlings Malbanka vor«<sup>179</sup>. Zwei verwandte Männer bringen den Rukuta auf den Kultplatz. Ein neues Spiel beginnt. Sein Vater erfaßt die Tnatantja, zieht sie aus dem Boden, hält sie senkrecht auf seinem Rücken, indes die jungen Männer den Darsteller mit dem üblichen Ruf wa-wa-wa-jaijaijaijai umkreisen. Der Vater mit der Tnatantja stellt also Malbanka dar. Er drückt die Tnatantja dem Sohn an den Bauch, »um ihm Mut für die Prozedur zu machen«. Einige Männer bilden wiederum den »lebenden Tisch« aus übereinander geschichteten Lei-

bern. Der Rukuta legt sich rücklings darauf, und der künftige Schwiegervater nimmt die Subincisio vor, während die alten Männer singen:

»Die alten Männer sind traurig, [weil er] die Harnröhre aufschlitzt.«

Der Knabe erhält darauf den Schamschmuck Albula, der aus kleinen Haarquasten besteht, und heißt von nun an *Erora*, frischer, junger Mann. Bis auch die neue Wunde geheilt ist, lebt er im Busch. Er bleibt für die Lagergenossen verschwunden, er ist »tot«. Somit ist nach dem Stammvatermythos eine zeremonielle Erweckung zum Leben zu erwarten<sup>180</sup>.

**DIE RÄUCHERUNG DES ERORA** findet sechs Wochen nach der Subincisio statt, wenn die Wunde verheilt ist. Die weiblichen Verwandten des neu Geweihten schichten Holz auf. Abends erscheinen Frauen und



Kultplatz für die Räucherzeremonie nach der Subincisio

Kinder rot bemalt auf dem Platze C und zünden das Feuer an. Der Erora wird besonders feierlich geschmückt. Kopf und Arme werden mit Daunen beklebt. Die Inkaia albitja, die in so vielen Zeremonien über dem jungen Manne geschwungen wurden, hängen nun an seinem Kopf, der überdies mit dem Stirnband geschmückt wird. Ein Knochen wird durch die Nasenscheidewand gesteckt. Ein Gürtel aus Schnüren ist um den Leib gebunden. Nach Wochen erscheint der Erora wieder in der Gemeinschaft. Darum heißt er von jetzt an *Lalumba*, der sich öffentlich Zeigende.

Er wird nach dem westlich gelegenen Platz D mitten durch die Män-

ner geführt. Einige Männer packen ihn am Haarschopf und schlagen seine Stirn mit aller Gewalt auf einen Schild, indes gesungen wird:

»Den Lalumba stoßen [sie auf den Schild],  
[seinen] Kopf schlagen [sie auf den Schild].«

Andere Männer schlagen mit »ihren zusammengelegten Fingern kräftig auf seinen Rücken«.

Carl Strehlow meint, diese Zeremonie bezwecke, den jungen Mann »für allen Ungehorsam seines früheren Lebens zu bestrafen«. Mir scheint es eher, hier werde ein in den Mythen erzählter Vorgang mimisch dargestellt. Im Tuanjirakamythos wird erzählt, der Stammvater habe dem Knaben den Kopf abgeschlagen. »Am Mittag des folgenden Tages, wenn der Körper des Jungen voller Maden und stinkend geworden ist – die Abwesenheit des jungen Mannes im Busch? – »setzt ihm Tuanjiraka den Kopf wieder auf, worauf der Junge wieder lebendig wird. Darauf stößt ihn Tuanjiraka mit seinem Schild vor die Stirn, worauf der Junge wieder umherwandert«, sich also wieder, und zwar als neu Geweihter, zu seinen Leuten begeben darf.

Das Schlagen der Stirn und das Trommeln mit den Fingern auf den Körper könnte also die Erweckungszeremonie sein. Am andern Morgen singen die Männer:

»Der junge Mann zeigt sich, der junge Mann zeigt sich.  
Er zeigt sich, indem er unter den Seinen umherwandert.«

Nun wird er auf qualmende Zweige gelegt und geräuchert. Dann kommen seine weiblichen Verwandten und schmücken seinen Körper mit roter Farbe, der Farbe des Lebens. Mit roter Farbe wird die Witwe bemalt, wenn die Trauerzeit zu Ende ist. Der zweimal Beschnittene und Geräucherte ist ins Leben zurückgekehrt und heißt von nun an Iliara und gilt als vollwertiger Mann.

DIE INKURAFEIERN DER NORDARANDA<sup>181</sup> sind das Stammesfest, das nach Abschluß der Beschneidungen begangen wird. Alle im Verlauf des Jahres Beschnittenen der benachbarten Lager werden zusammengerufen. Das Fest wird alle ein bis zwei Jahre gefeiert und dauert jeweils vier bis acht Wochen, nach T. G. H. Strehlow sogar bis sechs Monate. Der Festplatz ist der Kultraum eines bestimmten Totems. So strömen denn zum Beispiel nach Ilbalintja, wo einst unter Führung des »großen Herrn« Karora viele Gurra- [Bandicoots-] Männer gehaust und ihre letzte Ruhe gefunden hatten, vor allem die Leute des Gurratotems zusammen; aber auch andere haben Zutritt, deren Vater, Großvater oder Bruder dem Gurratotem angehörten.

Der Festplatz Alankura wird also auf geheiligtem Totemgrund angelegt. Er ist sechs Fuß breit und dreißig Fuß lang. Die Mitte ist vertieft. Die ausgehobene Erde wird an den Längsseiten wallartig aufgeschüttet und mit Tnurunga- und Eukalyptuszweigen festlich besteckt. Nach T. G. H. Strehlow<sup>182</sup> werden in der flachen und länglichen Grube nicht zwei, sondern wird nur ein Erdwall in der Mitte errichtet, der Rala parra heißt und als das Allerheiligste aller Tjurunga gilt. Des Nachts lagern zu beiden Seiten die Iliara und benützen den Hügel als Kopfkissen. Die Grube diente als Bühne für die Aufführungen. – Aus den Höhlen werden die Tjurungahölzer und -steine geholt und auf eine Baumunterlage gelegt. Leiter der Feiern ist der Lagerhäuptling. Eine wichtige Zeremonie des Stammesfestes ist die Übergabe der Waffen an die Iliara im Schein von zwei Feuern. Den Speer auf den Schultern und den Speerwerfer in der linken Hand, marschiert die Schar der jungen Jäger auf den Festplatz Alankura, den sie feierlich umkreisen, wie sie in Aufführungen Hauptdarsteller umschreiten. Der Rala-parra-Hügel wird also wie ein persönlich erschienenes hohes Wesen verehrt. Das kleine Schwirrholz Namatuna wird überreicht. Es ist mit den Mustern des persönlichen Totems geziert. Die Iliara laufen damit fort und lassen es erbrausen. Wenn das kleine Schwirrholz die Stammutter bedeutet – oder ursprünglich einmal bedeutet hat –, könnte seine Übergabe an die Iliara, die inzwischen selber zu Stammvätern geweiht wurden, die mystische Hochzeit mit der Stammutter bedeuten? Das Schwirren der Hölzer begleitet das ganze Fest. Es weckt in der Frühe die Schläfer und ruft zu den Totemaufführungen und hat damit seine hohe Bedeutung als Verkörperung der Stammeltern weitgehend eingebüßt.

Wie verlaufen die Tage eines wochenlang dauernden Festes?<sup>183</sup> Das Schwirrholz weckt die Schläfer. Die volleingeweihten Männer versammeln sich um den Festleiter, der die Spiele bestimmt, die im Laufe des Tages zur Aufführung gelangen. Die Darsteller werden bezeichnet und die »Kostümiers«, die ihr Blut zu spenden haben für die Befestigung der Daunen auf den Körpern der Darsteller. Während des Gesanges heiliger Lieder werden die Darsteller mit roten, schwarzen und weißen Zeichen bemalt und mit Daunen geschmückt. Wenn die Vorbereitungen beendet sind, braust das Schwirrholz und ertönen die vibrierenden Laute des Raiankama. Sofort erheben sich die Iliara, ergreifen ihre Schwirrhölzer, lassen sie erbrausen und beginnen ihren schleifenden Tanz um die Schauspieler mit dem Ruf wa-wa-wa [Warkuntama]. Wenn die Leiber der Spieler erzittern, fliegen die Daunen nach allen Seiten. Am Rande der vertieften Bühne sitzen die Männer und singen die zur Handlung gehörenden Lieder. Mit dem Auflegen

der Hände wird die Aufführung beendet. Ein alter Mann, der »Besitzer« des vorgeführten Spiels, wendet sich an die Iliara, um ihnen die Bedeutung der Darstellung zu erklären. Die Aufführungen haben also nicht nur die Aufgabe, zu unterhalten, für alle Männer die Mythen wieder ins Gedächtnis zu rufen, sondern überdies die jungen Männer in Gehalt und Darstellung der Spiele einzuführen. Manchmal werden den Iliara bei der Gelegenheit auch die weniger wichtigen Strophen der Lieder gelehrt. Wenn Morgenaufführung und Belehrung zu Ende sind, gehen die Iliara auf die Jagd. Der Zeremonienmeister hält jüngere, vollgeweihte Männer zurück, um mit ihnen die Abend- und Nachtaufführungen zu besprechen und vorzubereiten. Sie haben als Schauspieler, Blutspender und Hersteller der Requisiten mitzuwirken und lernen in endlosen Proben Mimesis und Lieder. Aufführungen mit größeren szenischen und kostümlichen Zurüstungen finden am Nachmittag nur für die volleingeweihten Männer statt. Lied und Bewegungsablauf entsprechen dem üblichen Totemspiel. Die neu Geweihten sind noch nicht berechtigt, die Aufführungen mit komplizierten szenischen Zurüstungen und Requisiten zu sehen.

Wenn die ermüdeten Iliara von der Jagd zurückkehren, legen sie das Wild dem Ältesten vor die Füße. Die dritte Aufführung – die zweite für die Iliara – geht in Szene. Die Iliara wirken im Tanzchor mit, dann findet das Abendessen statt. Die ermatteten und hungrigen Burschen erhalten nur kleine Portionen. In der Nacht folgen weitere Aufführungen. Oft führen die Iliara einen Tanz um das geheimnisvolle kultische Zentrum, den Rala parra, auf. Sie halten die Füße dicht nebeneinander, blicken auf den Hügel, über den sie den Körper tief herabbeugen und hüpfen seitwärts ausschreitend rundum. Die Hände sind auf dem Rücken verschlungen. Einen laut kreischenden Triller wie hrrhrrhrr, der gelegentlich durch ein ungestümes Wa unterbrochen wird, stoßen sie dabei aus.

Die halbe Nacht tönten Lärm und Lachen vom Inkuragrund. Der Übermut steigt. Man bewirft sich mit glühenden Kohlen, und kreischend fahren die Gruppen auseinander. Brandwunden müssen manhaft ertragen werden. Der Rala parra, der Erdhügel, ist der Geheimnisvolle, der Freude hat am lauten und wilden Spiel.

Wenn der Festleiter das Zeichen zum Ende der Spiele und des Übermuts gibt, wird es still. Die Iliara legen die müden Häupter auf den Erdhügel, »der die Gesellschaft von Männern liebt«. Alles schläft, bis die Schwirrhölzer zu neuen Taten und Spielen rufen.

So vergehen die Tage, die Wochen, die Monate. »Hätten wir sechs Monate zur Verfügung«, erzählte ein Gewährsmann T. G. H. Strehlow, »wir wären nicht imstande, alle Totemspiele sämtlicher zum Fest er-

schienenen Gruppen aufzuführen.« Alle wichtigen Spiele müssen zur Aufführung gelangen: geschähe es nicht, würde man die Gäste beleidigen. In Ilbalintja haben die Gurraspiele den Vorrang. Es bräuchte Monate, um nur die Gurraspiele darzustellen, denn jeder Gurramann kennt sein besonderes Totemspiel. Die Gruppen wetteifern mit ihren Darbietungen. Jede hält ihr Spiel für das schönste und eindrücklichste. Der Wetteifer kann zu Streit und Strafen führen. Als 1896 zu Ehren von Spencer ein Inkurafest gefeiert wurde und viele Gruppen sich einfanden, zeigten Südaranda von Imanda eines ihrer Tjilpaspiele. Sie errichteten auf der Muldenbühne einen größeren Erdhügel, als er je aufgeschichtet worden war. Zur Strafe dafür – so wurde 1933 T. G. H. Strehlow erzählt – sei die ganze Gruppe ausgestorben! So gehen die Tage fröhlich dahin mit Jagen und Sammeln, mit Aufführungen und Unterricht, mit abendlichen Spielen im Schein der Holzfeuer, bis das große Schlußfest naht. Wenig hören wir von bestimmten Spielen, die während dieser langen Zeit aufgeführt werden. Was bedeutet die geheimnisvolle Tjilpaaufführung, in der einer der Häuptlinge mit dem Raiankama zum Spiel ruft, indes der andere zwei zusammengebundene, mit Schnüren umwickelte und mit Daunen geschmückte Tjilpa-Tjurunga, die die Körper der Tjilpahäuptlinge Malbanka und seines Sohnes Albaramanta vorstellen, auf seinem Rücken hält, in die Muldenbühne tritt, seinen Körper in zitternde Bewegung setzt? Wie in allen Totemspielen tritt der Tanzchor der Männer hinzu und umschreitet mit den rhythmischen Klängen des Wa-wa-wa-jaijaijaijai den Darsteller, der die Doppeltjurunga auf dem Rücken hält. Die Doppeltjurunga<sup>184</sup> heißt bei den westlichen Aranda Kwanjatara, »die zwei aneinander« befestigten Tjurunga, bei den östlichen Aranda Mbiljirkara, »die Zusammengepreßten«. Würden mit der Doppeltjurunga nicht Vater und Sohn, zwei Urzeithäuptlinge des Tjilpatotems, bezeichnet, man wäre versucht, in den beiden aneinandergepreßten Tjurungas die Stammeltern des ganzen Volkes oder doch die Stammeltern aller, die zum Wildkatzentotem gehören, in der Liebesvereinigung zu sehen.

Szene fügt sich an Szene. Der Tanzchor der Männer, der eben noch den Darsteller mit der Doppeltjurunga umkreiste, rennt an den Kindern vorbei, die ihre Labara nach ihnen werfen; sie laufen mit den Händen über dem Kopf mit stampfenden Füßen und rrrrrr rrrrrr schreiend auf die Frauen zu, die versuchen, brennende Büsche auf die Köpfe der Iliara zu werfen.

Wieder tönt das Raiankama des Häuptlings. Tnurungabüsche werden auf einen Feuerhaufen geworfen, und zum zweitenmal werden die Iliara im Qualm geräuchert.

Ein neuer Raiankamaruf heißtt den Chor der Iliara einen geputzten Darsteller umkreisen. Es ist nicht gesagt, wen er darstellt.

Das endliche Ziel der Läufe und Spiele ist die Tingarastange auf dem Alankurafestplatz. Tingara bedeutet: der Gute, Hohe. Wie ein hohes Wesen wird die Stange angeredet, und wie ein Schauspieler, der es verkörpert, wird sie geschmückt: sie wird rot bemalt, mit schwarzen Ringen und Daunen geschmückt, die Spitze mit Vogelfedern gekrönt. Darunter prangt der Knochen, der den Männern durch die Nasenscheidewand gesteckt wird. Am Stamm sind viele Namatuna, kleine Schwirrhölzer, befestigt. Diese »abstrakte Plastik« stellt den Körper des Tjilpaurwesens Kulurba dar. »Diese Stange ist das Symbol des Rala parra, des größten und heiligsten Tjurunga, welches die Iliara während Monaten auf dem Inkuragrund quälte<sup>185</sup>.« Der Erdhügel auf der Bühne und die Tingarastange sind also das gleiche Wesen, einmal verkörpert als primitives »Erdrelief«, einmal als »Standbild«. Kulurba gab seinen Schülern Namatuna. Wer anders als der Stammvater selber, der hier zum Tjilpauren herabgesunken ist, könnte seinen Schülern Schwirrhölzer geben?

In der Mythe vom Tjilpamann Malbanka wird erzählt: »Mitten in der Nacht hörten sie [Malbanka und seine Schüler] plötzlich das Schwirren einer Tjurunga, die in der Heimat Malbankas geschwungen wurde. Früh am Morgen machten sie sich auf und kamen nach Innapapa [Holztjurunga, Schwirrholz], wo sein Vater namens Kulurba [»der große Häuptling«] ihn schon erwartete. Letzterer hatte seinen Körper geschmückt und saß vor dem Eingang seiner Höhle, wo er fortwährend die vibrierenden Laute erschallen ließ. [Mit dem Raiankama ruft der als Darsteller geschmückte »große Häuptling« den Tanzchor der jungen Männer zum Spiel.] Schnell läuft Malbanka mit seiner Schar, die Hände auf und nieder bewegend mit den im Takt ausgestoßenen Lauten wa-wa-wa-jaijaijaijai-trrrr auf seinen Vater zu und umarmt ihn. [Die Begrüßung findet also in Form einer Totemaufführung statt.] Malbanka steckte seine Tnatantja [Speere] in den Boden vor dem Eingang der Felsenhöhle, schickte sodann seine Frau und die jungen Männer in die Höhle hinein, die erschöpfte sich auf den Boden warfen; in ihrer Mitte sank Malbanka hin; auf die in einer Reihe Liegenden warfen sich der alte Kulurba sowie dessen Frau [die Tjilpastammutter], worauf sie alle in Tjurunga verwandelt wurden, und zwar Malbanka, dessen Vater und Mutter in Steintjurunga [die also wertvoller sind], während die Novizen zu Holztjurunga wurden... Der Platz Innapapa ist ein großes Tjilpatotemzentrum.«

Die geschmückte Tingarastange ist also eine abstrakte Plastik des Tjilpastammvaters, der die Subincisio wieder einführte und somit der Schutz-

geist dieser grausamen Einweihungsriten ist. Ihm gilt die letzte große Huldigung der Iliara. Er ist ein Schwirrholzgeist, denn sein »Standbild« ist mit vielen Schwirrhölzern behängt. Das Schwirrholz ist somit vom Stammvater aller Menschen an einen Totemstammvater und damit an den hohen Herrn eines Tjilpatotemplatzes übergegangen. Der Name Kulurba bedeutet: der große Häuptling. So wird oft auch ein Höchstes Wesen angesprochen. Er trägt aber auch noch andere, wenn auch verblaßte Züge eines Höchsten Wesens. Der Name seines Standbildes, der Tingara, bedeutet: der Gute, Hohe. In der Mythe erscheint er nicht nur als Herr des Lebens, was er ja als Stammvater und wohl auch als Initiationsleiter ist, sondern auch als Herr des Todes: der alte Kulurba und seine Frau werfen sich auf die in der Höhle Schlafenden nieder, worauf sie in Tjurunga verwandelt werden, also sterben. Das sind alles Züge, die ursprünglich auf ein weit höheres Wesen als einen Wildkatzen-Totemurahnen hindeuten.

Zum Schluß stellen sich die alten und jungen Männer um die Tingara. Ein junger Mann klettert die Stange hinauf, reißt die Schwirrhölzer ab und wirft sie dem Häuptling zu, der sie in einem Sack versorgt. Am Abend meldet ein Bote des Häuptlings den Frauen, »sobald sie die hohe Stange sähen, sollten sie kommen, da die Tingara ihre künftigen Männer festhalte«. Wieder wird von der Stange wie von einem lebenden Wesen berichtet. Die alten Männer bemalen die Iliara mit roter Farbe, stecken ihnen Vogelfedern in die Haare und geben ihnen Tnurungazweige in die Hände. Die Frauen erscheinen. Ein Feuer wird angezündet. Alle Iliara klettern, einer nach dem andern, auf die Tingara hinauf. Umschreiten im Gänsemarsch die Frauen. Zum Schluß befiehlt der Häuptling den Frauen, das Feuer zu löschen und schlafen zu gehen.

Die Iliara bleiben zurück. Der Häuptling zieht die Namatunaschwirrhölzer, die vorher von der Tingara abgenommen wurden, weil die Frauen sie nicht sehen dürfen, aus dem Sack hervor und verteilt sie, ohne Zweifel im geistigen Auftrag des »großen Häuptlings« an die Iliara. »Den jungen Mädchen wird gesagt, das Brummen [der Namatuna], das sie hören, sei die Stimme des Murra-murra, des „Brummenden“, eines geistigen Wesens, ähnlich dem Tuanjiraka, dessen Stimme durch das Schwirren der Namatuna dargestellt wird. Murra-murra ist von hoher Gestalt, hat einen spitzigen Mund, einen langen Zopf und nur einen Fuß...«

Damit entpuppt sich Murra-murra als einer der Namen – hier heißt er nur der Brummende – des »Schwirrholzgeistes«, des Tuanjiraka, des Stammvaters. Schwirrholz und Stammvater sind für die Mädchen überdies mit erotischen Vorstellungen verknüpft. »Wenn die Mädchen

bei der Inkurafeier das Brummen des Murra-murra hören, so fühlen sie einen stechenden Schmerz im Bauch, als ob sie von einem feurigen Pfeile getroffen worden wären, so daß sie sich schnell aufrichten und fragen: „Wer hat mich gestochen?“, worauf sie sich selbst antworten: „Ach, jener Mann dort ist mein Gatte.“ « Vom Schwirrholtz glaubt man, sein Brummen verzaubere die Mädchen<sup>186</sup>. Die Knaben sind durch den Schwirrholtzgeist zu neuen Stammvätern, zu heiratsfähigen Männern geweiht worden. Warum sollten sie also nicht die Liebe der Mädchen erregen?

Nachdem die Iliara vom Häuptling die Schwirrhölzer erhalten haben, lassen sie sie brausen und zerstreuen sich in alle Richtungen. Wenn die Iliara zum Häuptling zurückkehren, werden sie belehrt: » Ihr dürft die Natunna nicht verlieren und dürft sie den Frauen und Kindern nicht zeigen! Nicht wir geben euch die Schwirrhölzer, sondern Tingara gibt sie euch! « Wenn die Iliara schlafen, ziehen die Alten die Tingara aus dem Boden und vergraben sie. Die Knaben werden geweckt und stauen, daß sie verschwunden ist.

Am andern Tage werden die Iliara zum drittenmal über rauchende Büsche gelegt. Nach der Inkurafeier heißen die geweihten Knaben *Nitia*, nach der Verheiratung *Tmarawanka*, als verheirateter Vater *Tnangamba*. Und das Volk, das für die Zeit des Inkurafestes in einem »Dorfe« sich zusammengefunden hatte, zerstreut sich wieder in alle Winde. Das Fest ist verrauscht. Der Alltag beginnt und mit ihm die Wanderschaft durch die Wildnisse.

DIE SCHLUSSFEIER DER KNABENWEIHE DER SÜDARANDA unterscheidet sich wesentlich von den Zeremonien und Spielen der Nordaranda. T. G. H. Strehlow berichtet<sup>187</sup> von den Zeremonien, die am Finkefluß in der Nähe von Tjikara, zwanzig Meilen nordwestlich von Horsehoe Bend, gehalten wurden. Hier hatten in der Urzeit zwei Brüder gewohnt, die dem Ntjikantia- [Schlangen-] Totem von Ndapakiljara angehörten. Ihre besondere Berühmtheit verdanken die Schlangenurfahren ihrer Himmelfahrt. Als einzige Südaránda-Totemurwesen verwandelten sie sich nicht in Felsen oder Bäume, sondern in .....? Darüber schweigt der Bericht. Da Schlangen in Australien meist das Symbol des Mondes sind, können sie sich nur in den auf- und abnehmenden Mond verwandelt haben, und da überdies bei manchen australischen Stämmen, wie den Yuin, im Mondwesen der Stammvater erscheint, könnte in den Schlangentotembrüdern eine letzte Erinnerung an einen alten Stammvater nachleben, der im Bild des auf- und abnehmenden Mondes und darum in zwei Gestalten auftritt. Jedenfalls gab der Häuptling von Tjikara seinen Botschaftern, die er

aussandte, um die Gäste zu laden, keine Schwirrhölzer und keine Beuteldachs-Schwanzenden als Kennzeichen mit, sondern die schwach-tonende hölzerne Ulburatrompete, die den Hals einer Giftschlange darstellte. Wenn die Gäste sich auf dem Festplatz versammelt hatten, wurden auf dem gesäuberten Platz die Gruben gegraben, aus denen einst die Schlangenurahnen hervorgegangen waren. Der Rala-parra-Erdhügel fehlt hier ebenso wie das Schwirrholz. Jeden Morgen weckt die Ulburatrompete die Schläfer. Die jungen Männer gehen zur Jagd und legen am Abend das erlegte Wild den Alten zu Füßen. Dann werden Schlangentotemspiele aufgeführt. Die Schlußfeier versammelt alle Männer. Die jungen Männer stehen im Kreise um ein hochaufloderndes Feuer. Rundum brennen noch mehrere andere Feuer. Jeder junge Mann hält in der linken Hand einen kurzen hölzernen Stab, der herunterhängt – Symbol des Schlangentotems? –, in der hoch erhobenen Rechten eine brennende Fackel. Die alten Männer singen das Lied von der [Himmels-?] Reise der zwei Ntjikantiaurahnen. Fast unerträglich wird den ermüdeten jungen Männern das Hochhalten der Fackel: sie müssen aber durchhalten, sonst werden sie von Giftschlangen getötet. Das wiederholt sich Woche um Woche, Monat um Monat, bis alle wieder zu ihren Familien heimkehren. Heute sind die Ilkila-japiaknabenweihen der Südaranda bis auf wenige traditionsgetreue Gruppen verschwunden. Schon 1933 war kein Mann mehr zu finden, der sie persönlich erlebt hat. Nur an wenige Totemspiele und Gesänge erinnerte man sich noch vom Hörensagen. Die Aufführung des ganzen Zyklus der Südarandaspiele hatte einst sechs Monate benötigt. Die Riten der Nordaranda haben die altertümlicheren südlichen Formen fast überall verdrängt. Wenig wissen wir, das wenige aber ist bedeutsam genug, denn es scheint uns noch einmal zu bestätigen, daß der letzte Sinn der Knabenweihen war, die jungen Burschen zu Stammvätern neuer Geschlechter nach dem Vorbild des Stammvaters seines Totems oder gar zum Urstammvater des Volkes zu bilden, der im Symbol der Mondsichel hoch am Himmel thronte.

### *Die Eigenart des Arandatheaters*

URVÄTERMYTHEN stellt das Arandatheater dar. Und da alle Urväter in der Maske von Totems erscheinen, werden fast ausschließlich totemistische Spiele aufgeführt. Ein seltsames Schwanken besteht in den Liedern und in der mimischen Darstellung der Rollen, die bald als Menschen, bald als Totemtiere charakterisiert sind, die aus den Stammvätern hervorgehen, ihnen zugehören oder in die sie sich verwandeln können. Der Totemismus hat sich als Gestaltungsprinzip also nicht

vollkommen durchgesetzt und die Menschendarstellung abgelöst. Das erweisen vor allem die Spiele der Südaránda. Im Gegensatz zum Theater der Nordaránda muß man das Theater der südostaustralischen Stämme als untotemistisch bezeichnen. Darin liegt der größte Unterschied zwischen dem Theater der australischen Urstämme und der zentralaustralischen Totemstämme, die uns in den Aranda und Lóritja am ausgeprägtesten begegnen.

**KULT UND THEATER.** Das totemistische Spiel der Aranda ist in erster Linie Mythsvergegenwärtigung mit dem Ziel, die Urväterweltanschauung und die Urväterbräuche von Geschlecht zu Geschlecht zu übernehmen. Das befreiende Lachen fehlt ihm ebenso wie die erschütternde Tragik. Das Arandatheater ist undramatisch und wirkt in seiner abstrakten Formung wie eine klangliche und mimische Vergegenwärtigung der Mythen in einer theatralischen Geheimsprache. In der Tat zeugt die Erlernung einer geheimen Wort- und einer geheimen Zeichensprache für den merkwürdigen Hang zum Geheimnisvollen, das oft wie ein Selbstschutz anmutet. Geheimnismutter sind die Aufführungen, und erst im Verlauf vieler Jahre sind die Alten bereit, das letzte Mysterium ihrer Spiele – oft ist es nur ein besonders sorgsam gehüteter Name eines Totemurwesens – den geweihten Männern preiszugeben. Die totemistischen Urväterspiele konnten mit Kultakten [Blutopfer, Aneinanderschlagen von Eiern, Genuß vom Fleisch des Totemtieres, Wasser trinken] verbunden werden. Sie stehen entweder im Dienste der Lebensmittelbeschaffung oder im Dienste der Lebenserhaltung: der Knabenweihen, die in mannigfachen mimischen Zeremonien die Reife fördern und erzaubern. Doch ist das Theater fast immer nur Begleiterscheinung – zum Beispiel Begründung der Beschneidung –, aber nicht zugleich Bestandteil dieser Zeremonien selbst. Eine bedeutsame Ausnahme davon bildet, wie in allen australischen Knabenweihen, der Vollzieher des zentralen Weiheaktes, bei den Aranda der Beschneider, der die Rolle des Stammvaters spielt. Als kultisches Arandatheater kann man nur die mit Kultakten verbundenen Mythespiele bezeichnen.

**SIND DIE ALTJIRANGAMITJINA DOPPELGESCHLECHTIG?** Joseph Winthuis hat in einigen Büchern<sup>188</sup> mit Vehemenz behauptet, das religiöse Ziel aller Mythen, Lieder und Kultspiele der Aranda sei die Darstellung, Verherrlichung und – für den jungen Mann – die Wiedergewinnung der Doppelgeschlechtigkeit und damit die immerwährende Ausübung des Actus generationis als höchste Lust auf Erden und im »Himmel«.

Aber: sind denn die Höheren Wesen, »die ewig Unerschaffenen«, die »Totemgötter«, wirklich zweigeschlechtig? Drei Gruppen sind erwähnt: die Männer [Altjirangamitjina], die verheirateten Frauen [Tnéera = die Schönen] und die unverheirateten Frauen [Alknarintja, Frauen, die ihre Augen – alkna – von den Männern abwenden müssen, nicht heiraten dürfen]. Da es also männliche und weibliche Totemurfahren gibt, kann das Ideal der Aranda doch wohl kaum ein »Zweigeschlechterwesen« sein. Winthuis meint, die Männer seien eben »Weib-Männer und die Frauen Mann-Weiber«. Warum werden dann nur die Knaben, nicht aber die Mädchen zu doppelgeschlechtigen Wesen geweiht, wenn schon die Totemurmütter doppelgeschlechtig waren? Aber die Tnéera heiraten doch, wie das Spiel der Ilbamara [Seite 443] zeigt, also machen sie von ihrer angeblichen Zweigeschlechtigkeit gar keinen Gebrauch!

Winthuis sieht in den Kultspielen Hunderte von Beweisen für die Zweigeschlechtigkeit der Altjirangamitjina, also wenigstens der männlichen Totemurwesen. Die Kultspiele stellen oft dar, wie ein Schauspieler, der in der Maske eines Totemtiers den Totemurfahren mimt, durch zitternde Bewegungen des Oberkörpers – nach Winthuis – den Actus generationis »spielt« und dadurch – also durch mimischen Analogiezauber – die entsprechenden Totemtiere als Lebensmittel hervorbringt. Bringt er sie als doppelgeschlechtiges Wesen aus seinem eigenen Leibe hervor? Es wird immer wieder und ausdrücklich betont, die Totemtiere treten *aus der Erde* hervor. Also ist die Erde die Magna mater aller Lebewesen und der Schauspieler, der in der Maske des Totemtiers das Totemurwesen mimt, der »Vater«. Dieser Meinung müßte auch Winthuis sein, denn er bezeichnet die »Muldenbühne«, die in den Boden vertiefte Spielstätte, in der der Darsteller mimt, als Symbol der Vulva: den Eingang in den Schoß der Mutter Erde. Die als Lebensmittel erwünschten Totemtiere entstehen also aus der Verbindung des männlichen Tiers – als Maske des Totemurwesens – mit der weiblich gedachten Erde. Im Emuspiel [Seite 437] steht der Emudarsteller an einem Wasserloch und trinkt. Winthuis<sup>189</sup> sieht im Emu an der Tränke die verhüllte Darstellung des Actus generationis. Aber selbst wenn die Deutung zutreffen sollte, bliebe die Frage zu beantworten, wieso denn das Emu – der Totenvorfahre in der Maske des Emu – als doppelgeschlechtig gelten könne? Er kommt zum Wasserloch [nach Winthuis: Vulva für Weibchen], das durch die Bodenvertiefung szenisch ange deutet ist. Selbst wenn man die »verhüllende Bildersprache«, in deren Kenntnis Winthuis die Lösung aller Rätsel sieht, annähme, würde aus dem Emuvorfahren am Wasserloch immer noch kein zweigeschlechtiges Wesen.

Auch die nichttotemistischen Spiele, wie etwa der Hochzeitstanz [Seite 422], in dem mythische Männer und Frauen einander gegenübertraten, wobei die »zitternden Bewegungen« den Wunsch nach geschlechtlicher Vereinigung ausdrücken mögen, zeigen keine Spur von doppelgeschlechtigen Wesen, wohl aber mit aller Deutlichkeit das Gegenteil. Eine Überprüfung aller Totemaufführungen zeigt kein einziges Spiel, in dem der unbefangene Betrachter ein doppelgeschlechtiges Wesen auftreten sähe. Selbst wenn man alle Mythen deuten wollte wie Winthuis – wobei die Reisen der Totemurwesen mit allem, was sie dabei unternehmen an Jagden, Spielen, Kulten, Kämpfen und so weiter als immer neue Bilder für den Actus generationis betrachtete –, nirgends zeigt sich zwingend ein doppelgeschlechtiges Wesen. Die Totenkultspiele werden zur Mehrung der Tier- und Pflanzennahrung nur vor dem Beginn der Regenzeit aufgeführt, also kommt in den Kultspielen die »immerwährende« Ausübung des Actus generationis in keiner Weise zur Geltung. Wo er im Spiel erscheint, ist er mimischer Analogiezauber: das männliche Tier befruchtet die weibliche Mutter Erde. In der Maske des männlichen Tiers aber erscheint ein höheres schöpferisches Prinzip: der Altjirangamitjina.

Zu den gleichen Schlüssen kommt T. G. H. Strehlow<sup>190</sup>: »Die Aranda-vorfahren waren nach meiner Ansicht trotz Joseph Winthuis' irrtümlichen Auslegungen keine „Zweigeschlechterwesen“. Es ist viel zuviel – noch ungedrucktes – Arandamaterial in meinem Besitz, das gegen seine Ausführungen spricht. Man sollte statt dessen von einem ursprünglichen weiblichen und einem ursprünglichen männlichen Prinzip reden.«

Die einzige Erzählung, bei der man an einen zweigeschlechtigen Altjirangamitjina denken könnte, steht nicht bei Winthuis, sondern 1947 bei T. G. H. Strehlow in »Aranda Traditions« [Seite 429] im Karoramythos: in der ersten Nacht, in der der Bandicoot-Totemurahne sich zum Schlafe niederlegte, brachte er aus seiner Achselhöhle seinen ersten Sohn hervor, der zunächst unbeweglich neben ihm liegt, dann aber in der Morgenfrühe durch den vibrierenden Laut des Raiangkintja zum Leben erweckt wird, sich erhebt und im Zeremonialtanz den mit Dauenzeichen geschmückten Vater umkreist. Aber von einem *immerwährenden* Actus generationis, den Winthuis als Mittelpunkt der Aranda-religion betrachtet, ist auch hier nichts zu spüren.

DIE FORMALE GESTALTUNG aller Theaterelemente fällt bei den Nordaranda auf durch die völlige Abstraktion. Jeder Naturalismus scheint aus dieser Spielkunst verbannt. Die abstrakte Form hat trotz der blühenden Gebilde, die uns vor allem in der Vielfalt der Requisiten und

Bodengemälde, in den Farben und Figuren der Körperbemalung und der Daunenbeklebung zu einer außerordentlichen Verarmung des Lebendigen geführt. Wenn Nietzsche »in Versen dichten« mit »in Ketten tanzen« verglich, so wäre dieser Vergleich im Anblick des Arandatheaters noch viel berechtigter. Im Gegensatz zum entfesselten Mimus der feuerländischen und pygmäischen Tierdarsteller wirkt die Schauspielkunst der Aranda als gefesselte Mimesis, die jeden menschlichen Ausdruck ausgelöscht hat. So fehlt diesem Theater denn Weinen und Lachen, wenn auch ein einziges Mal berichtet wird, die bösen Wesen der Latjarinkaaufführung »brächen plötzlich in ein anhaltendes, meckerndes Gelächter aus«.

DAS GRUNDSCHA  
M jeder Totemaufführung bleibt sich gleich. Es besteht aus drei Elementen: den Solisten, dem Tanzchor und dem Singchor. Einer oder wenige Solisten stellen den Urvater in der Maske seines Totems dar. Diese Maske wird nicht nur durch die mimische Gebärung, sondern überdies durch Körperbemalung und Daunenbeklebung – es ist der langwierigste und umständlichste Teil der Vorbereitung einer Aufführung – höchst eindrücklich gestaltet. Die Maske ist für Uneingeweihte nicht »lesbar«, da wir ihre Zeichensprache nicht verstünden, wenn nicht Gewährsleute der Aranda den Forschern etwas davon erzählt hätten. Wo Hinweise der Aranda fehlen, bleibt uns alles unverständlich. Unzweifelhaft sind wir außerstande, eine ganze Reihe von Aufführungen überhaupt als Theater zu erkennen. Lesbar ist nur die Mimik und auch sie nur dann, wenn das dargestellte Totemtier in naturalistischer Manier, wie bei den Südaranas, vorgeführt wird. Wer in der Maske erscheint, bliebe uns ohne die Hilfe der Aranda und die Sprachforschung der beiden Strehlows unverständlich. Mit der Feststellung, daß im Tjilpaspiel ein Wildkatzenurfahr auftritt, ist noch wenig getan; man muß die Mythen kennen, um die Kunstformeln des Mythentheaters einigermaßen zu verstehen.

Der Tanzchor, der sich vor seinem Aufreten ebenfalls schmückt und sich nur bei den Nordaranas findet, wird meist von jungen Männern dargestellt. Der Schritt und das Rhythmuslied [Warkuntama] bleiben bei sämtlichen Aufführungen sich völlig gleich. Das spricht doch wohl kaum für ein mimisch oder tänzerisch besonders begabtes Volk.

Der Singchor endlich wird vom »Publikum«, den zuschauenden alten Männern gebildet. Sie sind die Weisen, die die Lieder am besten kennen, und damit sind sie die eigentlichen Träger aller Überlieferungen. Wo die Frauen dabei sind, singen sie mit, ein Beweis dafür, daß auch im späten Urtheater das Chorlied zu singen nicht Aufgabe eines besonderen Singchors, sondern der gesamten Volkheit ist. »Publikum«

im modernen Sinne, das nur zuschaut und zuhört, ohne aktiv wenigstens als Chorsänger mitzuwirken, gibt es im Urtheater nicht. Selten weicht eine Aufführung von diesem Grundschema – Solisten, Tanzchor, Singchor – ab. Wo es einmal geschieht, wie im Hochzeitspiel, wo Männer und Frauen einander frontal gegenübertreten, liegt die Vermutung nahe, daß hier agrarische Grundformen des Fronttanzes auf Jägervölker wirken. Tänze wandern ja über den ganzen australischen Kontinent.

**ANTEIL DER GESCHLECHTER.** Die Totemspiele werden nur von Männern aufgeführt und von Männern mitangesehen und mitbesungen. Nur zweimal dürfen Frauen zugegen sein, im Bienen- und im Fischspiel, doch dürfen sie nicht zuschauen, sondern nur zuhören<sup>191</sup>. Wo Frauen in Mythenspielen auftreten, werden sie von Männern dargestellt. Dagegen haben <sup>die</sup> Frauen ihre eigenen »Tänze«, die sich aber bei näherem Zusehen als Mythenspiele erweisen, wie das Siebengestirnspiel, das sie anlässlich der Beschneidung aufführen. Im Hochzeitsspiel treten Männer und Frauen einander gegenüber. In den Ltata-Tanzspielen dürfen Frauen und Kinder zuschauen. Obwohl die Frauen bei den Knabenweihen viel öfters dabei sind, als man das erwarten würde, entfallen auf sie recht wenige Spielaufgaben. So wird man denn das Arandatheater im wesentlichen als Männertheater bezeichnen dürfen. Und damit ist gesagt, daß die Gleichberechtigung der Geschlechter, die die eigentlichen Urkulturen auch im Spiel noch erweisen, hier gestört ist.

**HÖRSPIELE** treten, je weiter wir uns von den Urkulturen entfernen, immer mehr zurück. Ein eigentliches Hörspiel ist nicht mehr vorhanden. Was blieb, sind einige Schauspiele, die entweder die Frauen [Bienen- und Fischspiel] oder die zu weihenden Knaben nicht sehen, aber wenigstens hören dürfen. So bleibt hier eigentlich nur noch das Schwirrholz des Stammvaters, das aber kaum im Rahmen eigentlicher Hörspiele zur Vorführung gelangt. Das Schwirrholz tönt während der Beschneidung, um anzudeuten, daß der Schwirrholzgeist, ursprünglich wohl der Stammvater, die Beschneidung vornimmt, und nach der Übergabe der Schwirrhölzer an die beschnittenen Knaben, die es eine Nacht lang hören lassen und sich davon einen mächtigen erotischen Eindruck auf ihre Liebsten versprechen. Und endlich klingt das Schwirrholz auf der Inkuraschlußfeier sozusagen Tag und Nacht. Damit ist der Symbolcharakter geschwunden. Aus der akustischen Maske ist ein Lärminstrument geworden.

