

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: 7: Grundbegriffe des Theaters
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: 02.01.2026

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

VII
GRUNDBEGRIFFE DES
THEATERS



Flötenblasender Zauberer

Schauspieler im Bisonkleid, inmitten der eiszeitlichen Tierwelt. Schon in der Kunst der Eiszeit ist der Tierdarsteller oft wiedergegeben.
Höhle Trois frères. Magdalénien

NACHDEM das Urtheater in vier Weltteilen bei siebzehn Stammesgruppen, die alle primitive Sammler und Jäger sind, dargestellt wurde, kann man versuchen, die Fragen nach Wesen, Elementen und Erscheinungsformen des Theaters zu beantworten. Wir geben hier also keine philosophischen Spekulationen über das Theater, sondern aus lebendiger Anschauung gewonnene Grundbegriffe, die, wenn sie wirklich sind, was sie sein wollen, für das Theater aller Kulturen der Welt Geltung haben müssen. Damit hoffen wir, der Theaterwissenschaft eine sichere Grundlage zu schaffen.

Die Aufführung

Gegenstand theaterwissenschaftlicher Betrachtung ist die Aufführung, also das Erlebnis, das Schauspieler und Zuschauer zur Gemeinschaft verbindet. Gemeinschaft bedeutet innere Verbundenheit gleichartiger Glieder, die verschiedene Funktionen erfüllen: der Schauspieler stellt Rollen dar, der Zuschauer erlebt Rollen. Theater deutet nach dem griechischen Wortsinn auf etwas Schaubares. Der Darsteller stellt sich in einer Rolle zur Schau, der Zuschauer schaut durch die Rolle hindurch ein mit äußeren Sinnen nicht Wahrnehmbares: die Seele. Was Schauspieler und Zuschauer verbindet, ist nicht nur das äußere Band. Es ist ein Geheimnisvolles, das die Seelen verschmilzt. Die Grundelemente des Theaters sind zwar Schauspieler und Zuschauer. Aber nicht die mechanisch einander gegenübergestellten Elemente machen das Wesen des Theaters aus, sondern das, was sie mystisch verbindet. Ehepartner sind Mann und Frau. Die Ehe besteht aber nicht im willkürlichen Nebeneinander der beiden, sondern in ihrem Einswerden. Auch das Theatererlebnis ist eine zwar nicht körperliche, aber seelische Einswerdung, die Vereinigung zwischen Schauspieler und Zuschauer. Baukunst, Plastik, Malerei sind in dauerhaften Stoffen gebildet. Mit Dichtung und Musik hat das Theater die Vergänglichkeit gemein; denn daß der Dichtung durch die Schrift, der Musik durch Noten und Stahlband und dem Theater durch den tönenden Film Dauer verliehen werden kann, verdanken wir lediglich einer späten technischen Erfindung, die das Wesen dieser Künste nicht berührt und nicht wandelt. Baukunst, Plastik, Malerei aber vermöchten ohne ihre dauernd erhaltbaren Stoffe nicht zu bestehen. Stein, Holz, Farbe also gehören zum Wesen von Bau, Plastik und Malerei. Zum Wesen der Dichtung aber gehört nicht die Schrift, sondern das Wort, zum Wesen der Musik weder die Note noch das Stahlband, sondern der Ton, zum Wesen des

Theaters aber der Mensch. Stoff des Theaters ist der durch geistige und seelische Impulse bewegte Körper. So ist Theater unzweifelhaft die menschlichste und umfassendste aller Künste: sie ist nicht nur Stimme oder flötenblasender Mund und trommelnde Hand – Theater erfordert den ganzen Menschen, seine Körperlichkeit, die Ausdruckskraft aller Glieder, alle mimischen Möglichkeiten des Gesichts und seine Stimme. Das gilt auch vom Spiel der Handpuppen, Marionetten und Schattenfiguren. Sie sind nur die Masken des einen Darstellers, der die Figuren bewegt und durch seine Stimme singen und sprechen läßt.

Tanz und Theater

Theater hat mit Tanz eins gemein: den menschlichen Körper als Material seiner Kunst. Es gibt zwei Grundformen des Tanzes: den darstellenden und den abstrakten Tanz. Der darstellende Tanz bedient sich der Rolle. Die Tänzer tanzen Rollen und stellen wie Schauspieler Handlungen dar. Also ist der darstellende Tanz eine Sonderart des Theaters. Der abstrakte Tanz hingegen, in dem der Tänzer sich selber in der Lust an der Bewegung vergnügt, gehört nicht in den Bereich des Theaters, auch da nicht, wo er allenfalls vor Zuschauern in Erscheinung tritt, wie jene Art des Balletts, das keine Rollen und keine Handlungen darstellt, sondern in den abstrakten Bewegungen abstrakter Tanzkunst sich auslebt. Mimisches Spiel und mimischer Tanz sind nur zwei Stilformen des Theaters. Mimisches Spiel ist in seiner folgerichtigsten Form naturalistisches, mimischer Tanz in seiner folgerichtigsten Entwicklung idealistisches, stilisiertes Theater. Gewiß gibt es Aufführungen, die die Grenzen zwischen mimischem und abstraktem Tanz verwischen und kaum feststellen lassen, ob Handlungen von Rol-
lentragern dargeboten werden oder nicht. Abstrakter Tanz kann eine Handlung vorführen, ohne deshalb Theater zu sein, denn nicht die Handlung, sondern nur die Rolle entscheidet darüber, ob wir Theater vor uns haben oder nicht. Die meisten »mimischen Tänze« der Alpenbewohner, die eine Handlung darstellen, zum Beispiel das Liebeswerben, sind also wirkliche Tänze und kein getanztes Theater.

Martin Gusinde schildert einen Werbetanz der Bambutipygmäen [Seite 40]. Die Handlung dieses Liebestanzes ist mit aller Deutlichkeit erkennbar: Burschen und Mädchen, Männer und Frauen spielen aber keine Rollen, kein anderes Ich, sie stellen sich selber und ihr Liebesverlangen dar und nicht, beispielsweise, das Liebeswerben eines mythischen Paares. Sie tanzen einen erotischen Gesellschaftstanz, wie alle zivilisierten Völker ihn auf ihre Weise tanzen. Mit Theater hat dieser Tanz nichts zu tun. Der Unterschied zwischen Theater und abstrak-

tem Gesellschaftstanz kann in einer Urgeschichte des Theaters nicht scharf genug betont werden, achten doch die meisten Forscher nicht auf den Unterschied von Theater und Tanz. Jedes mimische Spiel wird als Tanz bezeichnet – wo aber Theater in Erscheinung tritt, wird kaum jemandem bewußt.

Drama und Theater

Drama heißt Handlung. Diese summarische Übersetzung verlockt immer wieder zur Meinung, überall, wo auf der Bühne Handlung sichtbar werde, sei auch Theater oder Drama festgestellt.

Der Liebestanz der Bambuti stellt eine Handlung dar, ist aber weder Theater noch Drama.

Zur Darstellung einer Handlung ist jeder, auch außerhalb des Theaters und des Tanzes, befähigt. Man handelt im Leben, indem man einen Entschluß ausführt, also einen Zweck erfüllt durch Jagen, Sammeln, Hütten bauen, Feuer anfachen, Werkzeuge herstellen, Körbe flechten und den Körper bemalen. Aber jede Zweckhandlung steht offenbar außerhalb des Theaters.

Der Tänzer zeigt eine Handlung, wenn er durch Gesten, Bewegungen und Laute eine Liebeswerbung darstellt. Die tänzerisch dargestellte Liebeswerbung ist ein Spiel wie Schaukeln und Kugeln schieben, Wettrennen und Sich-Fangen. Spiel ist zweckfreie Handlung, aber weder Theater noch Drama.

Eine THEATERHANDLUNG setzt also Rollenträger voraus, einen einzigen Schauspieler wie den Yetáita bei der Jugendweihe oder einen Chor wie die gespielten Seelöwen bei den Yámana.

Eine DRAMATISCHE HANDLUNG ist nur möglich durch ein Ensemble, also mindestens zwei sich widerstreitende, gegensätzliche Figuren.

Es gibt also drei Arten von zweckfreien Handlungen: das Spiel, die Theaterhandlung, die dramatische Handlung. Das Spiel, also auch das Tanzspiel, steht außerhalb des Theaters. Dagegen sind theatralische und dramatische Handlung dem Theater zugehörig, wenn sie von Rollenträgern dargeboten werden.

Ein Feuerlandindianer, der an der Jugendweihe den Yetáita oder den Winefkéra, die Rolle eines böartigen Raubvogels der Hochsee, darstellt, spielt ebenso echtes Theater wie die Perchta, die die faulen Spinnerinnen besucht, oder der heilige Nikolaus von Myra, der den Kindern Äpfel und Nüsse bringt. Auch in der Fasnachtsgestalt, die das Volk in den Straßen anspricht, erleben wir noch heute Urtheater, das mit einem einzigen Darsteller auskommt. Hier wird der Dialog noch nicht mit einem Gegenspieler, sondern noch unmittelbar mit dem Pu-

blikum geführt. Die Verschmelzung der beiden Hälften des Theaters, Schauspieler und Zuschauer, wird in erstaunlicher Art vollkommen deutlich.

So eindeutig aber wir im Yetáita und Winefkéra, in der Perchta, im Nikolaus und in einer Fasnachtsfigur Theater erleben, so wenig sind wir einem Drama begegnet. Dramen verlangen den Gegenspieler auf der Bühne. Dramen sind Kampfspiele. Im Drama erwartet der Zuschauer den Sieg des Lebens, des Guten, der Gerechtigkeit. Drama erfordert sich widerstrebende Parteien, von denen die eine siegt. Bleibt der Kampf unentschieden, dann versündigt sich der Autor an einem guten Recht des Publikums, das im Theater Entscheidungen verlangt. Drama und Theater zeigt die urzeitliche Theaterform des Handpuppenspiels. In der Kasperlibühne befindet sich ein einziger Spieler, der aber aufs Mal höchstens zwei Puppen, also zwei Rollen, ins Spielfeld zu stellen vermag. So ergibt sich von selber das Bedürfnis des einen Schauspielers, des Kollegen der Perchta und des Nikolaus, sich gelegentlich mit den Zuschauern direkt auseinanderzusetzen. Wir wohnen im Kasperlitheater also einem Urdrama bei. Der Kasperli, die Hauptfigur des Puppentheaters – der in jedem Landstrich einen andern Namen trägt –, wendet sich mit seinen Fragen und Reden immer wieder direkt ans Publikum. Es besteht meist aus Kindern, die noch keine Hemmungen haben und den Dialog sofort aufnehmen, gerne und bereitwillig antworten. Kommt die Antwort nur schüchtern, dann versucht der Puppenspieler durch wiederholte Fragen die Schüchternheit zu überwinden und womöglich den ganzen Chor der Kinder zum Antworten zu bewegen. Da echtes Kasperlitheater meist improvisiert wird, kann durch das aktive Eingreifen der Zuschauer die Handlung sich oft ungeahnt erweitern oder auf völlig andere Bahnen führen. Puppenspieltex te wachsen und dehnen sich im befeuernden Zwiegespräch mit den zuschauenden Kindern, die sich als die besten Mitarbeiter erweisen und damit dem Stück und der Aufführung erst zur endgültigen Form verhelfen.

Im Kasperlitheater also begegnen wir erstens echtem Theater, das von einem einzigen Darsteller bestritten wird, der durch die Rollen der Puppen handelt und spricht, und zweitens echtem Drama, denn die zwei Puppen, die im Bühnenausschnitt erscheinen, ermöglichen Spiel und Gegenspiel, also die dramatische Handlung. Eine Handlung ist somit dramatisch, wenn sie von sich widerstrebenden Rollenträgern dargestellt wird.

Bei der Betrachtung des Urtheaters wird also die Feststellung, ob wir lediglich »Theater« oder außerdem die mimische Darstellung eines Dramas vor uns haben, von wesentlicher Bedeutung sein. Entschei-

dend ist zunächst die Erkenntnis, daß Theater des Dramas nicht unbedingt bedarf und daß ein einziger Schauspieler genügt, um echtes Theater darzubieten. Man wird also mit nur theatralisch und nur dramatisch begabten Völkern rechnen müssen und außerdem mit andern, die sowohl für Theater als für Drama begabt sind. Unzweifelhaft ist das Theatralische, das ja lediglich in der Verkörperung einer einzigen Rolle bestehen kann, älter als das Dramatische, das allerdings bereits in den Urkulturen – dem Kulturstand entsprechend – voll entwickelt ist.

Mimik und Theater

Ebensowenig wie ein Tänzer ist der gewandteste Mimiker schon ein Schauspieler, wenn er keine Rollen darstellt. Martin Gusinde schildert einen mimisch ungemein begabten Erzähler¹: »Vor allem ist es die naturgetreue, überraschend genaue Mimik, die fast jeden Satz des Vortragenden begleitet und wichtige Stellen belebt; seine ganze Persönlichkeit, nicht nur Arme und Beine, Augen und Stimme, sind dabei beteiligt. Derart kennzeichnend und sprechend deutlich sind fast alle Bewegungen und mimischen Ausdrucksformen, daß die Worte zuweilen verschwiegen werden könnten, ohne dem fortlaufenden Sinn der Erzählung irgendwelchen Abbruch zu tun. Alle Kräfte des Körpers und des Geistes setzen sich dafür ein, die einzelnen Szenen der Erzählung für die Sinne der Anwesenden zu verdeutlichen; der Vortragende strengt sich aufs höchste an, und am Ende seiner Darbietung erscheint er mitunter wie in Schweiß gebadet und vollständig erschöpft. Gleichzeitig durchläuft seine Stimme alle verfügbaren Modulationen, was ebenfalls den Erzählungsinhalt ganz wirklichkeitsnah macht. Die Zuhörer können nicht anders als sich mitreißen zu lassen, alle ihre Sinne sind eingefangen von der plastischen Lebhaftigkeit und dem dramatischen Gebärdenspiel des Erzählers. Allerdings gilt diese Vortragsweise zunächst für Berichte von persönlichen Erlebnissen, doch werden auch geeignete Mythen mit der gleichen rednerischen Meisterschaft dargeboten.«

Alle Mittel des Schauspielers, die Mimik des Gesichts, die Ausdrucksbewegungen von Armen und Beinen, der Augen und der Stimme, stellt der afrikanische Urwaldzweig so sehr in den Dienst der Verdeutlichung seiner Erzählung, daß Martin Gusinde geradezu von einem »dramatischen Gebärdenspiel« spricht. Aber trotz des Einsatzes aller schauspielerischen Mittel haben wir hier kein Theater, sondern lediglich einen vortragenden *Dichter* erlebt, denn erst die Rolle macht den Tänzer und Mimiker zum Schauspieler, der Gegenspieler die Handlung zum Drama.

Der abgedroschenste Satz aller Theaterhistorien, alles Theater stamme aus dem religiösen Kult, bedarf einer Überprüfung. Kult ist die zur Formel erstarrte Ausdrucksbewegung, die sich an ein höchstes oder hohes Wesen richtet. Die wichtigsten Kulthandlungen sind Gebet und Opfer. Im Gebet wird das höchste oder ein hohes Wesen angesprochen in Bitte und Dank. Älter als das Wort dürfte die körperliche Ausdrucksbewegung sein. Der stumme Blick zum Spender aller Güter sagt oft mehr als viele und laute Worte. Diese Zwiesprache mit höheren Mächten oder mit dem Allmächtigen ist trotz ihres Dialogcharakters kein Theater, weil dabei die Rollenverkörperung fehlt. – Das Opfer ist ein »Tauschgeschäft«. Man opfert einen Teil der Jagdbeute oder der gesammelten Früchte und erbittet damit neues Jagd- und Sammelglück. Man gibt, damit wiedergegeben wird. Auch dieses »Tauschgeschäft« hat den Charakter des Dialogs; aber wiederum fehlt die Rollendarstellung. Die Impulse zu Bitte und Dank lösen die Ausdrucksbewegung und das Wort aus und führen zu Gebet und Opfer. Theater entsteht aus diesen Grundformen des Kults in dem Augenblick, in dem der ursprünglich unsichtbare Spender aller Güter in einer Gestalt verkörpert wird und damit als Maske Gebet und Opfer entgegennimmt. Dieser Übergang vom Kult zum Theater zeigt am deutlichsten das Talböngfest bei den Aeta auf den Philippinen, bei dem ein Alter die Gottheit darstellt und das Volk ihm die Gaben der Erde als Opfer darbringt. Die Theatralisierung des Kults zeigt sich bei den Wedda, wo der Zauberer sich in Trance in die Gottheit oder den Ahnen verwandelt und als Geisterdarsteller das Opfer entgegennimmt und neues Jagdglück verspricht. Bei den Aranda sind mit dem Theater Kultakte verbunden. Das Blutopfer wird dem mimisch dargestellten Totemurahnen dargebracht als Bitte um die Mehrung seines Totemtiers. Aber die Wedda auf Ceylon und die Aranda in Mittelastralien sind Zauberjäger, die Aeta auf den Philippinen sind zum Hackbau übergegangen. So sind es denn späte Beispiele, die den Übergang aus dem Kult zum Theater zeigen. Die eigentliche Situation des Urtheaters stellt sich anders dar. Der Gedanke an ein Höchstes Wesen beschäftigt alle Urvölker, wie die Mythen und wie das Theater es zeigen. Wenn nun das Höchste Wesen als unsichtbar, aber hörbar gedacht wird und darum zunächst im Hörspiel und später im Schauspiel dargestellt wurde, um bei den Yámana die Erfüllung aller Gebote der Jugendweihe persönlich zu überwachen oder bei den Pygmäen und Uraustraliern die Hauptzeremonie der Jugendweihe persönlich vorzunehmen, dann erscheint das Höchste Wesen nicht als Empfänger von Gebet und Opfer, also in einer passi-

ven Rolle, sondern als Akteur, als ein die Handlung Führender. Hier geht das religiöse Spiel also nicht aus einem Kult hervor, sondern die Jugendweihe führt zum religiösen Spiel.

Bei den Yámana überwacht Yetáita, in dem wir die Verkörperung des Höchsten Wesens sehen, die Befolgung der Jugendweihegesetze; damit entsteht kein kultisches, wohl aber ein religiöses Spiel, in dem ein einziger Schauspieler der Gesamtheit der Feiernden, insbesondere aber den Prüflingen entgegentritt. Wenn im Ituriurwald oder in Australien das Schwirrholtz tönt und das Höchste Wesen oder den Stammvater darstellt, dann ist diese akustische Aufführung kein kultisches, sondern bloß ein religiöses Hörspiel. Wenn aber in der Jugendweihe der Kurnai das Höchste Wesen die Knaben zu neuen Stammvätern macht oder in der Knabenweihe der Yuin ihnen die Zähne ausschlägt, dann wird die Zeremonie durch die hörbare und sichtbare Verkörperung des Höchsten Wesens zum Kulttheater, weil die Weihe ein kultischer Akt ist.

Dazu kommt, daß im Urtheater nicht nur religiöse Themen dargestellt werden. Die profanen Themen überwiegen bei weitem; denn die Darstellung eines Tierspiels, eines Jagdspiels, eines Sammelspiels, einer Begebenheit aus dem Alltag, einer Sittenlehre oder einer Sage hat weder mit Religion noch mit Kult etwas zu tun.

Der URSPRUNG des Theaters liegt nicht im Kult, sondern im Drange, vor Zuschauern, und bestätigt durch ihren Beifall, eine Rolle darzustellen. Stellt der Urmensch ein Tier und alles andere, was außerhalb der Sphäre des Religiösen liegt, dar, dann entsteht Profantheater; stellt er das Höchste Wesen dar – unseres Erachtens die älteste Spielgestalt des religiösen Theaters –, dann entsteht religiöses Theater. Das profane und das religiöse Theater gehören schon der Urkultur an. Dagegen ist es auffallend, daß Kulttheater erst bei den Weddas, Aetas und Australiern in Erscheinung tritt. Nichts spricht dafür, daß das religiöse Theater älter ist als das Profantheater. Alles zeugt dafür, daß das religiöse Theater als Hörspiel begann, daß später die Möglichkeit des Schauspiels dazukam und erst zur Zeit des Zauberjagertums und der Hackbauer das Kulttheater entstand.

Das religiöse Theater entstammt also nicht dem Kult, sondern dem Drange nach mimischer Vergegenwärtigung des Höchsten Wesens. Findet diese Vergegenwärtigung im Kult statt, indem man das Wesen, dem geopfert wird, mimisch darstellt, dann entsteht Kulttheater. Es kann sich zum kultlosen religiösen Spiel weiterentwickeln, wie die Luzerner Osterspiele, die in der Stiftskirche als Auferstehungsfeiern begannen und auf dem Weinmarkt als religiöse Spiele sich entfalteten und endeten.

Daß religiöses Theater zum Profantheater werden kann, lehrt die Theatergeschichte in ungezählten Beispielen. Das geschieht, wenn ein Volk Gestalten und Handlungen des religiösen Theaters eines *anderen* Volkes oder einer *früheren* Kultur übernimmt; dabei werden Gestalten und Handlungen ihres religiösen Gehalts beraubt oder ins Profane umgedeutet. Das ist der Fall in den Kinaspielen der Yámana ebenso wie in den Fasnachtsspielen des Mittelalters. Innerhalb der gleichen Kultur aber pflegt religiöses Theater nicht zum Profantheater zu werden, weil man den Übergang aus dem religiösen in den weltlichen Bereich als »Profanation« empfände und verböte. Das hat der Pfarrer Franz Alois Schumacher in Rothenburg bei Luzern im Jahre 1743 erlebt, als er aus dem einstmals heiligen Spiel von Isaaks Opferung ein Fasnachtsspiel machte und für diese Profanation auf Betreiben der Jesuiten, den Hütern der reinen Lehre, des Amtes enthoben wurde².

Kinderspiel und Theater

Der Nachahmungstrieb ist ein Urtrieb der Menschheit. Bei Kindern ist er besonders stark. Was sie sehen und hören, ahmen sie in ihren kindlichen Spielen unverzüglich nach: ein Trieb, der die Erwachsenen um so stärker beherrscht, je näher sie ursprünglichen Lebensbedingungen stehen. Kinder spielen Vater und Mutter, Pflanze und Tier, Sammeln und Jagen, Werkzeugherstellen und Hüttenbauen. Daß die Kinder wie traumverloren Rollen darstellen, die Rolle der Mutter, die Rolle des Jägers, die Rolle des Tiers, ist unzweifelhaft. Ist ihr Spiel darum, da wir doch die Rolle als Kennzeichen des Theaters werten, auch als Theater zu betrachten? Nein. Denn zum Wesen des Theaters gehört es außerdem, daß Rollenspiele vor der Gemeinschaft der zum Theatererlebnis besonders erschienenen Zuschauer oder Zuhörer aufgeführt werden, nicht nur vor zufälligen Zuschauern wie den Eltern und Geschwistern, die das kindliche Spiel überwachen. Die isolierte Verwendung eines einzigen, für das Theatererlebnis noch so notwendigen Spielmittels, der Mimik, des Tanzes, der Handlung, der Musik, der Nachahmung alltäglicher Ereignisse also genügt nicht, um Theater zu schaffen.

Maske und Theater

Eigentlich müßte man die gesamte Verkleidung, die den Zweck hat, einen Menschen in ein anderes Ich zu verwandeln, als Maske bezeichnen, wie das der Volksmund in allen maskenfreudigen Gegenden der Schweiz auch tut. Nicht nur die Gesichtslarve oder nur das Fasnachtskostüm, sondern die ganze verkleidete und verlarvte Maskengestalt

heißt »Maske«. »Maschgraade-Lauße«, als Maske laufen, bedeutet in Schwyz und anderswo den Gang der verummten Gestalt durch Gasen und Häuser. Im Theater bezeichnet man mit Maske und Maskemachen nur die Verhüllung des Gesichts mit Schminke oder festem Material wie Flechtwerk, Rinde, Stoff, Leder, Holz, Papier, Metall – die Goldmasken in Mykene! Auch die feste Maske ist kein untrügliches Zeichen für die Vergegenwärtigung von Theater, denn erstens gibt es Völker, wie die Pygmäen, die feste Masken in keiner Form kennen und sie im Spiel durch einen besonders lebendigen Gesichtsausdruck, die »mimische Maske«, ersetzen, und zweitens werden Masken auch zu andern als theatralischen Zwecken verwendet: als Jagdmasken, als Justizmasken, als Kriegermasken, als Geheimbundverhüllung, als Schutzmasken und so weiter.

Wesen des Theaters

Theater, haben wir gesagt, wird erst wirksam, wenn Zuschauer und Rollenträger durch die Aufführung zu einer mystischen Einheit verschmelzen. Ist diese Verschmelzung der beiden Urelemente des Theaters spürbar im heutigen ebenso wie im urzeitlichen Theater?

Im modernen Theater werden künstlerisch belangvolle Aufführungen erstrebt. Um dies zu erreichen, legt der Spielleiter alle Phasen der Tongebung, der Bewegung im Raum und der schauspielerischen Leistungen genau fest, um durch höchstmögliche Ensemblewirkung das Drama zu stärkster Wirkung zu bringen. Trotzdem gleicht keine Aufführung der andern. Jeden Abend versammelt sich vor der Bühne ein anderes Publikum. Sitzt ein gutes, das heißt, ein das Theatererlebnis bereitwillig aufnehmendes Publikum im Parkett, dann spornt es die Schauspieler zu intensiveren Leistungen an. Hat sich ein schlechtes, ein wenig aufnahmebereites oder überkritisches, ja, fast ablehnendes Publikum eingefunden, dann hemmt es die Leistungen der Darsteller augenblicklich und beeinträchtigt die Intensität der Aufführung. Nur der Einklang, der Zusammenklang der Gefühle der Zuschauer und Rollendarsteller, ermöglicht das schlackenlose Erlebnis im agierenden Schauspieler und im aufnehmenden Zuschauer. Nur die Gleichstimmung von Schauspielern und Zuschauern führt beide zu jener Ekstase, die das Kennzeichen echten Theatererlebnisses ist, die den Spieler zu höchsten Leistungen befeuert und die Zuschauer zu Beifallsstürmen hinreißt.

Je »primitiver« das Theater ist, desto stärker wird die Einheit von Darsteller und Zuschauer spürbar. Ist der Text der Handlung nicht festgelegt wie im Stegreifspiel der Commedia dell'arte, dann werden

die hin- und herflutenden Gefühlsströme noch viel deutlicher, weil die Reaktion durch keine starr festgelegten Dialoge und Handlungsabläufe gehemmt wird. Wenn die Spieler durch das lebendig mitgehende Publikum aufgeweckt sind, lassen sie sich im Rausch des Spiels zu immer fröhlicheren Späßen, Sprüchen, Dialogen, Sprüngen, Tänzern, zu mischischen und akrobatischen Bravourstücken und oft ungeheuerlichen Übertreibungen hinreißen. Und nicht minder stark fühlt sich das Publikum von der Bühne her bewegt und antwortet durch lebendige Teilnahme, aufreizende Zurufe und befeuernde Bewegungen. Hier wird unmittelbar spürbar, daß Theater sich nur erfüllt im Ineinanderlohen der von Zuschauern und Schauspielern ausgehenden Gefühlsströme. Wie im Kasperlitheater wirkt der Zuschauer sogar im Erweitern und Abrunden des Textes aktiv mit. Denn Text und Handlung entstehen im Stegreifspiel erst während der Aufführung. Urtheater ist wohl weitgehend Stegreifspiel. Die Bedeutung der Wechselwirkung, die sich aus der Aufführung und dem Erlebnis der Zuschauer ergibt, wird einem erst vollkommen deutlich, wenn man an die Wirkung des Films denkt. Auch der Film beeindruckt sein Publikum. Aber die Gefühlskräfte, die er weckt und die vom Publikum auf die Leinwand zuströmen, werden vom mechanisch wiedergegebenen Bild nicht beantwortet. Der Darsteller, den die Maschine auf die Leinwand wirft, bleibt tot. Ein wirkliches Theatererlebnis kommt somit nicht zustande. Und auch das beste und anfeuerndste Publikum vermag die Leistungen der Filmschauspieler nicht zu steigern und ihnen erst jene Vollkommenheit zu geben, die Schauspieler und Zuschauer in völligen Einklang bringt und beglückt.

Theater entsteht also, sobald Schauspieler vor Zuschauern durch Rollen ein anderes Ich darstellen; wirksam wird es erst, wenn die Gefühlsströme von Zuschauern und Darstellern sich treffen, verschmelzen und das Theatererlebnis der Darstellenden und Aufnehmenden vom »Benommensein« bis zum beglückenden Rausch sich steigert.

Das Rampenfieber der Schauspieler ist einer der Beweise dafür, daß die Verschmelzung von Darstellern und Zuschauern für das Zustandekommen des Theatererlebnisses notwendig ist. Die Rampe ist der schmale, unsichtbare, im modernen Theater durch Orchestergraben – Richard Wagner nannte ihn den mystischen Abgrund – und Lichterreihe deutlich markierte Trennungsstrich zwischen Spieler- und Zuschauerraum. Rampenfieber ist die lähmende und erregende Ungewißheit, ob der Schauspieler den Kontakt mit den Zuschauern finden und damit sich in seine Rolle verwandeln können oder nicht.

Diese seelische Spannung, die besteht, bis der Vorhang sich hebt oder die Aufführung beginnt, ist auch auf Seiten der Zuschauer vorhanden

und äußert sich oft in einer sich stetig steigenden Nervosität. Die Spannung löst sich mit der Hebung des Vorhanges. Der im Volkstheater oft zu hörende befreiende Ausruf oder Seufzer des »Ah!« beim Heben des Vorhanges ist die vernehmlich ausgedrückte Entspannung, die eintritt, sobald der Gefühlsstrom auf den Wellen dieses »Ah!« auf die Bühne flutet und damit den Kontakt mit den Darstellern spürbar herstellt.

Im modernen Theater ist das »Mitwirken« des Publikums seelischer Art: Theater wird »erlebt«; selten greift der Zuschauer durch Zurufe befeuernd in die Handlung ein. Im Urtheater wirkt der Zuschauer körperlich mit: Theater wird »mitgehandelt«. So gehört es zum Wesen des Urtheaters, daß die Zuschauer durch Singen von Liedern oder [und] Markieren des Rhythmus unmittelbaren und körperlichen Anteil an der Aufführung nehmen. Bei den Yámana besteht überdies jederzeit die Möglichkeit, daß der im Chor Mitwirkende, Mann oder Frau, von der Spiellust gepackt wird, auf die kreisrunde Bühne tritt und mitspielt. Noch ist die Rampe keine Grenze, die Schauspieler und Zuschauer unweigerlich trennt, sie ist nur eine Stufe, über die hinauf jeder zu jeder Stunde schreiten und damit in die Verzauberung des Spiels eintreten kann.

Förderung des Theatererlebnisses

Je urtümlicher ein Theater ist, desto stärker kommt der innige Kontakt von Darstellern und Zuschauern während der Aufführung auch körperlich zum Ausdruck. Im Urtheater sind die Zuschauer meistens in einem Ring um die Spieler angeordnet. Aus diesem Ring heraus treten die Spielwilligen, ergreifen einige Requisiten, zum Beispiel zwei Stöcke, um die Hörner des Büffels anzudeuten, oder Masken und Felle, um ein Tier möglichst wirklichkeitstreu wiederzugeben. Dieses Spiel aus dem Zuschauerkreis heraus, das die Einheit zwischen Zuschauern und Darstellern offenbart, haben Spielleiter aller Kulturstufen, auch des modernen Theaters, immer wieder aufgegriffen, um den oft schwer zu erreichenden Kontakt mit ihrem Theaterpublikum gewaltsam herzustellen. Max Reinhardt ging in seiner Danton-Aufführung im Großen Schauspielhaus in Berlin noch weiter. Er glaubte die Einheit Publikum-Darsteller körperlich zu erreichen, indem er Schauspieler unter die Zuschauer mischte. Der Erfolg war – verheerend. Julius Bab, der diese Aufführung miterlebte, berichtet darüber: »Nur mit Grausen kann ich an eine Vorstellung im Großen Schauspielhaus denken, die wohl die merkwürdigste Entgleisung des großen Theaterkünstlers Max Reinhardt war: In Romain Rollands „Danton“ spielte der große Gerichtsakt in der Arena; die Zuschauer aber waren als das Publikum

angenommen, und Theaterkräfte waren überall in die Zuschauerschaft verteilt. Die begannen nun plötzlich zu schreien und zu toben! Man saß dauernd in der qualvollsten Unsicherheit, ob ein Nachbar zur Rechten real tobsüchtig geworden oder nur ein Angestellter des Theaters sei. Man sah jemanden in Ohnmacht fallen und wußte nicht mehr, ob man Applaus klatschen oder den Arzt rufen sollte. Es ergab sich ein Zustand, der keinerlei Ähnlichkeit mehr mit künstlerischer Ergriffenheit hatte, sondern dem nur noch eine winzige Steigerung gefehlt hätte, um in Panik überzugehen³.«

Auch die Fasnachtsmaske begibt sich unter das Volk. Das phantastische Kostüm, die Gesichtsverhüllung, Gangart und Sprechweise aber heben sie so stark von alltäglich gekleideten und sich gebärdenden Festteilnehmern ab, daß sie kein Unheil zu stiften vermag. Die Verschmelzung von Schauspielern und Zuschauern, die das echte Theatererlebnis fordert, ist also seelischer, ich möchte sogar sagen mystischer, nicht aber körperlicher Art.

Durch die Gestaltung des Prologs hat man in geschichtlichen Theaterepochen durch alle möglichen Mittel den Kontakt zwischen Darstellern und Zuschauern zu fördern versucht. Die direkten Anreden des Prologs oder Narren an das Publikum sind so intellektueller Art, daß man meint, sie für das Urtheater nicht annehmen zu müssen. Diese Annahme erweist sich als falsch. Die Yámana stellen am Kinafest in der »Festhütte« dar, wie die Männer von Geistern angegriffen und schließlich umgebracht werden. Aus dem Kampfgewühl vermöchten die Frauen auf die – in einem Hörspiel! – dargestellten Vorgänge allein nicht zu schließen. So tritt der Spielleiter als Kommentator auf und erzählt die für die Frauen nur hörbaren Vorgänge.

Bedeutungsvoller noch als der intellektuelle Prologus und Kommentator ist für das Urtheater der »mystische Prolog«. Seine Mittel sind Musik oder Narkotika. Wenn die Feuerlandindianer ein Spiel aufführen wollen, beginnt jemand aus der Mitte der Zuschauer zu singen. Man horcht auf, erkennt die Melodie und weiß, was für ein Spiel sie ankündigt. Eine Stimme gesellt sich zur andern, bis alle singen. Schließlich erhebt sich ein Darsteller nach dem andern, tritt in den Kreis und beginnt die mimische Tierdarstellung.

In andern Gegenden übernehmen Musikinstrumente die Loslösung des Ich aus dem Alltag und die Verwandlung in die Traumwelt des Theaters: Trommeln und Gongs, Klanghölzer, Rasseln und Holztrompeten.

In andern Kulturen spielen berauschende Getränke und Düfte die Rolle des mystischen Prologs. Musik, Getränke, Düfte lösen die Seele aus der Taghelle der Ratio und ermöglichen es dem Darsteller, sich

frei zu entfalten; denn nur möglichst weitgehende Lösung vom Ich und vom Alltag ermöglicht den Rausch des echten Theatererlebnisses. Dieses »Außer-sich-Geraten« nennt die Mystik Ekstase, in die auch heute viele Schauspieler durch berauschende Getränke sich hineinzusteigern versuchen.

Nun gilt es aber, die mystische Verschmelzung von Darstellern und Zuschauern während einer ganzen Aufführung, oft stundenlang, durchzuhalten. Nicht überall begnügt man sich im Urtheater mit dem intellektuellen oder mystischen Prolog, nicht überall läßt man mit einem Vorspruch oder Vorspiel, die die Seelen einander nahebringen sollen, es bewenden und vertraut dann auf die Kraft des dargebotenen Spiels, das die Verwandlung des Darstellers und des Zuschauers bewirkt. Im Gegenteil. Das dauernde Mitschwingen eines Rhythmus oder einer gesungenen Melodie scheint geradezu zum Wesen des Urtheaters zu gehören. Gesänge der Feuerlandindianer oder Rasseln der Bambutipygmäen – später entleihen sie sich Trommeln und Saiteninstrumente von den benachbarten Negeren – begleiten die Tier- und Jagdspiele. Man darf also wohl sagen: Urtheater ist »Oper«, auch das Urtheater des christlichen Abendlandes, des Dionysoskultes der Griechen ebenso wie des Christuskultes der mittelalterlichen Kirche.

Störung des Theatererlebnisses

Wenn der »Rausch« – gefördert durch Narkotika: Düfte, Getränke; getrommelte Rhythmen, Lieder, Musik von Saiteninstrumenten – das Theatererlebnis auslöst und fördert, dann ist offenbar »Nüchternheit« ein Hindernis zu Rausch und Erlebnis. Nüchternheit steigert das kritische Vermögen. Allzuheller Kunstverstand, der in der Aufführung nur nach einer verneinenswerten Erscheinung sucht, was viele Kritiker als ihre vornehmste Aufgabe betrachten, weil sie glauben, ihr eigenes Licht damit am hellsten leuchten zu lassen, erschwert oder verhindert die Einswerdung der Seele des Darstellers und des Zuschauers. Wie eine starke Gruppe »Intellektueller« Theater als mystisches Erlebnis stört, so beeinträchtigt es eine merklich in Erscheinung tretende Gruppe von Fremden. Wo der Forscher und Neugierige sich von »Wilden« Theater vorspielen lassen, ist in den meisten Fällen mit keinem reinen Theatererlebnis zu rechnen. Die Scheu vor dem Fremden verunmöglicht dem Naturmenschen die restlose Verwandlung in die Rolle, und die Fremdheit und urweltliche Abseitigkeit naturhafter Theaterkunst wiederum verunmöglicht dem Zivilisierten den vollen Genuß des Rollenspiels. Mit den kritischen Maßstäben der Großstadtpresse läßt sich Urtheater nicht messen, sondern höchstens zerstören. Diese gegensei-

tige Fremdheit kann eine Aufführung völlig mißraten lassen. Man erinnere sich an die Ausflüge, die Artur Kutscher in München mit seinen Studenten ins Gebiet des oberbairischen und tirolischen Volkstheaters unternahm. In irgendeiner Bretterhütte zelebrierten die Bauern ein Ritterstück oder Heiligenspiel mit »sturem Ernst«, wie die kritisch betrachtenden Hochschüler feststellten. Und wo die bäuerlichen Spieler durch das tragische Geschehen sich erschüttert zeigten, dröhnte das beleidigende und überhebliche Gelächter der städtischen Jugend und stellte alles in Frage, bei Spielern und Zuschauern: erschwerte durch überkluge Kritik den Darstellern und Zuschauern die Freude an der Aufführung, verunmöglichte die seelische Erschütterung und zerstörte damit schließlich das Erlebnis einer seltenen und festlichen Stunde.

Eigenleben des Urtheaters

Der Theaterforscher, der Urtheateraufführungen an den Maßstäben zivilisierter Spielkunst mißt, wird die »Wilden« nie verstehen. Jede in sich vollendete Kultur, mag sie dem aufgeklärten Europäer noch so primitiv erscheinen, hat oft eine im Rahmen ihrer Möglichkeiten vollkommene Theaterkunst hervorgebracht, die nur aus den Bedingungen dieser Kulturstufe heraus beurteilt und gewürdigt werden kann. Feinfühlig und aufmerksame Beurteiler haben die mimischen Spiele der Primitiven immer wieder mit größter Bewunderung betrachtet und mit Begeisterung davon erzählt. Ja, da ursprüngliches Theater in keiner Faser vom Intellekt angekränkt ist, hat es auch immer wieder hochzivilisierte Völker zu überraschen und in seinen Bann zu schlagen vermocht. Schon im alten Reich Ägyptens, im dritten Jahrtausend vor Christus, ließen Könige und Vornehme Pygmäen als Tänzer, Spaßmacher und Schauspieler an ihre Höfe kommen und sie sogar in kultischen Aufführungen den Totengott Bes – den man sich als Zwerg vorstellte – verkörpern. Offenbar spürten schon die alten Ägypter die mimische und tänzerische Überlegenheit der kleinsten Menschen der Welt, die noch mehr als viertausend Jahre später Forscher wie Georg Schweinfurth, A. Le Roy, Paul Schebesta und Martin Gusinde aufrichtig bewunderten.

2. DAS PUBLIKUM

Ursprung und Ziel der Aufführung

Ein einziger Schauspieler genügt, um eine Theateraufführung darzubieten, sei es die heidnische Perchta, der christliche Nikolaus von Myra

oder ein Pygmäe, der ein Tierspiel darstellt. Nie aber besteht das Publikum aus einem einzigen Zuschauer. Es besteht immer aus einer Gemeinschaft. Im Tropenurwald Afrikas besteht die Zuschauerschaft aus der Horde, die aus fünf bis zehn Einzelfamilien, also etwa zwanzig bis fünfzig Personen sich zusammensetzt. Bei den Feuerlandindianern wird Theater gespielt, wenn sich mehrere Familien anlässlich der Strandung eines Wals zum Schmause versammeln oder zu den Feierlichkeiten der Jugendweihe oder des Kinafestes. Auch bei den Uraustraliern sind es vor allem die Jugendweihen, die viele Familien eines Stammes zusammenführen und Anlaß zu Spielen geben. Alle diese Menschengruppen in Afrika, Amerika, Australien spielen zum Vergnügen auch in ihren kleinsten Verbänden. Die Lust am Spiel steigert sich aber offenbar, wenn mehrere Familien, mehrere Horden oder gar eine Stammesgemeinschaft sich zu Schmaus, Kult oder Beratungen treffen. Je größer die Zuschauergemeinschaft ist, desto eindrucklicher verspricht die Aufführung zu werden. Daß um die Schauspieler sich eine *Menge* versammelt, die nach den Gesetzen der Masse reagiert, ist das erste Kennzeichen des Begriffs der Zuschauerschaft.

In den zivilisierten Ländern hat man sich so sehr daran gewöhnt, daß eine Schauspieltruppe, eine einheimische oder eine fremde, auf der Bühne gegenüber dem buntgemischten Theaterpublikum erscheint, daß man beinahe vergaß, daß der Einzeldarsteller, der Chor oder das Ensemble im Urtheater aller Kulturen unmittelbar aus der Gemeinschaft heraus sich bildet, und zwar im Angesicht aller Versammelten, der Horde oder des Stammes.

Ein treffendes Beispiel des Heraustretens der Spieler aus der versammelten Zuschauermenge berichtet Wilhelm Koppers von den Feuerlandindianern⁴. »Jedes Tanzspiel [gemeint sind mimische Tierspiele der Yámana] hat eine bestimmte Melodie. Beim vom Gesang begleiteten Tanz wird nun das betreffende Tier in seinem Leben und Treiben, in seiner Stimme, in seinem Fressen, Liebeswerben und so weiter in bewunderungswürdiger Naturtreue nachgeahmt. In der Tat, hier fehlte nichts an einer *in ihrer Art künstlerischen Vollendung*... Wie bei allen Gesängen [die die Spiele begleiten], so wird auch bei diesem [Seehundspiel] zunächst nur ganz leise angefangen. Allmählich gewinnt der Gesang an Stärke. Dann steigt die Begeisterung. Hat dieselbe eine gewisse Höhe erreicht, dann springt einer der Männer auf und wackelt in Hockerstellung, immer im Rhythmus des Gesanges, hin und her, auf und ab. Bald folgen andere nach« und spielen »in einer so charakteristischen Weise, daß man staunt, wie genau jede Einzelheit der Natur abgeschaut und abgelauscht ist... Nun wackeln auch einige Frauen heran und treiben dasselbe Spiel... Hat das Spiel eine Zeitlang hin-

und hergegangen, dann kommt eine Frau hervor und gibt mit einem Stück Fell einem jeden Teilnehmer einen leichten Schlag auf den Kopf. Darauf fallen die „Seehunde“ wie tot zu Boden. Dieselbe Frau aber erbarmt sich bald und gibt allen, die am Boden liegen [aus einer Muschelschale] einen Schluck Wasser zu trinken. Das macht die „Toten“ wieder lebendig, und vergnügt strebt jeder auf seinen [Sitz-] Platz zurück.«

Mit aller Klarheit ist das Heraustreten aus der Zuschauergemeinde, die Wirkung der Musik, die die Verwandlung des Darstellers in die Rolle fördert oder bewirkt, die Zurückverwandlung aus der Rolle in den Alltag und die Rückkehr in den Zuschauerkreis beobachtet. Hier wird deutlich, daß die versammelte Menge und die aus ihr heraustretenden Darsteller stammlich und seelisch eine Einheit bilden, zugleich aber, wie die Spieler sich in der Trance des Spiels von den Zuschauern abheben und durch eine eigene Zeremonie, den Schlag auf den Kopf und das Wassertrinken, in die Gemeinschaft zurückgeführt werden müssen. Die Gemeinschaft erscheint somit als die Mutter des Rollenspiels.

Als wesentliche Besonderheit dieser Urkulturspiele sei hervorgehoben, daß Männer und Frauen, Jugendliche und Alte gleichen Anteil am Spiel haben. Dies zu beachten ist darum notwendig, weil in späteren Kulturen den Frauen das Mitspielen verwehrt ist. Das griechische Festspiel, das gemeinhin – aber zu Unrecht – als alleiniger Ursprung des europäischen Theaters betrachtet wird, kennt ebenso wie das christliche Theater nur männliche Darsteller. Noch im Theater Shakespeares, im schweizerischen Volkstheater vom Mittelalter bis zum Ausklang des Barock haben ausschließlich Männer als Darsteller gewirkt. Ob also beide Geschlechter als Schauspieler auftreten dürfen oder ob nur Frauen oder nur Männer, nur Verheiratete oder nur Ledige das Spielrecht besitzen, ermöglicht wichtige Rückschlüsse auf die Kulturstufe der Völker. In mutterrechtlichen Kulturen besitzt vielfach die Frau das alleinige Spielrecht in der Öffentlichkeit, indes sich die Männer zu geheimen Maskengesellschaften zusammenschließen, aus denen wiederum mannigfache Spielmöglichkeiten sich entwickeln, die zum abendländischen »Männertheater« führen.

Die Aufführung löst sich nicht nur aus der Zuschauermenge heraus, sie ist in allen ihren Wirkungsmöglichkeiten auch für den Zuschauer berechnet. Im Urtheater ist nichts von jenen zivilisatorischen Bemühungen zu finden, eine Aufführung gegen das Publikum durchsetzen zu wollen, das heißt, ihm Dinge vorzubringen, die es weder zu sehen wünscht noch zu verstehen in der Lage ist. Was im Urtheater gespielt wird, ist die mimische Darstellung – im weitesten Sinne – der

Weltanschauung einer bestimmten Kultur, der alltäglichen Lebenserfahrung in Liebesspiel und Tierspiel, des religiösen Glaubens an Gott, Geister und Dämonen, an Stammeltern und Ahnen und an ein Leben jenseits der alltäglichen Mühen. So wenig der Durchschnittseuropäer ein auch nur annäherndes Verständnis für noch bestehende Urtheater aufzubringen vermag, so wenig vermöchte der in seiner Urwaldabgeschiedenheit lebende Naturmensch den zivilisatorischen Theaterbetrieb zu begreifen. Spiele aufführen heißt, den Zuschauern die Träume vom zeitlichen und ewigen Glück im Theater zu erfüllen. In diesem Sinne hat man nicht zu Unrecht Theater eine Ausgleichsfunktion zum Alltag genannt. Das gilt vom Urtheater ebenso wie von den Herstellern der modernen Operetten.

Mitwirkung der Zuschauer

Der Spielleiter oder der Zuschauer selber, der im nächsten Augenblick in den Schauspieler verwandelt zu agieren beginnt, bestimmt das Thema des Spiels. Irgend jemand summt eine Melodie. Die nächsten nehmen sie auf. Das Liedchen schwillt zum Chor. Die Spielfreudigen treten in den Kreis – das Spiel ist im Gang.

Die als Zuschauer zurückgebliebenen, das »Publikum«, verfolgen das Spiel, solange es sie vergnügt. Dann gibt jemand das Zeichen zum Schluß. Die in die Rolle Verwandelten fallen »wie tot« um, werden in den Alltag zurückgeholt und setzen sich wieder in den Kreis der Zuschauer, bis jemand eine neue Melodie anstimmt und damit ein neues Spiel auf den Plan ruft. So ist es Brauch bei den Yámana, wie Gusinde und Koppers es geschildert haben.

Nirgends fand ich bisher eine zuverlässige Schilderung des Verhaltens der Zuschauer dem Spiel gegenüber. Martin Gusinde meldet zwar, ihm selber habe das Büffelspiel der Bambutipygmäen »einen reichen, angenehmen Genuß vermittelt«, und es sei ein »für alle Zuschauer spannendes, freudvolles Spiel« gewesen⁵. Das klingt recht temperiert und nicht gerade nach einem großen Erfolg mit »vielen Vorhängen«. Mit welcher Lebhaftigkeit die Urwaldzwerge indessen beim dramatisch bewegten Vortrag eines Erzählers – hätten wir doch die Schilderung der Publikumswirkung auf eine eindruckliche Theateraufführung! – reagieren, hat Gusinde berichtet⁶. »Als Erzählertalent höchster Vollendung ist mir der etwa fünfunddreißigjährige *Udófa* begegnet, dessen Kunst mir durch mehrere Wochen einen außerordentlichen Genuß bereitet hat. Seine schlanke, sehnige Gestalt, die elastischen, zuckenden Bewegungen an seinem ganzen Körper, das lebhaft, frische Auge und die angenehme Stimme mit weitgespanntem Modula-

tionsvermögen vereinigten sich bei ihm zu einem vollendeten Vortragskünstler. Bisweilen brachte er die Zuhörer so stark ins Lachen, daß sie völlig die Herrschaft über sich selbst verloren. Am letzten Abend im ersten Lager am Rodjoflusse war es, am 4. Juni [1934], als Udófa eine reizvoll schnurrige Geschichte zum besten gab. Mit begeisterter Aufmerksamkeit lauschten ihm die Frauen, die in ihren Wohnhütten verblieben waren und ihm wiederholt schon ihr Ergötzen durch laute Zurufe bekundet hatten. Er selbst schüttelte sich vor Lachen an einzelnen Stellen seines Vortrages und berauschte sich an den eigenen Worten. Plötzlich entglitten einer jungen Frau alle Zügel über ihr eigenes Selbst, sie gröhlte aus vollem Halse nahezu zwanzig Minuten, daß es weithin schallte, alle übrigen Frauen begleiteten sie mit einem selten ausgelassenen Gelächter; der Erzähler wurde übertönt und mußte unterbrechen. Nachdem der Lärm sich beträchtlich abgeschwächt hatte, stieß ein Mann mit starker Stimme und in hoher Tonlage mehrmals und in kurzen Abständen den Ruf aus: Igbomúgwe. Unverzüglich und im Gleichklang hierzu antworteten lebhaft alle übrigen Männer ohú. Das ganze war ein witziges Wortspiel, dem vielleicht die folgende Umschreibung am nächsten kommt: „Als Stopfer, den die vielen Bananen durch die Speiseröhre in den Magen schieben, dient das Fleisch unserer Walddiere!“ Hinzugefügt braucht nicht zu werden, daß alle Lagermitglieder durch restlose Anteilnahme ihrer ganzen Aufmerksamkeit mit der Person des Erzählers verbunden werden und ein derartiger Unterhaltungsabend aus der Hordengemeinschaft *ein Herz und eine Seele* formen. Udófa zwang einen jeden Zuhörer in den Bann seiner bezaubernden Vortragskunst. Im dritten Gemeinschaftslager am Masedabach benahm er sich reichlich mitteilksam. Wenn die meisten Leute nach Einbruch der Nacht sich schon zum Schlafe eingerichtet hatten, begann er mit einer Erzählung. Mäuschenstill war es ringsumher, und selbst der übermächtige Urwald verhielt sich regungslos. Mit einer für alle vernehmlichen Stimmstärke sprach er, daß die Zuhörer mühelos folgen konnten; mit unnachahmlicher Naturtreue zeichnete er mit seinen Worten die Bewegungen der erwähnten Tiere und malte zum Verwechseln genau ihre Laute nach. Lebhaftes *Beifallklatschen* und unbändiges Lachen der Zuhörer von ihrem Schlaflager aus unterbrachen ihn oft; dann folgte lautlose Stille, damit er den Faden weiterspinne. Wenn er abschloß, dankten ihm *stürmische Zurufe* aller Lagerinsassen, die in heiterer, unbeschwerter Seelenverfassung diesen Tag beendeten und unbekümmert um den Morgen sich dem erquickenden Schlafe überließen. Wer könnte noch an der bevorzugt glücklichen Lage zweifeln, in der unsere kleinen Waldmenschen sich befinden!«

Nicht jeder Theaterbesucher reagiert in gleicher Weise auf eine Aufführung oder verschiedene ihrer Teile. Die Anteilnahme am Spiel kann sich in lautem Beifall oder heftigen Mißfallensbezeugungen äußern, in Applaus oder Ablehnung. *Wie* aber äußern sich Applaus oder Ablehnung? Auf welche typischen schauspielerischen Leistungen oder Spielhandlungen pflegt man am lebhaftesten zu antworten?

Es wäre auch falsch anzunehmen, je stärker das Erlebnis war, um so intensiver müssen Applaus oder Ablehnung in äußern Kundgebungen vernehmbar werden. Jeder Mensch reagiert auf Erlebnisse verschieden, der eine rasch und laut, der andere langsam, zögernd und leise. Den dritten aber macht ein tiefes Erlebnis stumm; er mag durch lauten Applaus aus der mystischen Verzauberung nicht herausgerissen werden, er will mit sich und seinem Erlebnis allein sein und verläßt stumm das Spiel.

Bei südlichen Völkern liegt die Ausdrucksschwelle sehr niedrig. Sie reagieren rasch, lebhaft und intensiv. Bei nördlichen Völkern liegt die Ausdrucksschwelle oft sehr hoch. Sie lassen sich zwar beeindrucken, vielleicht sogar erschüttern, zeigen es aber nicht oder nur ungern.

Der Drang der Zuschauer, sich am »Dialog« über die Rampe hinweg zu beteiligen in Beifalls- und Mißfallensbezeugungen ist ein Wesensmerkmal des Theaters.

Das Gesetz der Menge

Bietet der Protagonist – in den Jagdspielen der Tierdarsteller, dem der Chor der Jäger gegenübertritt – stets eine bemerkenswerte schauspielerische Einzelleistung, so antwortet die zuschauende Horde als Vielheit nach den Gesetzen der »Masse«. Während der Aufführung treten die individuellen Kräfte zurück, die gefühlsmäßig-verbindenden werden wirksam. Man rückt im Theater nicht nur körperlich, sondern vor allem seelisch näher zusammen. Man nimmt Kontakt miteinander. So wächst die Vielheit zur Einheit der zuschauenden Gemeinde. Das beste Theaterpublikum ist dasjenige, das zur innigsten seelischen Einheit verschmilzt. Die Einheit wird gesteigert, in je höherem Maße die Vorgänge auf der Bühne alle gleichartig zu fesseln vermögen. Der Fröhliche steckt den Fröhlichen an. Der Erschütterte reißt den Nachbarn mit in die Erschütterung. Im Beifall löst sich die Spannung, die die Illusion des Theaters hervorrief. In Mißfallensbezeugungen äußert sich die Menge, wenn die Illusion, die Verzauberung durch das Theater, nicht eintritt, wenn Schauspieler und Zuschauer nicht zur Einheit zu verschmelzen vermögen. Ein »Theaterskandal« ist ein Zeichen dafür, daß die für das Theatererlebnis notwendige Verschmelzung nicht

möglich wurde. Je stärker die Einswerdung der Zuschauer untereinander gedeiht, um so erregbarer, aufnahmebereiter und begeisterungsfähiger sind die Zuschauer und desto besser werden die Leistungen der Darsteller.

Das Gesetz der Menge wird um so rascher und um so intensiver wirksam, je ähnlicher sich die Zuschauer sind. Die Einheit – oder: die Möglichkeit der Einswerdung – der Zuschauermenge beruht auf stammlichen, auf weltanschaulich-kulturellen, auf religiösen Voraussetzungen.

DIE STAMMESEINHEIT. Das Theaterpublikum der zivilisierten Welt ist in der Regel eine mehr oder weniger zusammengewürfelte Menge. Mit den verschiedensten Herkunft, Veranlagungen, Wünschen. Im Urtheater sind die Stammes- beziehungsweise Hordenmitglieder unter sich. Die größtmögliche Einheit ist durch Bluts- oder Stammesverwandtschaft gegeben.

Blutmischung bringt oft neue und andersgeartete Kräfte in die Gemeinschaft. Mit zwei Möglichkeiten der Fortentwicklung des Theaters ist alsdann zu rechnen. Entweder führen die Theaterbesonderheiten der Vertreter verschiedenen Blutes und verschiedener Kultur zu einer Verschmelzung und damit zu neuen Formen, durch die hindurch die ursprünglichen Erbanlagen und die zugewachsenen Kräfte manchmal noch spürbar und erkennbar bleiben. Oder aber, die Möglichkeiten der einen und der andern Gruppe bleiben ohne nennenswerte gegenseitige Beeinflussung als zwei Möglichkeiten des Spiels nebeneinander bestehen, wobei das hinzugekommene Fremde oft zerbröckelt und verblaßt. Dieses deutliche Nebeneinander von zwei Kulturen zeigen die Yámanaindianer. Tierspiele und Jugendweihemysterien sind angestammter Besitz. Die Masken und Spiele des Männerfestes der Kinafeier sind offensichtlich von nördlicher wohnenden, mutterrechtlich beeinflussten Stämmen übernommen worden, mit Anschauungen und Praktiken, die den Yámana fremd sind. Aus den vielfach verstümmelten und entstellten Spielszenen den ursprünglichen Sinn abzulesen, dürfte nur mit Hilfe mutterrechtlicher Spielformen möglich werden. Manchmal werden auch nur Äußerlichkeiten übernommen wie Musikinstrumente. Die Bambutipýgmäen entleihen sich für bestimmte Tänze von den Urwaldnegern Trommeln und Saiteninstrumente, die sie zwar nicht herzustellen vermöchten, die sie aber meisterlich spielen gelernt haben.

DIE KULTURELLE EINHEIT. Wo Kulturkreise der Wildbeuter, der Zauberjäger, der Hackbauer, der Hirtennomaden mit all ihren Sonderprägungen in Lebensführung und Weltanschauung in großer Ab-

geschiedenheit und damit in reiner Form sich zu entfalten vermochten, wird sich auch das Theater in klaren Ausprägungen entwickeln. Die Jägerkulturen zeigen, mindestens im unterhaltenden Mimus, ein verhältnismäßig gleichartiges Gepräge. Mit der Pflege des Hackbaus, der Viehzucht, des Pflugbaus, mit dem Einbruch mutterrechtlicher Kulturen und der Bildung des Pantheons aber vermischen sich Kulturschichten immer mehr, und damit muß notgedrungen das Bild des Theaters jene überraschenden Formen annehmen, die schließlich ins geschichtliche Theater einmünden. Hier zu sondern, was auf blutmäßige Mischung der Völker und was auf äußerliche Übernahme von Stoffen und Formen zurückgehen mag, wird eine der schwierigsten Aufgaben der Urtheaterforschung sein. Ein kennzeichnendes Beispiel vom Fortleben des Jagdspiels in verschiedenen späteren Kulturen, die den uralten Kern stets neu deuten und immer Neues um ihn ansiedeln, sind die Spiele von der »Jagd des Wilden Mannes«, wie sie sich im Wallis bis heute erhalten haben. Kern ist die Jagd auf den Bären. Der Bär wandelt sich in Ziegenbock, Sündenbock, Wilden Mann und mündet ins mittelalterliche Fasnachtsspiel, das bis heute lebendig blieb⁷.

DIE RELIGIÖSE EINHEIT, die im zivilisierten Theater in größerem Umfange höchstens noch in den geschlossenen Gebieten der katholischen Kirche, Japans und Chinas anzutreffen ist, dürfte in urzeitlichen Kulturen, vor allem bei weit abgeschiedenen, noch lebenden Naturvölkern, vielfach erhalten sein. Natürlich machen sich Einflüsse von allen Seiten geltend, formen Lebensgewohnheiten, religiöse Anschauungen und Bräuche und damit auch das Theater um. Meist aber hat wohl die Autorität eines Häuptlings oder Priesters – sie treten in der Frühzeit der Urkulturen noch nicht auf – die Verschmelzung alter und neuer, einheimischer und fremder Glaubensvorstellungen angestrebt und erreicht. In den hier als Beispiele genannten Stämmen Mittelafrikas, Feuerlands und Gippslands sind innerhalb eines Stammes oder einer Horde keine allzu spürbaren Verschiedenheiten in religiösen Dingen festzustellen, obwohl individuell verschiedene Auffassungen bestehen. Aber schon von Stamm zu Stamm, von Horde zu Horde sind verschiedene Auffassungen sehr deutlich sichtbar. Und damit sind auch die Theatermöglichkeiten vielfältig ausgeprägt. Eine möglichst genaue Kenntnis der religiösen Anschauungen ist für den Urtheaterforscher um so wichtiger, als ein großer Teil der Aufführungen religiöser Art ist.

Während der unterhaltende Mimus in allen Kulturen eine gewisse Gleichförmigkeit zeigt, erweist sich das religiöse Theater stets als überraschend vielfältig.

Die Gesamtheit und die Auserwählten

In den einfachen Verhältnissen der Urkulturen darf jedermann allen Aufführungen beiwohnen und in allen Aufführungen mitspielen. Mann und Frau, jung und alt haben gleiche Rechte. Das Theater ist vom Zuschauer und vom Schauspieler aus gesehen ein Werk der Gesamtheit, von dem niemand ausgeschlossen ist. Auf dieser Stufe stehen die Bambutipygmäen.

Schon vielgestaltiger sind die Verhältnisse bei den Feuerlandindianern. Auch sie besitzen Spiele, an denen sich alle, Frauen und Männer, Alte und Jugendliche als Zuschauer und Spieler beteiligen können. Ja, das Theaterspiel ist eine so selbstverständliche und allgemein beliebte und geübte Kunst, daß sie ein wichtiges Lehrfach der Jugendweihe ist. Die Alten zeigen den Jungen, wie man mimit, wie man die Tiere und die Geister kunstgerecht darstellt. Sie ordnen Übungsspiele an und lassen die Jungen solange probieren, bis sie das mimische Handwerk beherrschen. Neben diesen allgemein zugänglichen Aufführungen aber gibt es Aufführungen bei Feuerländern und Australiern, bei denen Männer und Frauen verschiedene Aufgaben erhalten: die Männer spielen, die Frauen singen und schlagen auf den Körper oder mit Klangstäben den Rhythmus, eine »Arbeitsteilung«, in der die Männer bevorzugt sind, indem sie die Tanzspiele aufführen und den Frauen lediglich die Aufgabe der Musikbegleitung überlassen.

Wo die Urkultur mit ihrer Gleichberechtigung der Geschlechter zerfällt, werden während der Knabenweihe, die an die Stelle der gemeinsamen Jugendweihe tritt, Aufführungen nur für die Eingeweihten, Männer und Kandidaten, veranstaltet. Die Frauen haben keinen Anteil mehr am Schauspiel. Nur die Schwirrhölzer, die akustischen Verkörperungen der Gottheit, der Stammeltern und Totemurwesen, klingt noch in ihr Lager hinüber.

In mutterrechtlichen Kulturen wiederum sind oft die Männer von der Mitwirkung als Spieler und Zuschauer ausgeschlossen. Bei den Maskenspielen des Bundufrauenbundes in der Sierra Leone und in Liberia⁸ sind Reste alter Frauenspiele noch erkennbar.

Eine vierte Art des Theaters ist nur Auserwählten zugänglich: das »Hoftheater«, in dem sich eine gehobene Gesellschaftsschicht von der großen Menge der Nichtregimentsfähigen abschließt.

Das Theatererlebnis

Stärker als Blut, Kultur und Glaube fördert das Theatererlebnis selber die Verschmelzung der Zuschauer zur Gemeinschaft und den Einklang

von Zuschauern und Darstellern. Je stärker das Theatererlebnis das Publikum fesselt, um so mehr enfesselt es den Schauspieler.

Drei Möglichkeiten des Theatererlebnisses sind zu beachten: die mystische Schau, das rationale Erkennen, das künstlerische Erfassen.

Zum Theatererlebnis gehört beides zugleich: Schauen und Erkennen. Herrscht in einem Teilnehmer am Spiel die innere Schau vor, dann könnte man von einem mystisch Erlebenden, herrscht die verstandesmäßige Erkenntnis vor, von einem rational Erfassenden sprechen. Sind Schauen und Erkennen etwa gleichartig entwickelt, halten sich das Erfassen des Lebendigen und das Erkennen der Form die Waage, dann ist das eigentlich theaterkünstlerische Erlebnis gegeben.

Alle drei Arten des Erfassens der Theatervorgänge müssen schon auf der Urstufe der Menschheit sichtbar sein. Es gibt Völker, die Theater in Ekstase spielen und erleben, es gibt andere, denen fast ausschließlich die artistische Gewandtheit des Mimikers und Tänzers Vergnügen bereitet, und schließlich wenige auserwählte, die Theater als Kunstwerk zu erleben vermögen.

Dem religiösen Spiel steht das mystische Erlebnis näher, dem weltlichen das mimische. Zum Kunsterlebnis kann sakrales und profanes Theater Anlaß sein.

Die Reaktionsform des Urtheaterbesuchers und seine künstlerische Wertung des Theatralischen lassen wesentliche Rückschlüsse auf die Seelenlage zu. Diese Rückschlüsse zu ziehen, muß indes der Völkerpsychologie und Völkerkunde überlassen werden.

DAS MYSTISCHE THEATERERLEBNIS. Der Mensch erlebt Theater nicht nur mit seinen Sinnen, mit Augen und Ohren, er blickt und horcht durch Hüllen, Masken und Töne hindurch ins Wesen der Dinge. Nicht die intellektuelle Erkenntnis dessen, was das Theater bietet, ist entscheidend, sondern die innere Schau. Nicht um Erkennen also geht es, sondern um Schauen. Dieses Schauen möchte ich als mystisch bezeichnen im Gegensatz zum rationalen Erkennen. Von einer mystischen Erfassung der Theatervorgänge kann man also dann reden, wenn sie gegenüber der rationalen Erkenntnis vorherrscht.

Der mystisch begabte Zuschauer und Zuhörer ist derjenige, der zwar eine starke Erlebnisfähigkeit der Spielhandlung, aber kein ausgesprochenes Verständnis für mimische Darstellung besitzt. Es ist der Zuschauer, der rasch und gern lacht und sich schnell rühren und erschüttern läßt. Diese Art Leute lassen sich im Theater vom größten »Schmarren« ebenso fesseln wie vom dramatischen Kunstwerk. Sie lieben das Rührende um so inniger, je mehr Tränen sie dabei vergießen können. Der mystisch Veranlagte ist der »dankbare« Zuschauer. Er ist der

»gute Theaterbesucher«, der beifallfreudige, aber darum keineswegs auch der verständnisvolle. Zum Verständnis gehört eben die richtige Einschätzung der mimischen Leistung.

DAS MIMISCHE THEATERERLEBNIS. Mimische Begabung nennen wir die Fähigkeit, all das zu erfassen, was zur Verkörperung einer Rolle notwendig ist. Der Mimusverständige läßt sich vom Klang der Stimme, von Mienenspiel oder Maske, von den Gebärden, von der Pantomime, vom Tanz nicht nur beeindrucken, er weiß sie auch zu beurteilen und zu würdigen. Der mimisch Begabte »erlebt« Theater nicht, er genießt es. Die mimische Leistung ist ihm wichtiger als das Erlebnis des Stoffes. Das profane Theater liegt ihm näher als das mystische, das religiöse, das sakrale. Er ist der Theaterverständige, den das Handwerkliche mehr anspricht als das Seelenerfüllte.

DAS KÜNSTLERISCHE THEATERERLEBNIS besteht in der Harmonie mystischer Erlebnisart und mimischer Beurteilungsfähigkeit. Freilich setzt das künstlerisch begabte Theaterpublikum auch kunstgerechte Aufführungen voraus. Kunstsachverständige wachsen mit den dargebotenen Aufführungen. Ist ihr Kunstsinn aber einmal geweckt, dann wirken sie anregend und fördernd auf die Aufführungen zurück. Aus der Schicht der Kunstbegabten gehen die Dramatiker und Spielleiter hervor, auch im Urtheater, das ebenso wie das geschichtlich erfaßbare Theater der griechischen und christlichen Welt seine Erfinder von Handlungen und Bändiger des Ensembles hervorbringt. Dramen brauchen ja nicht niedergeschrieben zu werden. Der antike Mimus, die Stegreifspiele der Commedia dell'arte, das Kasperlitheater lehren, daß »Drama«, genau festgelegte Spielhandlungen, auch ohne schriftliche Aufzeichnungen im oft erstaunlichen Gedächtnis ihrer Gestalter zu bestehen vermögen.

Mystisches und mimisches Theater sind stets möglich, künstlerisches Theater nur dann, wenn künstlerisch begabte Kräfte über Mysterium und Mimus hinaus zum Kunstwerk vordringen, das heißt, bedeutsame Inhalte in vollkommener Form darzustellen vermögen. Die Ermöglichung eines Kunsttheaters in einem Volke ist manchmal auf eine oder wenige Generationen beschränkt, die wir dann als die Blütezeit einer nationalen Theaterkunst werten.

Theaterkunst entscheidet sich im Drama, am geschriebenen und ungeschriebenen. Schauspielkunst ohne Drama zeugt schauspielerisches Virtuosentum. Drama ohne Schauspielkunst führt zur Überschätzung der spielbaren Fabel. Wer die Spielfabeln bei mangelnden darstellerischen Fähigkeiten überschätzt, gehört zur Schicht des bildungsbe-
flis-

senen intellektuellen Publikums, das weder ein gutes noch ein begabtes, aber oftmals ein snobistisches Publikum ist.

Die außergewöhnliche mimische Begabung der Bambutipygmäen läßt also auf ein vorwiegend mimisch begabtes Volk schließen, dessen Schauspieler und Tänzer sogar an den Hof des alten Reiches in Ägypten, im dritten Jahrtausend vor Christus, Gefallen fanden. Ihre Tierspiele sind die Possen des Urwaldes. Mit welchem Behagen sie genossen werden, zeigt das Gelächter, zu dem der Erzähler Udófa seine Zuhörer hinriß [Seite 509]. Die Feuerlandindianer besitzen nebeneinander Tierschwänke und Kultdramen, wenn auch zu bemerken ist, daß in der Zeit, in der die Forscher Martin Gusinde und Wilhelm Koppers mit einer genauen Aufnahme des Kulturbestandes begannen, das mystische Theater der Yámana bereits arg zerfallen sein mußte. Kein Wunder, da in den Jahren 1918 bis 1924 ja nur noch spärliche Reste eines einst großen Volkes bestanden und schon manches aufgegeben und vergessen war.

Der mystisch Begabte ist der gute, die Spieler befeuernde Zuschauer. Er ist der Freund des Volkstheaters, des sentimental und des mystischen. Künstlerische Werte sind für ihn nahezu belanglos. Der mimisch Begabte ist der verständige, also mehr intellektuelle, der durch seine kritische Einstellung bei mangelnder magischer Begabung kalt bleibt, also der schlechte Theaterbesucher. Er ist der Freund des Berufs-komödiantentums, dem allein er die Beherrschung des »Handwerks« zu- traut. Er hat wenig Sinn für Volkstheater und Mysterium, die ihm keine mimischen Bravourstücke zu bieten vermögen. Der kunstbegabte Zuschauer ist künstlerisch ernsthaften Aufführungen gegenüber ein guter, sonst aber ein schlechter Theaterbesucher und damit oft einer der Vernichter manchmal gesunder, urtümlicher, wie er aber meint »künstlerisch wertloser« Darbietungen.

Jede Art Theaterbesucher fördert die ihrer Seelenlage entsprechende Spielform, der mystisch veranlagte das Mysterium, der mimisch veranlagte die »Posse«, der künstlerisch veranlagte das dramatische Theater. Die künstlerisch begabten Zuschauer sind meist eine Elite Aus- erwählter; denn an der Tagesordnung – im eigentlichen Sinn des Wor- tes – ist in allen Theatern nicht das dramatische Kunstwerk, sondern, wie in Film und Radio, das soziale Zeitstück, der sentimentale Schmach- fetzen, die grobe Posse. Die überwiegende Anwesenheit mystisch oder mimisch empfindender Zuschauer fördert oder hemmt die Einswer- dung der Zuschauer untereinander und den Einklang von Zuschauern und Schauspielern im Theatererlebnis. Beides aber ist notwendig, wo Theater zu voller Wirkung kommen soll. Wahrhafte Theatererschütte- rung aber löst nur ein mystisch gestimmter Zuschauerkreis aus. Die

Mimikverständigen sind in dem Augenblick gefährliche Störer der Einheit, in dem sie nicht »auf ihre Rechnung« kommen, das heißt, wenn die mimischen Leistungen ihren Erwartungen nicht entsprechen.

Im Urtheater sind Darsteller und Zuschauer eins

Im frühesten Urtheater drängt sich zum Spiel – wie zum Tanz – die Gesamtheit der Horde, einer Gruppe oder des Stammes. Wenn sie sich im Licht des nächtlichen Holzhaufenfeuers versammeln, hat jeder jederzeit die Möglichkeit, aus dem Kreis der Zuschauer aufs Spielfeld der Darsteller hinüberzuwechseln. Die Darsteller sind also keine »Spezialisten« der Horde oder des Stammes, wenn auch mimisch besonders Begabte natürlich bekannt sind und mehr als andere zum Spiel aufgefordert werden. So hat sich bei den Bambutipygmäen ein eigentliches Ensemble der Darsteller noch nicht gebildet. Ein »Theaterverein«, welcher der Gesamtheit des Volkes gegenüberträte, ist nicht entstanden. Spielersondergruppen bilden sich erst, wo irgendein Sonderziel ihre Schaffung ermöglicht und wünschbar erscheinen läßt: für die Jugendweihe. Immerhin handelt es sich hier um keine Gruppe der Spielbegabten, sondern um ein Ensemble der Altersklasse oder des – männlichen oder weiblichen – Geschlechts. Mysterienspiele schließen Nichteingeweihte – zum Beispiel Frauen und Kinder – vom Besuch oder von der Mitwirkung aus. In der frühesten Urzeit ist ebenso wie in volkstümlichen Kulturen jeder zur Verwandlung in die Rolle berufen. Jeder kann, wie in der Schweiz, Schauspieler werden – in den Festspielen des Volkes. Selber zu spielen, ist in allen urtümlichen Kulturen Bedürfnis und Recht.

3. DIE ROLLENSPIELER

Schauspielkunst

Schauspielen heißt, vor Zuschauern Rollen gestalten. In der Rolle stellt der Schauspieler nicht sich selber, sondern ein anderes Ich dar. Dieses andere Ich ist der Stoff der Schauspielkunst. Die Gestaltung erfolgt mit mimischen Mitteln: durch den bewegten menschlichen Körper. Elemente der mimischen Bewegung sind: Mienenspiel oder Maske, Haltung und Bewegung des Körpers, Gestik und Stimme. Die Sprache dagegen ist bereits die Stimme des gesprochenen Dramas, gehört also nicht in den ureigensten Bereich der Schauspielkunst. Der Tänzer kann Schauspieler sein, wenn er tanzend Rollen gestaltet; der Redner ist es nie, da die Rolle außerhalb seiner Möglichkeiten liegt.

Schauspielkunst besteht somit aus zwei Grundkräften: der Fähigkeit der Verwandlung in die Rolle und der Fähigkeit der mimischen Darstellung. Diese Fähigkeiten sind im Schauspieler nicht nebeneinander vorhanden wie Äpfel und Birnen in einem Kratten, sondern vermischt wie Wasser und Wein. Herrscht die Gabe der Verwandlung vor, dann könnte man von einem »Verwandlungskünstler«, dominiert die Gabe der mimischen Bewegtheit, von einem »Bewegungskünstler« sprechen. Verwandlungskünstler kann man auch den magischen, Bewegungskünstler den mimischen Darsteller nennen.

Tanz und Mimesis sind zwei extreme Formen der gleichen Wesenheit: körperliche Ausdrucksmittel seelischer Erregung und Bewegung. Die Mimesis ist die naturalistische und ungebundene, Tanz die rhythmisierte und gebundene Form körperlicher Ausdrucksbewegungen. Mimus ist Prosa. Tanz ist Vers.

Rhythmen sind in ähnlichen Zeitmaßen wiederkehrende gleiche Elemente: Klänge oder Bewegungsphasen. Urmenschen können Tiere tanzen, ein oder mehrere Bewegungsmotive in immer wiederkehrenden Formen wiederholen, oder aber sie können Tiere mimen und damit versuchen, ein Gesamtbild des Tierlebens in Laut, Bewegung und Maske zu geben.

Tierspiele sind, ob getanzt oder gemimt, Aufführungen des Urtheaters. Mimesis heißt wie Imitatio Nachahmung. Das Wort meint in der Regel Nachahmung eines andern Wesens, also Darstellung eines andern Ich. Mimesis bedeutet aber nicht immer theatralische Darstellung. Nehmen wir an einem Menschen Bewegungen des Wohlbehagens beim Erwachen wahr, dann haben wir keine »mimische Bewegung« im Sinne des Theaters, sondern lediglich Ausdrucksbewegungen des seelischen oder körperlichen Erlebens festgestellt.

Hörspielkunst

In der Hörspielkunst entfallen alle sichtbaren Mittel der Mimesis. Sie beschränkt sich auf die Wiedergabe einer dargestellten Klangwelt. Man müßte also von schaubarer und von hörbarer Mimesis sprechen. Auch die Klangmimesis kann naturalistisch oder rhythmisiert sein. Das gesungene Lied kann Musik oder Hörspiel sein; aber nur das Hörspiel gehört dem Bereich der mimischen Künste an.

Duft- und Tastspiel

Es gibt aber noch andere Darstellungsmittel des Mimischen, die den Geruch- und den Tastsinn ansprechen. Wenn bei den Kurnai der Dar-

steller des Höchsten Wesens durch Kneten der Leiber die Erschaffung neuer Stammväter mimit, dann erlebt der Knabe in der »Muldenbühne« an sich selber ein Tast- und ein Hörspiel: die Mimesis eines knetenden, das heißt, aus der Erde den Leib des Stammvaters formenden Höchsten Wesens und überdies die Mimesis des geraunten Schöpfungswortes.

Daß auch *Düfte* dazu beitragen können, die »Illusion« der mimischen Vergegenwärtigung zu steigern, ist unzweifelhaft. Wie die optische und akustische Maske gehört der Einsatz des Duftes als Mittel der Mimesis in den Bereich der Maske. Und wie die optische und akustische, hat auch die »Duftmaske« verschiedene Bedeutung. Düfte können außertheatralische Wirkungen erstreben wie Schminke und Masken aus festen Stoffen. Wenn der Jäger sich mit Blut oder Kot des Wilds bestreicht, um damit das Wild zu täuschen, dann ist der Duft nur ein Jagdmittel; wenn aber im mimischen Spiel der Jäger sich den Duft des Tiers aneignet, dann steht der Duft im Dienste der mimischen Darstellung, und man könnte von einer Duftmaske sprechen. Gelegentlich hat der Film von solchen Möglichkeiten schon Gebrauch gemacht.

Doch haben Geruch- und Tastsinn im Rahmen der mimischen Darstellungen kaum selbständige Bedeutung. Sie verbinden sich hie und da mit den zwei Hauptmöglichkeiten, dem optischen und akustischen Spiel. Die Kunst der Mimesis beschränkt sich nicht auf die Schauspielerei. Sie ist viel umfassender. Mit dem Begriff »Theater« wird also nur ein Teilgebiet der mimischen Künste bezeichnet.

Mimesis

Die Ausdrucksbewegung heißt also Mimik, wenn sie eine Rolle darstellt. Körperliche Ausdrucksbewegungen und rollenloser Tanz sind stilistisch, nicht aber wesentlich verschieden. Man kann darum den *Mimus* der nachahmenden Ausdrucksbewegung nicht auf den Tanz zurückführen, weder den zwecklosen, lustbetonten noch auf den nachahmenden. *Tanz* ist zweckfreie, rhythmisierte Bewegung als Ausdruck des Wohlbefindens und der Lebensfreude; *mimischer Tanz* ist Theater. *Mimus* ist nicht rhythmisierte, meist zum Naturalismus strebende Körperbewegung. Die bloße Ausdrucksbewegung aber ist weder *Mimus* noch *Tanz*, sondern die bewegungsmäßige Spiegelung körperlicher Zustände oder seelischer Erregungen.

Der Begriff der Mimik des Gesichts, des »Mienenspiels«, besteht also nur im Bereich des Theaters zu Recht, wo das Gesicht die Rolle bezeugt. Im Leben, wo die Mimik die seelischen Erregungen offenbart, sollte nur von Ausdrucksbewegungen gesprochen werden.

Die darstellerischen Grundtypen

Es gibt so viele schauspielerische Individualitäten, als es Schauspieler gibt, aber nur zwei, beziehungsweise vier Grundtypen, die je nach dem Mischungsverhältnis von Verwandlungs- und Darstellungskräften auf siebzehn spezifizierte Typen erweitert werden könnten, auf deren Darstellung hier aber verzichtet werden muß⁹.

Der magische Darsteller erlebt seine Rollen intuitiv wie der Mystiker die Bilder seiner Visionen. Er verwandelt seine ganze Menschlichkeit in die Rolle und wirkt durch sein »Theaterblut«. Als magischen Darsteller bezeichnen wir denjenigen, dessen Kräfte der Verwandlung stärker entwickelt sind als die mimischen. Der magische Schauspieler ist der warmblütige, gefühlstiefe, leidenschaftliche Darsteller im Gegensatz zum kaltblütigen, oberflächlichen und äußerlich bewegten Mimen. Er muß spielen, wie er spielt. Er wird nicht von einer äußern mimischen, sondern von einer innern Gestaltungskraft getrieben. Er liebt geistige Auseinandersetzungen nicht und erscheint eher als unintelligent. Er erfaßt die Rolle erlebnismäßig und gefühlhaft und nicht über den Umweg des Intellekts und der Disputation und des »Vormachens«.

Viele Primitive besitzen die ausgesprochene Gabe der Verwandlung, die sie manchmal bis zur Ekstase führt, zur völligen Aufgabe des eigenen Ich und damit zur vollkommenen Einswerdung mit der Rolle, die in rauschähnlicher Trance dargestellt wird.

Der mimische Darsteller sucht die Einzelzüge der darzustellenden Rolle in der Wirklichkeit, im Alltag, und ahmt sie in mimischer Gewandtheit nach. Als mimischen Darsteller bezeichnen wir denjenigen, dessen mimische Begabung stärker ist als die Kraft der innern Verwandlung. Mimen sind keine tiefen, sondern mehr oberflächliche und äußerlich stark bewegte Darsteller. Der Mime gelangt zur Erkenntnis der Rolle nicht aus der innern, der mystischen Schau einer Wesenheit, sondern durch Beobachtung äußerer charakteristischer Züge. Je genauer und vielfältiger der Mime zu beobachten versteht, desto lebenswahrer und plastischer wirkt die dargestellte Figur.

So erscheinen sowohl die Bambutipygmäen als auch die Yámanaindianer als ausgesprochene Mimiker, deren Meisterschaft in der Tierdarstellung auf der genauen Beobachtung der Tiere, ihrer Laute, ihrer Freß- und Liebesbewegungen beruht. Tierspiele sind also die Mimenspiele des Urwalds und der Urzeit.

Der Mime ist besonders rasch bereit, sich durch den Beifall der Menge zu grotesken Übersteigerungen und sentimentalem »Verschmieren« verleiten zu lassen. Er liebt es, die Spielhandlungen zu erweitern und

bei jeder Gelegenheit zu improvisieren. Er ist der Routinier des Theaters und seine Routine in ständiger Gefahr, in leerem Formalismus zu erstarren.

Es gibt Schauspieler der zivilisierten und naturweltlichen Sphäre, die eine ungewöhnliche mimische Begabung mit einer ebenso stark wirkenden Kraft der Verwandlung verbinden. Sie sind es, die zu Recht als *Künstler* gewertet und gefeiert werden. Und es gibt andere, deren Kräfte der Verwandlung und Darstellung so gering sind, daß sie zur Darstellung auch der einfachsten schauspielerischen Aufgabe kaum das bescheidenste Rüstzeug mitbringen: es sind die »*Dilettanten*«, die ewig Unzulänglichen und oft so anspruchsvoll sich Gebärdenden, die im Urwald ebenso ihre Heimat haben wie auf unsern Volks- und »Berufs«-Bühnen.

So treten also zu den Grundtypen des erlebnistiefen und äußerlich bewegten Darstellers noch die »Künstler« und »Dilettanten« dazu. Wenn es gelingt, in Urtheateraufführungen mindestens diese vier Grundtypen festzustellen und zu kennzeichnen, ist zur Charakterisierung des Urtheaters, seiner künstlerischen Rangordnung und Eigenart, die manchmal die Eigenart ganzer Stämme bestimmt, Wertvolles geleistet. Dabei bleibt aber zu beachten, daß alle vier Typen in der gleichen Spielgemeinschaft auftreten können, und festzustellen, ob im gesamten die Verwandlungs- oder die Bewegungstypen vorherrschen.

Der Verwandlungskünstler neigt vielleicht eher zur abstrakten Gestaltung, besonders im Tanz, der sich dann gern bis zur Ekstase steigert. Der mimisch stark bewegte Darsteller wird, da seine Rolle sich auf die Beobachtung mimischer Einzelzüge aufbaut, immer der Natur nahe bleiben und damit einem naturalistischen Stil zustreben, der die Wonne aller »Primitiven« in der Großstadt, im Dorf und im Urwald zu sein scheint.

Der Einzelne, der Chor und das Ensemble

Das Urbild des Einzeldarstellers ist für die europäische Theatergeschichte der griechische Schauspieler, Dramatiker und Spielleiter Thespis, der im Jahre 534 vor Christus aus dem ländlichen Ikaria nach Athen kam und an den Dionysien einen Chor aufführte, oder sagen wir genauer, Chorlieder als eine Art Kommentator einführte und vielleicht auch einzelne Teile erklärend verband. Thespis soll die uralte Tiermaske durch die menschengesichtige Maske ersetzt und vielleicht auch den ursprünglichen »Tierchor« in einen menschengestaltigen Chor verwandelt haben. Sollte diese Anschauung richtig sein¹⁰, dann wäre Thespis in der Tat der Begründer des geschichtlich erfaßbaren

europäischen Theaters. Und weiterhin belehren uns die Kulturbeschreiber, das erste Ensemble, die Gruppe nicht gleichartiger, sondern gegensätzlicher Gestalten, die eine Handlung sich widerstreitender Kräfte darzustellen vermochten, sei entstanden, als Aischylos einen zweiten und Sophokles einen dritten Schauspieler erfand und damit die Möglichkeit schuf, mit drei Darstellern und immer wieder wechselnden Masken eine große Zahl von Rollen darzustellen.

Aber – Einzelschauspieler, Chor und Ensemble sind unendlich viel älter! Man wird auch die Anfänge des griechischen Theaters genauer darstellen und sagen müssen: Thespis ist der Begründer des dionysischen Theaters, also jener nationalen Theaterkultur Griechenlands, die allerdings für das europäische Theater von zweieinhalb Jahrtausenden von größter Bedeutung werden sollte.

Das dionysische Theater ist nicht das einzige in Griechenland, und Griechenland ist nicht die Welt. Ur- und Frühkulturen bestanden vor der griechischen Hochkultur und lebten, ohne daß sie voneinander wußten, mit ihr und erhielten ihre ursprüngliche Art mancherorts bis zum heutigen Tage.

Die Frage, ob der Einzeldarsteller oder der Chor oder das Ensemble älter seien, wird wohl kaum jemals endgültig entschieden werden können, jedenfalls nicht auf Grund der uns heute zugänglichen Zeugnisse des Theaters der Urkulturvölker.

Die Yámanaindianer kennen in ihren Mysterien anläßlich der Jugendweihe einen einzelnen Darsteller, Yetáita. In den Tierspielen tritt uns der Chor entgegen, in den Jagdspiele aber, in denen der Chor der Jäger das Wild angeht, stehen wir bereits vor dem ersten Ensemble und erleben zugleich die Geburt des *Dramas* als Handlung sich widerstreitender Gestalten. Nicht Thespis, sondern der urzeitliche Jäger ist der Schöpfer der Maske, des Chors, des Ensembles und des *Dramas*.

Es wäre verfehlt, spätere Theaterformen nur als »Entwicklungen« früherer zu betrachten. Es gibt – wenn man nicht gerade in die paradiesische Urzeit zurückgehen will – nicht ein einzelnes Volk, das Erfinder des Theaters gewesen wäre. Jedes Volk hat sich das seiner Kulturstufe gemäße Theater selber »erfunden«, manchmal höher entwickeltes Theater von dauernden oder zeitweiligen Nachbarn übernommen. Wo eine entscheidende Veränderung der Kulturstufe, der materiellen sowohl als der geistigen, eintritt, wandelt sich das Theater. Und das heißt stets: Der neuen Kultur erwächst ein Erfinder, der aus der neuen Situation heraus zum Schöpfer des neuen Theaters wird.

Es muß also schon auf der ältesten Stufe der Urkultur mit der Möglichkeit des Theaters mit einem einzigen Darsteller, mit Chor und Ensemble gerechnet werden.

Der EINZELNE könnte in den Urkulturen ein Mann oder eine Frau sein, der als irgendeine vorgestellte Wesenheit der Gesamtheit der Zuschauenden gegenübertrat, durch seine Darstellung Vergnügen bereitete oder Furcht einflößte oder eine religiöse Idee präsentierte. Daß die Spiele mit einem einzigen Darsteller sich da und dort bis in unsere heutigen Volksbräuche zu erhalten vermochten, haben wir mit dem Hinweis auf die Einkehrspiele der Perchta, also einer Frau, oder des heiligen Nikolaus von Myra, also eines Mannes, oder des Christkinds, das von einem Kinde dargestellt wird, schon bezeugt. Auch in unserer Fasnacht geht die Einzelgestalt neben dem Chor noch um.

Der CHOR ist eine Gruppe gleichartiger Gestalten, zum Beispiel von Seelöwen, Schwertwalen, Hühnergeiern und andern Biestern in den Tierspielen der Yámana. In diesen Chören, die das Leben der Tiere und mit besonderer Vorliebe ihre Liebesspiele darstellen, fehlt die dramatische Handlung, in der zwei gegnerische Gruppen aufeinanderprallen und eine Lösung nötig machen. Sie sind lediglich mimisch genau wiedergegebene Tierschilderungen, mit naturalistisch sich gebärdenden Gestalten, deren Zahl durch keine Regel bestimmt ist wie in Griechenland, wo der Chor aus zwölf oder fünfzehn Choreuten bestehen mußte. Diese Tierspiele sind von gesungenen Melodien begleitet, die eigentlich Tänze erwarten ließen. Die Yámanaspiele tragen aber, wie es scheint, rein mimischen und trotz der Liedbegleitung nicht ausgesprochen tänzerischen Charakter. Man müßte diese Art des Chors als Pantomimenchor bezeichnen im Gegensatz zum Tanzchor, in dem Tiere in immer wiederkehrenden ähnlichen Bewegungen dargestellt werden, die von allen möglichst gleichmäßig auszuführen sind.

Das ENSEMBLE besteht aus einer Gruppe verschiedenartiger Gestalten. Das Urensemble begegnet uns zuerst nicht etwa in einem Spiel, in dem alle möglichen Tiere, sozusagen eine ganze Menagerie, gleichzeitig auftreten, wie wir sie auf späterer Kulturstufe bei den Mandanindianern¹¹ treffen – stets beschränkt sich ein Tierspiel auf eine einzige Art –, sondern im Jagdspiel, in dem eine Gruppe von Jägern *ein* Wild jagt. Mit dem Ensemble ist also das dramatische Theater gegeben. Man ist fast versucht, Urensemble und Urdrama als gleichzeitig, weil sich gegenseitig bedingend, entstanden zu betrachten. Das Urdrama entstünde danach am gleichen Tage, an dem das Urensemble entsteht. Chor und Ensemble sind in drei Formen möglich:

Die erste Möglichkeit: Im Chor und im Ensemble dürfen alle Stammes- beziehungsweise Hordenmitglieder in Pantomime oder Drama mitwirken, Männer und Frauen, Erwachsene und Jugendliche.

Die zweite Möglichkeit, die offenbar erst später gegeben ist: Chor und Ensemble umfassen nur noch einen Teil der Gemeinschaft. Grund der Auslese bilden Altersklassen oder Geschlechter. In der Jugendweihe spielen oft nur die Jugendlichen, in den Urkulturen Knaben *und* Mädchen gemeinsam, später, im Zauberpjögertum, wenn an Stelle der Jugendweihe die Knabenweihe und in mutterrechtlichen Kulturen die Mädchenweihe tritt, bilden Jugend, beziehungsweise Knaben oder Mädchen, für die Aufführung der Weihespiele eigene Chöre oder Ensembles. Gleichzeitig aber bilden auch die Erwachsenen, die Männer oder die Frauen, eigene Chöre oder Ensembles, die oft keine Spiele für die Allgemeinheit, sondern nur für die Eingeweihten darstellen. Wir haben also Mysterienspiele vor uns, die oft den Kulturen der Fruchtbarkeit nahestehen, nicht nur der Reife des jungen Menschen, sondern auch der Reife des Korns, wie sie uns noch in den griechischen Demeter-Kore-Zeremonien faßbar sind. Kult der menschlichen Fruchtbarkeit und Fest der goldnen Ähre sind zu einem einzigen Kultspiel der Frauenmysterien von Eleusis verschmolzen. »Drei Tage lang verweilten die Frauen im Tempel der Göttin. Kein Mann durfte zugegen sein, weil der Brauch vorschrieb, daß die Frauen voreinander die Scham entblößten: ein urtümlicher Hinweis auf den Mutterschoß der Erde, der schon im siebenten Jahrhundert [vor Christus] den Beteiligten nur mehr lächerlich vorkam¹².«

Die dritte Möglichkeit, die den Spieltrieb zur Spielkunst zu entwickeln berufen ist, bildet sich durch die Auslese der Spielbegabten. Nicht mehr außerkünstlerische Zwecke, wie Jugendweihe, Frauen- oder Männerbünde, bestimmen die Spielerwahl, sondern das Bestreben, aus der Mitte der Gemeinschaft die begabtesten und gewandtesten Spieler zu wählen und auszubilden, um Schauspiele – Pantomimenchöre und Tanzchöre, gemimte oder getanzte dramatische Spiele – in möglichster künstlerischer Vollendung darzubieten. Diese nach künstlerischen Gesichtspunkten ausgewählten Spielergruppen, die aus einem besonders begabten Teil der Gesamtheit bestehen, bilden sich schon bei den »primitiven Jägern«, wie die Spielerauslese bei den Selk'nam zeigt, entfalten sich aber voll vielleicht erst in den Hochkulturen der Städte, in Griechenland also wohl mit Thespis, dessen Chor kaum aus beliebigen, sondern begabten und geschulten Sängern und Darstellern bestanden haben muß. Dem Kunsttheater entspricht im Bereiche der Zuschauer das exklusive Hoftheater, das für seine Darbietungen die besten Darsteller sucht und damit die älteren Gesetze der Auslese – Altersklassen und Geschlechtsgruppen – wohl meist außer acht läßt. Als kennzeichnend für das Urtheater möchte ich vorläufig jene Chöre und Ensembles betrachten, in denen entweder – das ist die älteste

Form – die Gesamtheit oder – das sind jüngere Formen – einzelne Gruppen, Altersklassen oder Geschlechter mitzuwirken das Recht haben.

Die drei Formen der Mimik

Die äußere Verwandlung des Schauspielers in die Rolle tritt durch die Mimik in Erscheinung. Als Mimik bezeichnen wir die Gesamtheit der körperlichen Ausdrucksbewegungen: Körperhaltung, Gestik, Mienenspiel, Stimme. Mit diesen Mitteln wird die Gestalt, die der Schauspieler darzustellen hat, seinem Leibe eingeformt.

Es gibt eine lebendige und persönliche, eine kollektive und traditionelle, eine erstarrte und konventionelle Mimik, die wir als Zeremoniell bezeichnen.

Alle drei Arten der Mimik, die individuelle, konventionelle und zeremonielle, sind zunächst Ausdrucksbewegungen des Alltags und damit die sichtbare oder hörbare mimische Zeichensprache *körperlicher Zustände* wie Hunger und Durst, Frostschauder und Hitze, Müdigkeit und Aufgeräumtheit, des Hörens, Sehens und Tastens, des Schlafens, der Ohnmacht oder krankhafter Zustände wie Trunkenheit und Wahnsinn oder *seelischer Erregungen* oder *geistiger Tätigkeit*. Die Seelenkunde, die Menschen in ihrer Eigenart zu erfassen sich bemüht, benützt als Hilfsmittel der Erforschung die Physiognomik und Handlesekunst, vor allem aber die Graphologie, die die individuelle Mimik im Schriftbild festgehalten sieht und daraus ein Bild des innern Menschen gewinnt. Für die Theaterwissenschaft ist die Mimik nur von Bedeutung, insofern sie Mittel der schauspielerischen Darstellung ist.

Je stärker eine Bewegung rhythmisiert wird, je mehr sie also dem abstrakten Tanz zuneigt, desto konventioneller wird der mimische Ausdruck, wie er am deutlichsten im gefrorenen Lächeln der Tänzerinnen erscheint.

Der Pantomimenchor läßt den Darstellern manche Freiheit der individuellen mimischen Gestaltung. Der Tanzchor beschränkt diese Freiheit oder hebt sie mitunter völlig auf.

Für die Erkenntnis der Eigenart urzeitlicher Aufführungen wird es wesentlich sein, zunächst festzustellen, ob wir kollektiv-konventionelle oder lebendig-individuelle Ausdrucksbewegungen vor uns haben oder in welchem Verhältnis zueinander die Formen der Mimik in Erscheinung treten. In Tanzspielen beispielsweise muß der Chor, der vom gleichen Rhythmus bewegt wird, auf jede individuelle Mimik verzichten, während ein Einzeldarsteller sie weitgehend zu entfalten vermag. In einem Jagdspiel besitzt der Tierdarsteller vielfältige Möglichkeiten des Ausdrucks; die Gruppe der Jäger aber, die das Wild anschleicht,

verfolgt, zum Schuß anlegt und schließlich vielleicht einen Freudentanz um das Opfer aufführt, wird mehr der kollektiv-konventionellen Mimik zuneigen, wenn sie nicht sogar, wie in Tanzchören, geradezu geboten ist.

Das Zeremoniell ist die von einer Gemeinschaft oder von einer zivilen oder kultischen Oberschicht festgelegte Art des mimischen Ausdrucks, die vor allem auf Feierlichkeit und Würde abzielt und der imponierenden Schaustellung der Gesamtheit oder einer Obrigkeit dient. Das Zeremoniell ist nur dann Gegenstand theatergeschichtlicher Betrachtung, wenn es im Rahmen einer Aufführung erscheint. Wie aber Kenntnis des Lebens und der Kultur für die Beurteilung von individueller und kollektiver Mimik von Bedeutung sind, kann auch das in der Aufführung dargestellte Zeremoniell oft erst verstanden und gedeutet werden, wenn es in Alltag und Fest klarliegt.

Auch die Stimme des Schauspielers gehört zu den mimischen Mitteln. Mimesis heißt ja Nachahmung. Der Schauspieler aber ahmt nicht nur Bewegungen des Körpers, sondern auch Töne nach. Im Tierspiel werden die Laute der Tiere, im Jagdspiel außerdem die Laute der Jäger, zum Beispiel Lock- und Schreckrufe, im Mysterienspiel die Stimmen von Göttern und Dämonen nachgeahmt, also »gemimt«. Manchmal werden Stimmen der Götter oder Stimmen der Stammeltern auch durch Klangkörper, in Australien durch Schwirrhölzer, erzeugt.

Wieweit im Urtheater auch das Wort als Ausdrucksmittel eine Rolle spielt, hat die Untersuchung der einzelnen Aufführungen gezeigt. In den Kinageisterspielen der Yámana ist das Wort von Bedeutung. Daß die Stimme nicht nur zu individuellen, sondern auch zu chorischen Wirkungen eingesetzt werden kann, ist selbstverständlich.

Die Maske

ZWECKMASKE UND SPIELMASKE. Jede Maske deutet auf die Darstellung eines andern Ich. Nicht jedes durch die Maske in Erscheinung tretende andere Ich aber deutet auf einen Schauspieler. Die Jagdmaske ermöglicht dem Jäger, sich dem Wild unbemerkt zu nähern. Die Trugmaske will den Geist des Bären irreführen und ihn glauben machen, nicht er, ein anderer habe ihn erlegt. Die Schutzmaske schützt vor bösen Geistern. Die Justizmaske macht den Richter unkenntlich. Die Kriegsmaske der Berserker erschreckt den Feind und läßt ihn glauben, kein Menschenheer, eine Geisterschar sei im Anzug. Die Totenmaske der Könige von Mykene läßt den Toten als ewig Lebenden erscheinen. Zweckmasken also stehen im Dienste des Nahrungserwerbs, der Gerichtsbarkeit, des Krieges. Sie schützen vor Geistern, sie betrü-

gen Geister und verleihen den Anschein ewigen Lebens wie die Röteln, die man den Toten schon in der Altsteinzeit mit ins Grab gab.

Es ist möglich, daß die Zweckmasken gelegentlich die Theatermasken beeinflußt haben oder daß die Theatermasken auf die Zweckmasken zurückwirkten oder sie erst schufen. Wer möchte entscheiden, ob die Tiermaske in der Pantomime oder die Tiermaske zur Täuschung der Jagdtiere älter ist? Die Buschmänner verkleiden sich in Strauße, um die großen Vögel unbemerkt anzupirschen, besitzen aber keine Theatermasken¹³. Die Steppenindianer der Sioux schleichen als Weißwölfe verkleidet die Büffel an, verwenden also Jagdmasken, tanzen aber in Büffelmasken zu Chören vereinigt, um in zauberischer Handlung die begehrten und noch nirgends sichtbaren Fleischspender herbeizulocken. Sie bedienen sich der Maske für mimischen Jagdzauber, also für religiöse Theateraufführungen. Beide Maskenarten, die Jagdmaske und die Spielmaske, sind durch altsteinzeitliche Felsbilder und Knochengravierungen bezeugt¹⁴, trotzdem aber viel älter, so alt, oder beinahe so alt wie die Menschheit.

BEGRIFF UND SYMBOLIK DER MASKE. Die Mimik ist das Darstellungsmittel des Schauspielers, die Maske das Symbol seiner Verwandlung in ein anderes Ich.

Der Urmensch, der in eine Maske schlüpft, geht aus sich heraus und in ein anderes Ich hinein. Er verwandelt sich stets in etwas, was er im Alltag nicht sein könnte und was er nur kraft der Verwandlung wird: Herr der Tiere, der das Jagdwild in die Falle lockt; Herr der Fruchtbarkeit, der in Gestalt des Stiers oder Bocks die Herden vermehrt; Ahnengeist, der die Kraft der Zeugung auf die nachfolgenden Geschlechter überträgt; Dämon, der Unheil, Krankheit und Sünde abwehrt; Wodan, der die bewährten Krieger nach Wallhall führt; Gottheit, die alles vermag, was der Maskentänzer im kultischen Spiel erfleht.

Die Maske ist das hervorragendste Mittel, die Ekstase, das Aus-sich-Heraustreten und Sich-in-den-Geist-Verwandeln zu erleichtern. Sie ist das Schiff, das den Menschen ins Jenseits seiner selbst und damit ans Ufer seiner Wünsche trägt. Die Maske verwandelt nicht nur den Körper mit äußerlicher Hülle. Sie steigert außerdem die alltägliche Bewegung zu tollen Tänzen, die Stimme zu Schrei und Gesang. Der dumpfe Klang der Trommeln, der schrille Ton der Flöten, die klingelnden Rasseln, die berausenden Getränke, sie alle sind Mittel zweiten Grades, die Verwandlung aus der Nüchternheit des Alltags in den Rausch der Ekstase zu fördern, in der die Maskenträger sich mit dem Dämon, Ahnen oder Gotte eins fühlen.

Man hat sich daran gewöhnt, den Begriff der Maske auf die Gesichtsverhüllung zu beschränken. Fast alle Maskenbücher zeigen nur Maskengesichter. Gewiß, sie bestehen oft aus festeren Stoffen als die Maskenkleidung und sind darum oft allein erhalten geblieben. Trotzdem müßte es das Bestreben des Maskenforschers sein, stets die ganze Maskengestalt zu erfassen und über die Gestalt hinaus die Eigenart ihrer Bewegungen und Töne, die sie von sich gibt oder durch Instrumente, wie Schellen, Peitschen, Hörner, Klappern, Pritschen, Trommeln, Schwirrhölzer und so weiter, hören läßt. Die Maske als theaterwissenschaftlicher Begriff muß alles umfassen: Kleid und Gesichtsverhüllung und Maskenrequisiten, wie Schwerter, Scheren, Ruten, Körbe, Netze, Spritzen: alles, was Masken schenken, alles, womit Masken schrecken. Die Beschränkung des Maskenbegriffs auf das Maskengesicht kann zur verhängnisvollen Quelle von Fehlurteilen werden. Nehmen wir die Maske eines Wilden Mannes zur Hand, dann erblicken wir nicht viel mehr als ein bärtiges Gesicht. Schauen wir aber auf die ganze Maskengestalt mit dem Eichenkranz im Haar und dem Eichenkranz mit Äpfeln um die Lenden, mit dem Pelz des Bären oder Ziegenbocks oder mit einem Laubgewand aus Tannreisern oder Baumbast, mit der Keule oder mit der ausgerissenen Tanne in der Hand, dann spüren wir sogleich, daß uns das Maskengesicht fast nichts, Maskenkostüm und Requisit aber sehr vieles zu sagen haben. Wir stehen einer Maske gegenüber, deren Pelzgewand in die Jagd- [Bär] oder Hirtenzeit [Bock] zurückgehen kann, deren Laubkranz auf jungsteinzeitliche oder bronzezeitliche Fruchtbarkeitskulte schließen läßt, dessen Menschenantlitz in sehr späte, vielleicht schon geschichtliche Zeit vorstößt, vielleicht in die Zeit, in der der stiergestaltige Gott in den menschengestaltigen Dionysos umgewandelt wurde. Die Keule wird uns fragen lassen, ob wir hier eine Beigabe des steinzeitlichen Jägers, die Tanne, ob wir einen indogermanischen Walddämon vor uns haben, ob die Föhre in unsern Breiten vielleicht an die Stelle des dionysischen Thyrsosstabes trat, ob die Laubgewinde gleichbedeutend sind mit dem Efeu – mit einem Wort, ob der Wilde Mann nicht vielleicht der nördliche Verwandte des südlichen Dionysos sein könnte.

Es gibt aber nicht nur sichtbare, sondern auch *hörbare Masken* und demnach neben den Schauspielen auch Hörspiele *seit der Urzeit*. Die verstellte Stimme des Maskenträgers, die ihn jede Fasnacht tausendfältig lispeln und lärmern, in hohen und tiefen Tönen rufen und reden läßt, ist ebenso »tönende Maske« wie Trommeln und Glocken, Klanghölzer und Peitschen, Rasseln und Schwirrhölzer. Es sind Stimmen der Geister und damit Stimmen des andern Ich, Stimmen des in die Rolle verwandelten Schauspielers.

Wo Gruppen mit »Heidenlärm« – eine auffallend deutliche Bezeichnung – durch die Winternächte schwärmen, das Volk bei Strafe durch Schläge und Jauchebespritzen in den Stuben sich zu verbergen hat – was ist da anderes im Gang als das Hörspiel eines Geisteraufzuges, der dem Volke unsichtbar bleiben will? Nächtliche Lärmaufzüge, die dem europäischen Brauchtum noch völlig geläufig sind, haben ihre vielfältigen Entsprechungen bei den Völkern der Urkulturen.

In der dritten Nacht der Jugendweihe der Kurnai werden die »Stammeltern« vorgeführt, Adam und Eva der Uraustralier. Sie erscheinen jedoch nicht als sichtbare Maskengestalten, sondern nur als gespenstische Stimmen, die durch zwei Schwirrhölzer hervorgebracht werden. Die Männer, die die Schwirrhölzer erbrausen lassen, dürfen nicht gesehen werden. Darum werden über die Weihekandidaten Felle geworfen. »Als der letzte Mann [von denen, die die Schwirrhölzer schwingen] hervorgetreten war, bildeten die Darsteller [!] einen Halbkreis und vollführten ein Finale von wild durcheinanderbrausenden Tönen.«

Im Anschluß an das Auftreten der tönenden Masken wird den Jugendweihekandidaten die Geschichte von der Erschaffung der Stammeltern durch Gott mitgeteilt. Dann werden die »Stammeltern« auch Frauen und Kindern vorgeführt. Sie müssen in ihrem Lager bleiben, während die Neugeweihten, die Schwirrhölzer schwingend, es umkreisen, ohne daß sie gesehen werden dürfen. Die Frauen und Kinder glauben, die Stammeltern schreiten rund ums Lager, und die Zuhörer schreien und kreischen vor Angst.

Bei den Ituripygmäen werden die Lusombaholztrompete und das Topfinstrument zur akustischen Maske eines hohen oder höchsten Wesens, bei den Nordaranda in Australien die Karakaratrompete zur Stimme der Totemurfahren und bei den Südaranda die Ulbura-trompete zur Stimme des Schlangentotemurahren. So wird man künftig unterscheiden müssen zwischen Musikinstrumenten und akustischen Masken.

MASKENFORMEN UND MASKENSTOFFE. Am ursprünglichsten ist die physiognomische Maske, die Spiegelung der Gestalt, die dargestellt werden soll, im Angesicht des Schauspielers. Auch wo Tiere auftreten sollen, versuchen Spieler den charakteristischen Ausdruck in Mienenspiel und Körperbewegung wiederzugeben. Paul Schebesta berichtet von den Bambuti: »Überall und stets beobachtete ich, daß die Zwerge Spiel und Tanz mit Mienenspiel begleiteten¹⁵.« Der Mombuti fügt der physiognomischen Maske des Büffels die Hörner hinzu, indem er »zwei armlange Stecken am untern Ende ergreift und sie so gegen die Schläfen drückt, daß sie seitlich wie aus dem Kopfe herauswachsen«¹⁶. Die

Hörnermaske kann aber auch mit mimischen Mitteln angedeutet werden, wie im Kuhspiel der Dinka, einem Stamm der Nilneger, die die Hörner mit den emporgehobenen Armen andeuten¹⁷, ein Brauch, der sich auch bei den Kuhglocken tragenden Maskengestalten an der Einsiedler Fasnacht findet.

Die nächste Stufe der Maskenbildung dürfte die *Bemalung* sein. Die Yámanaindianer bemalen Gesicht und Körper stets, wenn sie sich in der Öffentlichkeit zeigen: wenn sie auf Besuch gehen, an der Jugendweihe teilnehmen, bei Hochzeit, Tod, Blutrache, Unglücksfall, Mord, Trauerfeierlichkeiten. Die Braut bemalt sich zur Hochzeit, Kinder zum Spiel, die Männer zum Kinafest. Auch Rollenträger bemalen sich, zum Beispiel der Geist Yetáita, der vielleicht Gott darstellt. Er hat den ganzen Körper mit weißer Farbe bemalt, »in die er nachher fingerdicke, fünf Zentimeter lange senkrechte Strichlein in gleichmäßiger Anordnung einfügt. Das Gesicht wird dick mit roter Farbe bedeckt, und von jedem Mundwinkel laufen strahlenförmig viele weiße zarte Striche nach allen Richtungen. Von einer Schulter zur andern zieht sich im Bogen über die Brust hin ein Federschmuck... Dieser Mann trägt auf dem Kopfe keine Zierart; statt dessen zerzaust er wirr die Kopfhare und verreibt Imipulver [roten Farbstoff] dahinein¹⁸.«

Bei den Feuerlandindianern finden sich aber auch *Masken aus festem Material*. Die Yámana, die im Alltag als Kleidung einen dreieckigen Schamschurz aus Leder und einen ledernen Rückenbehang wie einen Mantel tragen, wählen für ihre Maskengewänder oft andere Stoffe. »Unbeobachtet legt sich ein Mann oder eine Frau – Masken zu tragen ist also noch nicht Vorrecht der Männer! – die Verkleidung an. Ihren Kopf bis weit unter den Hals verdeckt jene Person mit einem engen Flechtwerk aus Gras in Form einer stumpfkegeligen Haube. Für die Augen wurden zwei Löchlein geöffnet. Vom Hals bis zu den Knöcheln reichte ein anderes Flechtwerk, das den ganzen Körper nach Art eines engen Hemdes einhüllte. Durch zwei genügend große Löcher konnten die beiden Arme geführt werden, die auch ihrerseits bis über die Hände hinaus mit einem Flechtwerk verdeckt und eng an beide Körperseiten angepreßt wurden.«

Am Kinamännerfest treten die Yámana in Gestalt der verschiedenartigsten »Geister« auf, deren Masken sich gleichen. Der nackte Körper erhält eine weiße Grundfarbe, über die rote oder schwarze Quer- oder Längsstreifen gezogen werden. Über den Kopf stülpt man sich eine Rindenmaske. Wo Rinde nicht aufzutreiben ist, kann man auch Leder verwenden. Die Maske ist fünfzig bis sechzig Zentimeter hoch, hat eine hochgezogene Dreieckform mit scharfer Spitze, liegt auf den Schultern auf und trägt die gleiche Bemalung wie der Körper. Nach

Beendigung des Festes wird sie vernichtet. Den Kindern ist es verboten, mit Masken zu spielen. [Bild Seite 157, Tafeln xv, xvi, xx-xxiii.] Daneben besaßen die Yámana für ihre Tierspiele, die unterhalten und erheitern wollen, naturalistische Masken. Sie hüllten sich – zum Beispiel – vollständig in ein Seelöwenfell, von dem der Kopf noch nicht abgetrennt war, oder sie legten über ihren Kopf ein Fellstück, das nur einen Teil des Gesichts frei ließ, und schoben einige große Seelöwenzähne so in den Mund, daß sie weit herausragten. Die Aranda kleben mit Blut Daunen auf Gesicht und Körper: die Federmaske.

URSPRUNG UND ALTER, ZAUBER UND RELIGION. Das Bedürfnis der Nachahmung der erlebten Welt ist ein Urtrieb der Menschheit, der wie der Instinkt der Tiere die Erhaltung der Rasse und außerdem aber die Erhaltung der einmal erreichten Kulturhöhe verbürgt. Wo der Nachahmungstrieb zum gesellschaftlichen Spiel wird und die Menschen dazu treibt, vor Zuschauern andere Wesen nachzuahmen und Nachahmungen gestaltend zu neuen Gebilden, zum Kunstwerk, zu steigern, da ist die Kunst des Theaters entstanden. Das früheste Urtheater kommt mit der physiognomischen Maske, der Nachahmung des Gesichtsausdrucks der Tiere, aus, nimmt zur Darstellung von Besonderheiten, von Hörnern, die Mimik – die emporgehobenen Arme – und allenfalls noch irgendwelche Gegenstände wie zwei Stöcke für die Hörner zu Hilfe. Es verzichtet aber, wie es scheint, auf das Theaterkostüm. Das früheste Urtheater der Holzzeitkultur, das durch die Pygmäen vertreten wird und noch weit vor der frühesten Steinzeitstufe liegen muß, kommt also ohne fremdstoffliche Masken und damit auch ohne Theaterkostüm aus. Man spielt Theater mit den körperlich gegebenen Mitteln des Mienenspiels und der Mimik. Aber schon auf der nächst höheren Stufe der Urkulturen, bei den Feuerlandindianern, sind Theatermaske und Theaterkostüm im Material, das sich Sammelvölkern darbietet und nicht weiter bearbeitet zu werden braucht, so vollständig entfaltet, daß es offenbar Jahrtausende keiner weiteren Entwicklung bedurfte – bis eben die Maske als bildhauerisches Kunstwerk entstehen konnte. In den Jagdzeitaltern der Menschheit aber ist über die Entwicklungsstufen der Yámana hinaus kaum mehr mit wesentlichen Fortschritten zu rechnen. Auch die Masken der Magdalénienkunst, die auf Bildwerken wiedergegeben sind, scheinen sich mit dem Material begnügt zu haben, das die Natur in Tierbälgen bereitstellte und der Mensch nicht erst zu schaffen brauchte, wie ein Blick auf den berühmten Bisontänzer in der Höhle von Trois Frères in Ariège zeigt [Seite 491]. Wenn aber Urvölker der frühesten Stufe der Altsteinzeit, zu der sowohl die Feuerländer als die Kurnaiaustralier zu rechnen sind,

Masken besaßen und sie in keiner Weise für zauberische Praktiken verwendeten, dann ist damit auch erwiesen, daß die Urmasken *nicht* aus zauberischer Absicht entstanden sind. Mimischer Zauber und damit Maskenzauber ist eine zeitlich beschränkte Entwicklungsform des Theater- und Maskenwesens, die ihren Höhepunkt im magischen Zeitalter der späten Altsteinzeit, im Magdalénien, erreichte, die man für die Theatergeschichte als Epoche des Zauberjägertums bezeichnen könnte. Alles spricht dafür, daß die Maske fern aller religiösen Vorstellungen und Bildungen aus Freude am Tierspiel entstanden ist, das lediglich ein vergnügliches Unterhaltungstheater war. Da die Urvölker sich Gott als unsichtbar, aber hörbar vorstellen, schufen sie zur Gottesdarstellung die akustische Maske.

MASKENGESETZE IM HEUTIGEN VOLKSBRUCH. Wer die Maske trägt, ist kein Mensch des Alltags mehr. Er steht unter besonderem Gesetz. Im kultischen Maskenspiel stellt der Spieler Gott selber oder mit übermenschlichen Kräften erfüllte Gestalten dar. Dem Übermenschlichen aber ziemt es, über den menschlichen Gesetzen zu stehen.

Eines der häufigsten Vorrechte der Maskengestalten ist das Raubrecht. Die Maske bringt Heil in Acker, Stall und Haus oder nimmt – wie der Sündenbock, im Wallis der Wilde Mann – Unheil fort. Die Heil bringende oder Unheil abwehrende Maske hat ein verbürgtes Anrecht auf ein Opfer, das sie unter Umständen nach eigenem Gutdünken, das heißt nach dem herrschenden Brauch, sich selber holen darf. In Zeiten, in denen die Maskengestalt nicht mehr Repräsentantin eines Glaubens ist, wo der Geist entflohen und nur der Balg übrigblieb, behalten Maskengestalten oft uralte Kultrechte noch Jahrhunderte, auch wenn sie nicht mehr verstanden werden. So wird aus dem Maskenopfer zunächst ein »Raubrecht«, das sich bis zur Landplage steigern kann, oder ein Bettel, zu dem das Opfer an Maskenträger fast überall herabgesunken ist. Da die römische Kirche viele alte Bälge übernahm, Masken früherer Kulturen mit neuem Geiste erfüllte, gingen in vielen Fällen auch alte Maskenrechte an sie über. So gehen Sankt Nikolaus und Heilige Drei Könige nicht nur als Gaben spendende, sondern oft zugleich als Gaben heischende Gestalten von Haus zu Haus. Nicht auf den Totenkult¹⁹, sondern auf den viel weiteren Begriff des Opfers sind Heische- und Raubrecht der Masken zurückzuführen.

Ein zweites, allgemein respektiertes Recht der Maske ist die »Narrenfreiheit«. Viele Narren sind ihres Glaubensinhaltes entleerte einstige Kultmaskengestalten. Otto Driesen hat in seinem Buch über den Harlekin schon 1914 nachgewiesen, daß der Narr von den italienischen Komödianten im sechzehnten Jahrhundert aus dem französischen

Volksbrauch, und zwar aus dem nächtlichen Maskenzug des Totenheeres übernommen und seines Glaubensinhaltes völlig entleert als lustige Person in die Schwänke und Lustspiele der Wandertruppen eingefügt wurde. Der Harlekin – Hariloking = Heerkönig – hat als Spaßmacher im siebzehnten und achtzehnten Jahrhundert eine so weite Verbreitung gefunden, daß er über die Komödianten Bühnen den Weg bis in Dorftheater und Dorfbrauch fand, wo er also wohl nur in den seltensten Fällen sich direkt aus dem landschaftlichen Maskenbrauch selber entwickelte. Er wurde als beliebter Spaßmacher den Ensembles alter Maskengestalten einfach hinzugefügt. In Goethes »Faust« hat er sich aus dem Spaßmacher in den Teufel Mephisto vergeistigt. Die Narrenfreiheit ist also ursprünglich nichts anderes als die Freiheit, welche der den Gott oder Dämon Darstellende als Maskenträger besitzt. Die Freiheit, die der Maske mehr zu tun oder zu sagen erlaubt, als der Unmaskierte aus menschlicher, gesellschaftlicher oder staatspolitischer Rücksicht wagen darf, hat aus dem Rügerecht der Kultmasken das freie Rede- und Handlungsrecht der Narrenmasken werden lassen, das Spottgedichte, Fasnachtsbriefe – die Hirsmontagsbriefe im Entlebuch –, Fasnachtszeitungen, Schnitzelbänke, vor allem aber Fasnachtsspiele seit dem Mittelalter in Blüte brachte.

Die Maske verleiht besondere Rechte der Frau. Seitdem die Vaterkulturvölker die Mutterkulturen entrechteten, hat die Frau auch das Recht, Masken zu tragen – es ist unendlich viel mehr als ein Mummenschanz – und damit alle Maskenrechte und alle Maskenfreiheiten verloren. Tritt sie an der Fasnacht aber, nicht mehr in einem Kult, nur noch an einer Lustbarkeit, in einer Maske auf, dann erhält sie augenblicklich alte Rechte zurück, zum Beispiel das Recht, ihren Tänzer selber zu wählen. So tief sind Maskenrechte und Maskenfreiheiten im Menschen verankert, daß die leerste Larve noch heute seit Jahrhunderten außer Kurs gesetzte Rechte wieder aufleben läßt.

Dieser Hinweis auf drei Maskengesetze, des Rechts, Opfer zu empfangen oder sich anzueignen, der Freiheit des Wortes und der Handlung, endlich der Freiheit der Partnerwahl, zeigt, daß viele heute oft unverständliche Erscheinungen des Maskenbrauchs auf uraltem Kultur- und Kultgut beruhen.

Theaterschulen der Urzeit

Die Theaterschule ist so alt wie das Theater. Der Besuch des Theaterunterrichts ist in den Urkulturen für alle Stammesmitglieder obligatorisch. Die Jugend wird während der Jugendweihe mit allen »Fächern« der Theaterkunst vertraut gemacht. Knaben und Mädchen

lernen zwar weder lesen noch schreiben... nein: nicht einmal dieser Satz hat seine volle Richtigkeit. Zwar gibt es noch keine Buchstabenschrift. Aber es gibt schon bei den Yámana auf den Körper gemalte Zeichen, die der Schüler nicht nur »schreiben«, sondern auch lesen lernen muß, eine Zeichenschrift, die für die Aufmalung des Theaterkostüms auf den Körper ihre hohe Bedeutung hat.

Auch die Herrichtung – eine handwerkliche Herstellung gibt es noch nicht – der Masken wird gelehrt und geübt, Mimesis und Tanzschritt, Lied und Melodie, Bühnenbau und Feuerzauber.

Wenn die Urkulturgesellschaft mit ihrer Gleichberechtigung der Geschlechter zerfällt und der Mann sich Sonderrechte aneignet, wenn aus der gemeinsamen Jugendweihe die Knabenweihe wird, entstehen manche Arten des Theaters, die den Männern vorbehalten bleiben. Geheimnisse umwittern vor allem die sakralen Theaterbräuche; die Herstellung der Geistermasken im Kinafest der Yámana wird ausschließlich Sache des Mannes und des männlichen Theaterunterrichts, und nur noch die männliche Jugend wird eingeführt in die Kunst des Hörspiels und Schauspiels. Frauen und Mädchen dürfen bei den Selk'nam die Hörspiele belauschen und die Schauspiele betrachten. Mitzuwirken ist ihnen nur noch in wenigen Aufführungen vergönnt. So brauchen sie auch nicht mehr in die Schule zu gehen. In den Knabenweihen der australischen Stämme der Yuin und Kamilaroi, die sich von der Urkultur immer mehr entfernen, dürfen die Frauen auch die meisten Schau- und Hörspiele nicht mehr miterleben. Theater und Theaterschule sind fast ausschließlich zur männlichen Beschäftigung geworden und damit zum streng gehüteten Geheimnis, das bei Todesstrafe nicht ausgeplaudert werden darf.

Die Enthüllung der heiligen Masken, der optischen Yetáitamaske der Yámana oder der akustischen Masken der Ituripygmäen und der Australier, wird geradezu ein heiliger Kultakt. So erhält die Theaterschule ihren besonderen Höhepunkt. Mit dem Geheimnis der Maske bekannt zu werden ist das größte Vertrauen, das man dem angehenden jungen Manne entgegenbringt: das Zeugnis nicht nur der Lebens-, sondern auch der »Bühnenreife«.

Lehrmeister der Theaterschulen sind musische Alte, die Kenner der Mythen und Überlieferungen. Nie erfindet bei den Australiern der Spielmeister neue Spiele aus sich selber. Gott oder – bei den Aranda – die Totemurfahren sind es, die ihren Getreuesten neue Gesänge und Spiele eingeben. Waffen und Instrumente herzustellen und alle Einrichtungen des Stammes lehrten Gott, Stammeltern oder Totemurfahren die Menschen einmal, in der Urzeit; das Theater aber ist ein Geschenk des Himmels, das sich stets erneut.

4. DIE AUFFÜHRUNG

Schauspiel und Hörspiel

Theater ist dem Wortsinn nach Schauspiel. Da es aber akustische Masken gibt, muß es auch Hörspiele geben. Die Kurnai-Australier führten für die Jugendweihekandidaten eine Känguruhjagd als Hörspiel auf. Die Knaben werden mit Decken verhüllt, um die Vorgänge nicht sehen zu können. Die Männer schlagen mit Keulen und Äxten auf Baumstümpfe und Stämme und rufen dazu wie bei einer Treibjagd. Dann legen die »Geister« – also Darsteller akustischer Rollen – das Fleisch des Känguruhs auf einen Baumstamm, der Lärm hört auf, und die Burschen werden zum Mahl geladen. »Geister« spielen mit bloß akustischen Mitteln eine Jagd, um Fleisch für eine Kultmahlzeit zu schaffen.

Die Möglichkeit und Wirksamkeit von Hörspielen hat erst das Radio wieder erwiesen. Vor seiner Erfindung sind Hörspiele nur in mimischen Bräuchen nächtlicher »Lärmumzüge« und kirchlicher Passionsfeiern – Bachs Passionen! – noch erhalten geblieben, aber weder Volkskunde noch Völkerkunde, weder Musik- noch Religionswissenschaft erkannten und werteten sie als das, was sie eigentlich waren: mehr oder weniger spärliche Reste und Zeugnisse akustischer Spielkunst. Die Erforschung des Urtheaters zeigt zur nicht geringen Überraschung, daß Hörspiele in Busch und Urwald neben den Schauspielen einen recht bedeutenden Platz einnahmen. Nicht nur bei den Uraustraliern finden sie sich in mannigfacher Form, noch vielfältiger sind die Zeugnisse für die Feuerlandindianer.

Aber wie entstand wohl das Hörspiel? Ein Vogel pfeift, ein Mensch ahmt ihn nach, der Nachbar glaubt, den Vogel zu hören, erkennt den Pfeifenden und damit – den ersten Hörspieler der Welt. Und beginnt gar eine Schar von Männern und Frauen vielstimmig ein Vogelkonzert nachzuahmen, dann ist im Urwald oder in der Steppe der erste Hörspielchor entstanden. Und fällt es jemandem ein, einen nächtlichen Kampf zwischen Tieren oder gar eine Jagd nachzuahmen, wie bei den Kurnai, dann ist auch das erste Hördrama erklingen. Gewiß hat das Hörspiel bis zur Erfindung des Radios nicht jene vielfältige Entwicklung genommen wie das Schauspiel²⁰. Wenn aber einmal Auge und Ohr für das Hörspiel geschärft sind, wird man es wohl noch in vielen Weltgegenden und Kulturen entdecken!

Urform des Schauspiels

Die Pygmäen stellen ihre Tierspiele so wenig ohne Musikbegleitung dar wie die Yámana oder Australier. Die Bambuti besitzen zwei selbst-

erfundene Musikinstrumente, mit denen sie aber nur den Rhythmus angeben können: zwei Klanghölzer, die sie aneinanderschlagen, und Rasseln, dürre Fruchtschalen mit losen Kernen, die während des Tanzes an die Fußfesseln befestigt und durch die Bewegungen zum Klingen gebracht werden. Trommeln und Zithern, mit denen sie ihre »Tänze« gelegentlich begleiten, entleihen sie von Fall zu Fall von benachbarten Urwaldnegern. Martin Gusinde rühmt die besondere gesangliche Begabung der Bambuti: »Ich stelle sie bedenkenlos über ihre mimische Fertigkeit und ihre tänzerischen Leistungen²¹.« Der Gabunpygmäe Mba-Solé tanzt, singt und mimt gleichzeitig.

Die Yámana begleiten alle ihre angestammten Tierspiele mit Liedern und Händeklatschen. Kein Urtheater ist denkbar ohne Musik. Die Frauen der Tasmanier und der Kurnai trommeln die Rhythmen auf zusammengelegte Känguruh- und Opossumfelle, wenn ihre Männer Theater spielen. Alle Totenspiele der Aranda und Lóritja in Australien werden von einem Chor singender Männer begleitet. Rhythmik, Melodik [»Lied«] und Mimesis sind die Elemente des Urtheaters. Urtheater ist getanzte Oper.

Gattungen der Urschauspiele

Das jagdzeitliche Theater besitzt die gleichen Grundformen wie das moderne: Pantomime und Drama. Die Pantomime stellt in Spielgestalten Erscheinungen des Lebens dar: Vögel, Säugetiere, Fische werden in Maske, Bewegung und Laut in allen beobachtbaren Lebensäußerungen durch einen Solisten oder durch einen Chor gemimt. In den Urkulturen werden stets im Rahmen einer Pantomime nur Tiere *einer* Art dargestellt. In Australien Opossum oder Känguruh, in Feuerland Seelöwe oder Wal, in Afrika Büffel oder Affe. Wenn jeder Spieler das Tier auf seine persönliche Weise darstellt, wie es sich allein vergnügt, frißt oder schläft oder mit andern spielt oder tollt, dann haben wir ein Pantomimenspiel vor uns. Werden die Bewegungen der Tiere durch gesungene Tonfolgen oder Aufschlagen der Hände auf den eigenen Körper, den Boden oder auf Felle rhythmisiert und damit für alle Spieler gleichartige Bewegungen festgelegt, dann wäre von Tanzspielen zu sprechen.

Pantomime und Tanzspiel werden entweder von einem einzelnen oder von einem Chor dargestellt. Pantomimen sind oft recht kurz. Dann folgen sich Spiel um Spiel wie eine Reihe von Einaktern.

Kennzeichen des Dramas ist der Widerstreit zweier Parteien. Dramatische Handlung ist stets Kampfhandlung. Urform des frühesten Kampfspiels ist die Jagd. Wild steht gegen Wild oder Jäger gegen Wild. Wird

das Wild von Jägern aufgestöbert und umringt, dann setzt es sich zur Wehr. Der Kampf erreicht seinen Höhepunkt in der Tötung des Wilds oder des Jägers, den Ausklang manchmal in einem triumphalen Schlußtanzen.

Auch dramatische Handlungen können naturalistisch-pantomimisch oder tänzerisch-rhythmisch dargestellt werden. Es gibt Völker, die alle Spiele tanzen, und andere, die tänzerisch wenig begabt sind und sie schauspielern. Ob Handlungen getanzt oder geschauspielert werden, hängt nicht nur vom Stilwillen, sondern auch von den besonderen Anlagen eines Volkes ab.

Die Grundgattungen des Urschauspiels sind also Pantomime und Drama. Die Darstellungsweisen naturalistische Mimesis oder rhythmisierter Tanz.

Spielstoffe des Urtheaters

Theater spiegelt die Weltanschauung eines Volkes. Was ein Urvolk bewegt, Nahrungssorgen, Liebesfreuden, religiöse Vorstellungen, stellt es dar. Pantomimisch oder tänzerisch oder dramatisch, als Schauspiel oder Hörspiel.

Aus dem Bereich der Nahrungssorgen stammen die Tier-, Jagd- und Sammelspiele, wie sie, meist wenig ausführlich und wenig genau, aus Reisebeschreibungen und Forschungsberichten zu entnehmen sind.

Die Darstellung von Ereignissen des alltäglichen Lebens – eine zweite Spielschicht – findet sich bei allen Urvölkern. Da fehlen weder Spiele von Ehezwisten und Kindersorgen [Tasmanien] noch Pantomimen mit dem komischen Alten oder dem betrogenen Ehemann [Selk'nam]; die Begegnung mit Freunden und Feinden [Pygmäen] wird ebenso zum mimischen Spiel wie die Erinnerung an berühmte Tote in der Totenfeier [gemimter Nekrolog bei den Gabunpygmäen].

Die dritte Schicht entstammt dem religiösen Glauben. Da die Urkulturen den Eingottglauben besitzen, wird man nach der Möglichkeit einer Darstellung des Höchsten Wesens und der mit ihm verbundenen guten und bösen Gestalten forschen. Bei den Pygmäen sind einige Vergegenwärtigungen eines hohen oder höchsten Wesens erkennbar. Akustische und manchmal auch optische Darstellungen des Höchsten Wesens und ihm nahestehender Gestalten [Stammeltern, Totemurwesen] finden sich sowohl in Asien, Australien als auch in Feuerland. Dagegen dürften die zahlreichen mythischen Geisterdarstellungen in den Schau- und Hörspielen der Feuerländer Fremdgut sein. Tote werden in keiner Urkultur mimisch dargestellt. Der Totenkult der Wedda stammt aus Agrarkulturen.

Die vierte Schicht ergibt sich aus vielfältiger Naturbeobachtung über

Meer und Himmel. Das Meer spielt für die Yámana eine so große Rolle, daß es in mancher Art mimischer Spiele in Erscheinung tritt. Der Himmel gibt die Anregung zu Gestirnspielen bei den Pygmäen, den Feuerländern und Australiern. In Australien regen auch Morgenröte, Blitz und Donner zu mimischen Gestaltungen an.

Als fünfte Schicht ergibt sich die Darstellung von Sittenlehren zum Zweck des Unterrichts anläßlich der Jugendweihe bei den Australiern. Diese Schuls Spiele bedienen sich der Rolle und der mimischen Darstellung als besonders eindrücklicher Anschauungsmittel. Geschildert wird den jungen Leuten oft nicht, was sie tun, sondern was sie meiden müssen. Das gibt ein Schultheater besonderer Art.

Als sechste Schicht sind die Mythenspiele zu nennen, die bei den meisten Urvölkern dargestellt werden zur immer erneuten Vergegenwärtigung der Stammesüberlieferungen. In den Mythenspielen treten die Menschen oft in Gestalt von Tieren auf; dann sind die Tiere »Masken« für Menschen. Beispiele dafür geben die Erzählungen von den Wildschweinen bei den Bambuti, die Mythen der Maskenfeste der Yámana und Selk'nam und die totemistischen Tierspiele der Aranda in Australien.

»Liebesdramen« – die siebente Schicht –, wie der Großstadtmimus aller Hochkulturen sie zur Blüte bringt, im griechischen Sizilien ebenso wie im alten Rom oder in Pariser Boulevardstücken, scheint es auch im Urtheater zu geben. Die Berichte der Forscher sind spärlich, einige Hinweise aber auf die »Obszönität« solcher Aufführungen verraten, daß Forscher und Reisende sich oft »schämten«, solche Aufführungen zu beschreiben.

Alltagsspiel und Festspiel

Urtheater entstand aus religiösem Kult; religiöser Kult steht im Rahmen religiöser Feste; also ist Urtheater Festspiel. In dieser scheinbar schlüssigen Beweisführung stimmt der Obersatz nicht; denn Urtheater stellt zunächst *Leben* und Weltanschauung der Urvölker dar: Tiere und Pflanzen, Jagen und Sammeln, Sonne und Sterne. Und da zu diesem Leben religiöse Vorstellungen und Übungen gehören, fühlen Urvölker sich manchmal – nicht immer – auch gedrängt, Gott, den Kulturbringer, die Stammeltern und religiöse Mythen darzustellen. Die Spiele des Alltags, vor allem Tier- und Jagdspiel, die zur Unterhaltung und Erheiterung aufgeführt werden, sind das typische Profantheater der Urvölker; sie sind profane Spiele auch dann, wenn sie im Rahmen der Jugendweihefeste zur Entspannung aufgeführt werden. Dagegen sind mythische und religiöse Spiele meist mit Festen verbunden, drücken oft den Festgedanken aus und können somit als Festspiele bezeich-

net werden, selbst dann sogar, wenn sie den Festgedanken nicht mehr gestalten wie die »Tragödien« der Griechen, die an den Dionysosfesten aufgeführt und somit als Festspiele bezeichnet werden müßten.

Zeremoniell und Spiel

Das Zeremoniell gehört streng genommen nur dann in den Bereich der Theatergeschichte, wenn es in eine Aufführung übernommen wird. Trotzdem bedarf es manchmal auch außerhalb der Aufführung der Beachtung.

In soziologischer Hinsicht will Zeremoniell Distanz schaffen: vom Häuptling, vom Mediziner, vom Priester, vom Zauberer, von einer Aristokratie zum Haufen und zum Volk. Zeremoniell sondert ab von der Menge, erhöht über die Menge hinaus, schafft Würde und Bedeutung. Zeremoniell will also Eindruck machen.

Ein reich entwickeltes und stark bewegtes Zeremoniell läßt auf mimische Begabung und Sinn für Repräsentation schließen. Es ist eine bemerkenswerte Nebenerscheinung des Theatralischen und oft eine Vorstufe zum Theater.

Zeremoniell ist oft der Rahmen für Theateraufführungen. Die Urkulturen kennen weder Priester noch Häuptlinge. Sie benützen aber oft brauchtümliche Ausdrucksformen, um das Göttliche eindrücklich darzustellen. Überraschend vielfältig ist das Jugendweihezzeremoniell der Feuerlandindianer und der Uraustralier ausgebildet. Religiöse und lehrhafte Aufführungen sind vielfach erst aus dem Rahmen des Zeremoniells heraus verständlich. So muß das Zeremoniell oft geschildert werden, um die Spiele verständlich zu machen.

Wer Zeremoniell schafft und auf seine genaue Durchführung achtet, neigt gerne dazu, über die Möglichkeiten und Aufgaben seines Standes hinaus eine Rolle zu spielen. Das Zeremoniell hat die Rolle in sich wie die Schale die Nuß. Nicht jede Nuß wird aufgeschlagen, und nicht jede Schale enthält einen Kern: man erwartet ihn aber und rechnet mit der Eitelkeit und Leichtverletzlichkeit des Rollenträgers.

Darstellendes und wirkendes Theater

Alle Aufführungen der Pygmäen, der Feuerländer und der Uraustralier sind »darstellendes« Theater. Sie schildern das Leben der Tiere und die Jagd, Naturerscheinungen, Mythen und Sittenlehren. Die spielerische Darstellung des Lebens, der Natur und der Mythen wirkt unterhaltend und belehrend und wird als erfreuend und lebenssteigernd empfunden.

Das »wirkende« Theater ist das magische Theater. Sein Protagonist ist der Magier oder der Zauberer. Es stellt wie das mimische Theater Leben, Natur und Mythos dar. Aber es ist überdies noch etwas mehr; es will wirken, etwas bewirken, es will zaubern: erfolgreiche Jagd, Glück im Stall, gute Ernte, Abwehr von Geistern und Gewittern und Glück in der Liebe.

Das darstellende Theater ist viel älter, es ist so alt wie die Menschheit, es ist das eigentliche Urtheater. Das wirkende Theater aber, der mimische Zauber, ist jünger. Die Urkulturen der Pygmäen, der Feuerländer und der Australier sind fast oder ganz ohne Zauber. Sie besitzen den Eingottglauben, sie wissen noch, daß Gott der Schöpfer, Beschenker und Erhalter der Welt ist. Zauber nimmt mit dem Abfall vom Gottesglauben Besitz von der Seele, in Europa in der späten Altsteinzeit, also etwa zwanzigtausend Jahre vor Christus. Zauberspiele sind also zeit- und kulturbedingt. Zaubernde Gestalten haben sich bis in den heutigen Volksbrauch zu erhalten vermocht. Der Glaube an ihre Zauberkraft ist meist geschwunden; Maske und Kleid, Tollen und Tanzen sind aber vielfach geblieben. Zauberische Gestalten haben sich also erhalten, nur darstellende aber sind im alltäglichen Mimus längst untergegangen, in den spielmäßigen Darstellungen unseres Lebens.

Zweckfreies und angewandtes Theater

In den Urkulturen wird Theater nicht nur zur Unterhaltung [Tierpiel, Posse] oder Erbauung [religiöse Spiele], sondern oft als Anschauungsunterricht verwendet. Man will, besonders in den Jugend- und Knabenweihen, die angehenden Männer und Frauen mit allen Überlieferungen des Stammes vertraut machen, mit religiösen Mythen und Sittenlehren, und bedient sich dabei zur Veranschaulichung der mimischen Darstellung. So werden bei den Yámana Mythen dargestellt, die die Heilighaltung und Durchführung des Kinafestes begründen, bei den Australiern werden vor allem Sittenlehren auf eigenartige Weise den jungen Leuten eingeprägt: man stellt mimisch dar, nicht was zu erstreben, sondern was zu meiden ist, und setzt an den Schluß der Aufführungen ein energisches und drohendes »Yah!« Nein! Das darfst du nicht tun! Bei den Aranda und Lóritja werden Beschneidung und Subinzision aus mimisch dargestellten Mythen begründet. In allen diesen Fällen lebt Theater nicht als reines und zweckfreies Mimenspiel, sondern als »angewandtes Theater« im Dienste religiöser und sittlicher Unterweisung. Daß aus dem angewandten Theater der Ur- und Primärkulturen wertvolle Aufschlüsse für die Religionsforschung zu erwarten sind, ist unzweifelhaft.

Die Bambutipygmäen ziehen als Jägernomaden alle zwei bis vier Tage weiter durch den regentropfenden Tropenurwald, ebnen einen Platz, entfernen das Gesträuch und bauen aus Zweigen und Blättern ihre Hütten. Davor tanzen sie jeden Abend nach der Hauptmahlzeit oft stundenlang bis tief in die Nacht hinein. Ihre Jagdspiele führen sie auf, wann immer die Lust dazu sie ankommt. Tags wird im grünlichen Urwalddämmerlicht, nachts im Feuerschein der brennenden Holzhaufen getanzt und gespielt. Die Bambuti warten keine Feste ab, um zu spielen, und keine Gäste, um mit ihnen fröhlich zu sein. Die Horde, eine Gemeinschaft von einigen Familien, ist Spiel- und Zuschauergemeinde. Schicksalsgemeinschaft seit Jahrtausenden! Und dabei sind die Pygmäen das heiterste und fröhlichste Völklein der Welt! Im felsenfesten Vertrauen darauf, daß Gott ihnen den Tisch auch schon für den nächsten Tag gedeckt hat.

Wesentlich vielfältiger liegen die Dinge bei den Feuerlandindianern. Für sie ist Theater Festspiel, Anlaß zum Spiel Jugendweihe und Kinafest, zu denen von Zeit zu Zeit viele Familien des Stammes sich treffen. Im Feuerland ziehen nicht ganze Horden miteinander durch die Reviere. Sind Feste und Spiele vorbei, dann setzt sich bei den Yámana jede Familie in ihr Kanu und rudert jagend und fischend fort in die unergründliche Einsamkeit. Soll der Vater den Kindern da Rollen vorspielen? Oder die Kinder den Eltern? Die Familie ist die Urzelle des Lebens und der Spielkunst. Immer wieder wird die Familie zum Schauplatz mimischer Spiele. Noch heute wird kaum irgendwo mehr Theater gespielt als von den Kleinsten im Kreis der Familie: vor den Eltern und Nachbarn. Die Eindrücklichkeit des Theatererlebnisses aber steigert sich, je mehr Zuschauer sich einfinden. Theater ist Gemeinschaftskunst. Und wenn bei den Feuerländern ein Wal strandet und für viele Familien an vielen Tagen der Tisch überreichlich gedeckt ist, dann wird das seltene und frohe Ereignis des Wiedersehens vieler Stammesgenossen nicht nur mit Schlemmereien, sondern auch mit Spielen gefeiert. Die wichtigste Spielgelegenheit aber ergibt sich anläßlich der Jugendweihe. Da sie meist im Winter, bei Schnee und Kälte vorgenommen wird, ist die Hauptspielzeit der Feuerländer der Winter. Früher fanden sich zu einer Jugendweihe fünfzig bis achtzig Personen zusammen. Spielraum für die Aufführungen ist entweder die kuppelförmige Hütte oder der Platz davor, der von allem störenden Strauchwerk gesäubert wurde. Geschlossenes Theater und Freilichtspielraum stehen also in frühester Urzeit – die Yámana stehen auf der Stufe der frühesten Altsteinzeit – schon nebeneinander. Und da im

Freien und in der Hütte der Scheiterhaufen brennt, um sich zu wärmen und um die Spielräume zu beleuchten, ist auch die künstliche Theaterbeleuchtung so alt wie die Erfindung des Feuerentfachens oder, wie bei vielen Bambutipygmäen, von denen manche Feuer selber nicht entfachen können, die Kunst des Feuererhaltens.

In der großen Jugendweihehütte wird das Feuer, um Platz für die Aufführungen zu gewinnen, an den rückwärtigen Ausgang, die Schmalseite der Hütte, die dem Haupteingang gegenüberliegt, verschoben und meist auch verkleinert. Das ist die ganze Zurüstung des Spielplatzes: Raum für die Aufführung zu schaffen.

Die Aufführungen weltlicher Art – es sind vor allem Tierspiele – finden während der mehrere Wochen dauernden Jugendweiheveranstaltungen an jedem zweiten oder dritten Tag statt. Spielzeit sind die letzten Abendstunden. Die Jugendweihekandidaten spielen mit. Für sie sind diese Aufführungen die Theaterschule, in der sie alle Spiele des Stammes erlernen und sich in der Darstellung unter der Anleitung der Erwachsenen vervollkommen. An einem Abend finden jeweils Aufführungen mehrerer Spiele, drei bis fünf, statt. Thema und Reihenfolge der Spiele sind nicht festgelegt. Nach den Aufführungen begeben sich groß und klein zur Ruhe. Die Spiele in der Hütte sind nur den Teilnehmern an der Jugendweihe, den Kandidaten, ihren Lehrmeistern und Paten, zugänglich, und zwar sowohl die profanen Tierspiele als auch die sakralen Mysterienaufführungen, die einen Bestandteil der Jugendweihezeremonien ausmachen. Die Freilichtaufführungen vor der Hütte dürfen auch von allen andern Lagerbewohnern, die sich um die Jugendweihehütte herum ihre eigenen Hütten aufgeschlagen haben, eintreten. Die Schlußfeier der Jugendweihe versammelt noch einmal alle Lagerinsassen. Die mimischen Spiele nehmen besonders lebhaft Form an und finden begeisterte Zustimmung. Vor allem sind es die Neueingeweihten, die nun vor den Erwachsenen zeigen müssen, wie sehr sie sich auch in der Spielkunst vervollkommen haben. Zum erstenmal tritt die Jugend in eigenen Theateraufführungen vor die gesamte Öffentlichkeit. Auch das Kinamaskenfest, in dessen Verlauf zahlreiche »Geisterspiele« aufgeführt werden, schließt mit einer feierlichen dramatischen Aufführung, nach deren Abschluß alle Masken verbrannt werden.

Noch vielgestaltiger bietet sich die Raum- und Zeitfrage der Aufführungen bei den südostaustralischen Urstämmen dar. Von allen Seiten kommen die Gruppen zusammen und bilden ein Lager, wobei die Lagerplätze der einzelnen Gruppen in der Richtung liegen, aus der sie kamen. Der Kultplatz für die Jugendweihe wird bei den Kurnai außerhalb des Lagers errichtet. Das Gestrüpp wird entfernt, der Boden ein-

geebnet und gereinigt. Mimische Spiele zur Unterhaltung werden bis zur Ankunft aller Teilnehmer im Kreis des Lagers aufgeführt, die kultischen Spiele der Jugendweihe aber im eigens hergerichteten Kultraum. Die Männer, die die Zeremonien der Weihe vornehmen, maskieren sich im Walde und kommen dann in einer tanzartigen Prozession in den Kultraum. Nicht sämtliche Zeremonien finden auf dem gleichen Platze statt. Für bestimmte Handlungen wird ein neuer Platz hergerichtet. So wurde zum Beispiel das Hörspiel von der Erscheinung der Stammeltern [Seite 350] zweihundert Schritt vom ursprünglichen Kultlager entfernt dargestellt. Und wenn die Stammeltern den Frauen und Kindern erscheinen [Seite 353], dann umkreisen die Darsteller das Lager der Frauen: damit ist ein dritter Spielplatz gewonnen. Auch das Opossumspiel [Seite 352] wurde außerhalb des Hauptraumes im Busch aufgeführt. Hier tritt uns zum erstenmal ein regelrechtes Stück einer Theaterdekoration entgegen. Nicht irgendein Baum wird zum Opossumspiel verwendet. Ein Baum wird eigens umgehauen, der Zweige beraubt, in eine Mulde gesteckt. Ein Busch von Blättern wird am obern Ende des Baumes befestigt. Alles ist »künstlich« an diesem Baum. Noch mehr! Er steht nicht allein. Er wird von den Männern mit der einen Hand gehalten, in der andern tragen sie mit Blättern versehene Zweige. Auf diesen Theaterbaum kletternd, stellen die Kurnai das Opossumspiel dar. Die Schlußfeier findet wieder auf einem andern Platz, in einem Bachbett, statt. Die Simultanbühne ist erfunden, wie sie noch in schweizerischen Tellspielen und Passionsaufführungen bis in die zweite Hälfte des neunzehnten Jahrhunderts sich erhalten hat.

Auch bei andern uraustralischen Stämmen findet sich die Simultanbühne. Die Küstenyuinstämme legen für ihre Jugendweihefeierlichkeiten zwei kreisförmige Plätze an, die sie mit einer einen Fuß hohen Erdumwallung begrenzen. Die Kreise haben einen Durchmesser von vierunddreißig beziehungsweise zweiunddreißig Fuß. Die Zweige der die Kreise umstehenden Bäume werden gegeneinandergebogen und bilden damit eine Art Blätterkuppel. Die Kreise sind dreihundertfünf- undsechzig Fuß voneinander entfernt und durch einen Weg verbunden, über den die Zweige gewölbt werden. Zu beiden Seiten dieses gewölbten Pfades befinden sich besondere »szenische Bauten«: eine Grube, in der der Medizinmann tanzt; aus Erde werden Figuren des Stachelameisenbärs geformt; hineingesteckte Stöckchen stellen die Stacheln dar; aus Lehm wird eine braune Schlange gebildet. Wiederum aus Erde formt man das Hochrelief des tanzenden Daramulun, des Höchsten Wesens der Yuin. Auf die gleiche Weise werden Känguruh, Fische und andere Tiere gebildet. Der Weg, der die beiden Kuppel-

und Zeremonialräume verbindet, wird zum Prozessionsweg und führt damit ein neues Element theatralischer Darstellung ein, das sich in den Kultprozessionen der Ackerbauer zu einem besonderen Bewegungsritus entwickeln wird. Während der Jugendweihe werden oft Gänge in den Wald unternommen und Spiele aufgeführt von fliegenden Fischen, Bienen und Heuschrecken. Für die Kadya-Wallung-Prozession werden sechs Halte eingeschaltet, also sechs Räume gebildet zur Darstellung mimischer Spiele. Die kultischen Aufführungen finden auf den verschiedenen Plätzen meist untertags statt.

Die australischen Urstämme also vollenden die räumliche Entwicklung des Theaters. Das geschlossene Spielhaus hatten schon die Yámana in ihrer großen Jugendweihehütte geschaffen. Bei den Uraustraliern aber werden Freilichtbühnen gebaut, indem die Kreise mit Erdeanhäufungen umgeben und mit Zweigen Kuppeln eingewölbt werden. Die Simultanbühne wird entwickelt: das Spiel in verschiedenen Räumen. Theaterdekorationen – der künstliche Baum der Kurnai – und plastische Requisiten entstehen. Theater ist also auch als Bauwerk samt Dekorationen entstanden, in sehr einfacher, aber doch höchst eindringlicher Form. Baukunst, Plastik, Malerei – in Form der Körper- und Maskenbemalung – stehen bereits im Dienste des Urtheaters. Somit hat schon das Urtheater auf der Stufe der Holz- und frühesten Steinzeit alle jene Formen geschaffen, die uns bei Betrachtung frühester Reste des griechischen Theaters mit einem Schauer des Altertümlichen berühren. Und man wird nicht mehr erstaunt sein, schon auf den Urstufen ebenso vielartige Spielstoffe und Spielformen zu finden.

Schöpfer und Gestalter

Spielhandlungen und Inszenierungsformen sind undenkbar ohne einen Schöpfer. Dramatiker und Spielleiter sind so alt wie die Spiele selber. Der Urschöpfer des Theaters indes ist der Schauspieler, der Rollen verkörpernde Mensch. Das erste Tierspiel entstand, als der Versuch eines Menschen, ein Tier in Haltung und Bewegung, Laut und Maske nachzuahmen, den Beifall der Zuschauer fand. Denn dieser Beifall erst, den eine mimische Leistung fand, gab der Erfindung Dauer durch den immer wiederkehrenden Wunsch zur Wiederholung und schließlich auch zum Ausbau der unterhaltlichen Spiele. Jeder mimisch Begabte war also zum Schöpfer neuer Rollen und damit neuer Spiele berufen. Die Alten und Erfahrenen wiederum überwachten die Spielversuche der Jungen und lehrten sie – ein Fach der Jugendweihe! – die Spielkunst beherrschen. Der Urschauspieler ist also Schöpfer der Spielrollen und der Handlungen. Er ist somit der Urdramatiker und zugleich der Ur-

regisseur und Urkomponist in Personalunion. Diese umfassend begabten Theaterschöpfer, die Erfinder der Masken, der Handlungen, der Rhythmen und Gesänge und die Gestalter der Aufführungen sind ein Kennzeichen urtümlicher Theaterkultur. Sie haben sich in der Schweiz bis heute erhalten. Das gilt von René Morax, dem Schöpfer des Theaters in Mézières ebenso wie von Otto von Greyerz, dem Begründer des Berner Heimatschutztheaters. Es gilt für Aischylos und Molière, für Shakespeare und Nestroy und noch heute für manche Prinzipale, die, wie Kurt Goetz, ihr ureigenstes Theater schaffen. Erst die Zivilisation, mag es die babylonische, römische oder europäische sein, bringt die Sonderung aller Künste und damit jene Spezifizierung, die das heutige Theaterwesen zum Theaterbetrieb macht. Nicht die namenlose Masse, ein Schöpfer hat jede neue Theaterform geschaffen.

Vom ursprünglichen Menschen wird die Schöpferkraft vielfach dem Höchsten Wesen, dem Kulturheros oder den Stammeltern ehrfurchtsvoll zugewiesen. Davon zeugen Mythen der Urvölker. »Howitt führt uns ein sehr schönes Beispiel von den [australischen] Wurrunjeri an, wo die Inspiration zu einer poetisch-musikalischen Schöpfung auf Bundjil, das Höchste Wesen, zurückgeführt wird, das selbst in die Brust des Barden niedersteigt und zu seiner Schöpfung begeistert²².« Noch reizvoller ist die von Howitt wiedergegebene Erzählung vom Birrark, dem Spielleiter der Kurnai, der die Gabe hatte, sich ins »Geisterland« über dem Himmelsgewölbe zu versetzen²³:

»Ein Mann wurde durch Einweihung durch Geister [Verstorbener] zum Birrark, wenn diese ihn auf der Jagd im Busch antrafen. Sie trugen ihn durch die Wolken in den Himmel und warfen ihm dort ein Fell über den Kopf [wie die Männer den Prüflingen bei der Jugendweihe!], durch das er an einer Stelle hindurchschauen kann, wo er dann die Männer tanzen und die Frauen auf den Fellen den Takt dazu schlagen sieht. Indem er hier zuschaut, lernt er neue Gesänge und Tänze der Kurnai, die sie alle von den Birrark erlernt haben, ist denn auch die Leitung in seinen Händen.«

In den beiden Erzählungen ist die Erfindung von Gesängen, Tänzen und Spielen – das dürfen wir ohne weiteres hinzufügen, da die Forscher auch mimische Spiele stets als »Tänze« bezeichnen – unmittelbar mit dem Himmel, also mit dem göttlichen Schöpfer der Welt in Verbindung gebracht. In visionärer Schau also, die sie in himmlische Höhen entführen, erfahren die Dramatiker der Urvölker neue Spielstoffe und Spielformen. Es wäre nun aber verfehlt, daraus zu schließen, daß alle »im Himmel« geschauten Spiele deshalb religiöse Darstellungen sein müßten. Gott ist es ja, der das Stammelternpaar geschaffen hat, und er, oder sein Bote, der Kulturheros, ist es, der die Menschen

alles lehrte, was sie zum Leben brauchen: Werkzeuge und Waffen, die man wohl vielfach heilig halten mag, die aber deswegen trotzdem keine Kultgegenstände sind. Der Urmensch verdankt Gott alles, wie die Mythen einwandfrei lehren, somit nicht nur Waffen, sondern auch alles, was den Menschen erfreut: Lied, Tanz und Spiel. Daß die schöpferische Kraft des Menschen aber auf den Urschöpfer Gott zurückgeführt wird, zeigt die innige Verbundenheit dieser einfachen Menschen mit göttlichen Mächten.

Mimische Volksbräuche – Reste des Urtheaters

Erst die Kenntnis des Urtheaters im weitesten Sinne, also nicht nur der eigentlichen Urkulturen, sondern auch der Primärkulturen der Zauberpriester und der nomadisierenden Tierzüchter, der sesshaften Hackvölker und Pflugbauer, wird eine Beurteilung der mimischen Volksbräuche aller zivilisierten Völker ermöglichen. Sie wird zeigen können, nicht nur welche Bräuche alt und welche verhältnismäßig jung sind. Aber von den »alten« Bräuchen möchte man doch wissen, bis in welche Kulturschicht sie hinabreichen können. Jede spätere Kultur führt älteres Kulturgut mit, schmilzt es in neue Formen um oder erfüllt es mit neuem Sinn. So ergeben sich unendlich vielfältige Bildungen, deren Bestandteile zu erkennen und zu beurteilen oft nur schwer gelingen will. In den meist nur trümmerhaft überlieferten mimischen Volksbräuchen aller Völker haben sich Reste des Urtheaters bis heute erhalten. Aus ihrer Sichtung und Einordnung in die Kulturen, aus denen sie stammen, wird nicht nur die Volkskunde, sondern auch die Urtheaterforschung einst reichen Gewinn ziehen. Vielleicht wird die Urtheaterforschung aber auch der Völkerkunde manch wertvollen Hinweis geben können in der Frage der Kulturenfolge und der Religionswissenschaft in der Aufhellung religiöser Erscheinungen, die in Spielgestalten und Spielhandlungen sich kristallisiert haben.

AUSKLANG

Dieses Buch über Urtheater ist nur ein Anfang. Von Hunderten von Naturvölkern, nicht nur der primitiven Jäger, sondern auch der höheren Jäger, der Pflanzenbauer, der Viehzüchter, der Bauern, wurde hier nur das Theater von sieben ethnologisch ältesten Volksstämmen auf vier Kontinenten nach theaterwissenschaftlichen Grundsätzen untersucht.

Dieses Buch ist mir ein Geschenk des Zufalls – oder des Schicksals? Ich hatte die Absicht, meiner Geschichte des Schweizerischen Volkstheaters, die noch unvollständig in der Schublade liegt, einen Abschnitt über das Theater der Kelten, Pfahlbauer und Höhlenbewohner vorzuschicken und glaubte, in den mimischen Volksbräuchen und Maskengestalten Reste des Urtheaters zu erkennen. So wanderte ich durch das Gestrüpp der Volkskunde, die keine Ahnung zu haben scheint, in welche Gründe Maske und mimischer Brauch hinabreichen und durch die Steinwüsten der Urgeschichte, die aus Steinwerkzeugen und Felsmalereien glaubt urzeitliche Kulturen erfassen zu können. Und da ich schließlich begann, zu einigen Maskenbildern der Altsteinzeit, zu Bärenmasken und Hirschtänzern und Wilden Männern noch faßbare »Urkulturen« der Naturvölker zu befragen, da tat sich mir, dem Ahnungslosen, das Tor einer Welt auf, in der die Jahrtausende stehengeblieben waren. Was wollte es besagen, daß ich in dieser vielfältigen Welt das Theater eine Weile suchen mußte, bis ich es fand, da die Völkerkundler es selber noch nicht bemerkt hatten und in ihren Büchern darum nichts davon zu sagen wußten.

Zum größten Dank bin ich Wilhelm Schmidt verpflichtet, dessen Werk »Der Ursprung der Gottesidee« mir durch die Fülle der Dokumente den Blick in eine unbekannte Welt ermöglichte, überdies seinen Schülern Martin Gusinde und Paul Schebesta, die die Urvölker am innigsten erforschten und beschrieben, ihr Theater aber kaum erkannten und mir doch die größten Erkenntnisse vermittelten durch die umfassende Darstellung aller Kulturgüter der afrikanischen Pygmäen, der asiatischen Negrito, der feuerländischen Indianer. Dank gebührt T.G.H. Strehlow, der wie sein Vater mit vorbildlichem Eifer die Aranda in Mittelastralien erforscht und aus unmittelbarer Anschauung manches zu klären vermochte.

Zu Dank verpflichtet bin ich meiner Frau, Hedwig Eberle-Giger, für viele Zeichnungen. Dank dem Verleger, der den Druck wagt, und Dank endlich der Schweizerischen Gesellschaft für Theaterkultur für die Aufnahme ins Schweizer Theater-Jahrbuch.

Besonders zu danken habe ich einigen schweizerischen Freunden, die es mir ermöglichten, diese Arbeit, die mich seit 1944 nicht mehr losließ, zu vollenden am 25. Oktober 1952.

Oskar Eberle.