F. Seltmann

Schattenspiel in Mysore und Andhra Pradés

In: Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde 127 (1971), no: 4, Leiden, 452-489

This PDF-file was downloaded from <http://www.kitlv-journals.nl>

SCHATTENSPIEL IN MYSORE UND ÂNDHRA PRADEŚ

Meinhard, H., war es, der im Mai 1939 erneut auf das indische Schattenspiel hinwies und als dessen Schwerpunkt "the Kanarese-speaking southern Deccan" ansah. Eine Zusammenfassung seiner damaligen Ausführungen erschien in MAN (Meinhard, 1939, pp. 109-111) unter dem Titel "The Javanese Wayang and its Indian Prototype". Die vor ihm bereits durch Pischel und Jacob aufgegriffenen Fragen über Herkunft und interregionale Beziehungen stellte Meinhard erneut zur Diskussion. Im letzten Abschnitt seiner Ausführungen schreibt er u.a.:

'In comparison with the volume of literature on the Javanese Wayang, next to nothing is so far known of the Indian shadow-play and cognate artistic forms. — A closer investigation of the Indian shadow and similar plays, of all the customs, rites and beliefs connected with them, together with a publication of play-texts, would probably yield, among other results, a new light on the Javanese Wayang.'

Dies gilt auch noch heute. Die vor der Zeit Meinhard's liegenden Veröffentlichungen (Jacob, 1901; Lüders, 1904; Pischel, 1906; Lüders, 1916; Laufer/Krebs, 1917; Winternitz, 1920; Jacob/Jensen/Losch, 1931; Winternitz, 1933; Jacob, 1935; Spies, 1938) beschäftigen sich in erster Linie mit Spekulationen über Existenz und Alter eines (alt)-indischen Schattenspiels und über die Châyânâtaka-Texte. Während Winternitz und Laufer die Existenz eines (alt)indischen Schattenspiels in Frage stellen, sind Lüders, Pischel und Jacob von einer solchen überzeugt. Erst Spies weist auf das noch lebende Schattenspiel in Indien hin. Er hatte das Glück gehabt, 1935 in Aligarh (Raum Bangalore) einzelne Szenen desselben zu sehen. Auffällig ist, daß in den Reisebeschreibungen jener Europäer, die während der letzten sieben Jahrhunderte nach Indien fuhren, nichts über das Schattenspiel berichtet wird. In den Viaggi di Pietro della Valle (Pietro della Valle, 1667, p. 256) allerdings finden wir im fünften Brief (aus Ikkeri im Gebiet von Mysore), datiert vom 22. November 1627, eine Stelle, aus der wir entnehmen können, daß seinerzeit der Gebrauch von transparenten

Figuren, wie wir sie auch heute noch aus Mysore kennen, bekannt war. So lesen wir dort bei der Beschreibung der auch vom König wahrgenommenen Feierlichkeiten anläßlich des Neumondfestes:

'La notte seguente non solo in tutti i Tempij, ma anco in tutte le strade, case e botteghe d'Ikkeri si fecero luminarie con tanta quantità di lumi, che faceuano parer la città tutta splendore, e molto bella. In ciascuno de'Tempij (che tutto erano aperti, a frequentati da gente) v'era il suo Idolo, che in alcuni era un serpente, & haueano adornato i portici di fuori non solo di lumi, ma con certi apparati di carti di pinte con Cauallieri a cauallo, Elefanti, genti che combatteuano, & altre figurine, sopra carta bianca con lumi dietro trasparenti, erano coperti, e serrati i portici con questi apparati, e con certi archetti di lumi' etc.

Die Existenz des Schattenspiels im Dekhan erwähnt Jaffur Shurreef in seinem *Qanoon-e-Islam or the Customs of the Moosulmans in India* (Jaffur Shurreef, 1832, Chapter XV, Sect. 3., pp. 182/3). Dieser beschreibt dort den Verlauf des Erinnerungsfestes für die Märtyrer Hassan und Hosein, das in der Neumondzeit des Monats Mohurram begangen wird und erwähnt dort u.a.:

'On that night' (gemeint ist die des zehnten Festtages) 'the streets are illuminated, and every kind of sports takes place. Among others in an exhibition of the phantasmagoria or magic lantern kind, in which the shadows of the figures fall on a white cloth screen, representing battles, etc., which attracts crowds of people to the spot.'

Auch die aus dem Jahre 1791 stammende Beschreibung eines Heerlagers und seines Trosses (Belagerung von Dhârwar im jetzigen Mysore) scheint einen Fingerzeig zu geben. Dort heißt es u.a. im Zusammenhang mit Tanz- und Singmädchen:

'The singing girls are generally attended by an old man who carries a drum and a parcel of pictures, chiefly descriptive of the battles and conquests of their deified heroes. These he exhibits in rotation, and chaunts an account of them, in which he is now and then relieved by a stave from the damsels by way of chorus... The subjects of their songs are not at all limited; they comprehend a great variety of incident from which the obscene cannot be excluded; the actions of their armies and heroes are for the most part the theme, and we could not but remark that our detachment did not go unsung...' (Moor, 1794, pp. 29/30).

Man geht wohl nicht fehl, in diesen 'pictures' Schattenspiel-Figuren zu sehen oder mindestens Figuren, die schattenspielerartig waren. Anscheinend haben diese Vorführungen tagsüber ohne Bildschirm stattgefunden. Vorführungen dieser Art, d.h. am Tage und ohne Bildschirm, kennt man auch aus Java und Bali. Da von 'pictures' die Rede ist, wird es sich vermutlich um Platten jener Art gehandelt haben, wie sie heute noch in Mysore Verwendung finden.

Ebenso selten trifft man einen Hinweis auf das Schattenspiel bei Reisenden aus diesem Jahrhundert. So gibt z.B. Oswald J. Couldrey eine kurze Erwähnung des 'Tolu Bommalu' (= Schattenspiel), wie er es in der Stadt Rajahmundry (ndl. von Madras) erlebte (Couldrey, 1924, p. 139).

Häufiger und ausführlicher dagegen sind ethnographische und soziologische Angaben über Schattenspieler-Gruppen im Staate Mysore, besonders die von Engländern und Indern zusammengestellten Censuserichte und ähnliche Erhebungen. Sie informieren über deren soziale Einstufung, über Namen und Ursprung, über rites de passage, über Beschäftigung und über patri- bzw. matrilineare Verhältnisse. Folgende derartige Arbeiten wurden berücksichtigt: Enthoven, 1920-1922; Nanjundayya/Anantakrishna Iyer (Abk.: N/I) 1928-1930-1935; Thurston, 1909; Sherring, 1872-1879, 1881. Am ausführlichsten sind die Berichte von Nanjundayya/Anantakrishna Iyer und Enthoven, die auch Meinhard bereits vorgelegen haben; über das Schattenspiel selbst hört man darin fast gar nichts.

Schließlich sind noch jene Veröffentlichungen zu erwähnen, die gelegentlich in indischen Zeitschriften oder Zeitungen über das Schattenspiel erschienen. Sie haben meist nur allgemeinen und ästhetisierenden Charakter und fußen meist auch nicht auf eigenen Erhebungen der Verfasser. Eine Art Zusammenfassung solcher Beschreibungen bringt der Artikel 'Andhra Shadows'. Sein Verfasser ist nicht besonders genannt, scheint aber Smt. Meher Contractor zu sein (N.N., 1968, pp. 29-32). Allerdings sind zu dieser Zusammenfassung kritische Vorbehalte zu machen, u.a. falsche Bildbezeichnung, leider nicht belegte Angaben über Geschichte, Literatur und die angebliche Abstammung des indonesischen Schattenspiels von dem aus Ändhra. Ein ähnlicher, noch kürzerer Artikel von M. V. Ramanamurthy erschien in dem Buch 'Puppet Theatre around the World' (Ramanamurthy, 1960, pp. 102-104: Shadow Play of Andhra).

Für zusätzliche Informationen wurden herangezogen: Kittel (Abk.: K) 1894; Kittel (Abk.: KGr) 1903; Galletti di Cadillac (Abk.: G) 1935; Molesworth (Abk.: Mo) 1857. Die Transkriptionen zitierter Worte entsprechen denen der oben genannten Lexika. Eingedeutschtes ist in deutscher Schreibweise wiedergegeben.

Diese Arbeit versucht, in den Darstellungen über das indische Schattenspiel eine — von vielen — Lücken zu schließen; sie basiert auf Resultaten einer Studienreise, die im Jahre 1964 im Gebiete von Madras und Mysore durchgeführt wurde. Das in den Museen von

Madras und New-Delhi lagernde Material konnte durch das Entgegenkommen der Direktoren, soweit es zugänglich war, ebenfalls berücksichtigt werden. An dieser Stelle sei besonders gedankt den Herren S. T. Satyamurti, M.A., Government Museum Madras, und Ajit Mukherjee, Crafts Museum New-Delhi.

1. *Die Schattenspieler*

Wie Meinhard und Nanjundayya/Anantakrishna Iyer (Abk.: N/I) bereits erwähnten, soll es sich bei jenen Schattenspieler-Familien, die im Gebiet des heutigen Bundesstaates Mysore anzutreffen sind, um Einwanderer aus Mahârâstra handeln. Es wird behauptet, daß Marâṭhi ihre Muttersprache gewesen sei, und daß sie diese teilweise auch noch sprächen. Daneben sprechen sie jedoch auch kanaresisch bzw. telingisch. Gewisse Gruppen sollen auch noch in Teilen Mahârâstra's agieren und sich dort des Marâṭhi bedienen. Klarheit dürften eingehende Untersuchungen schaffen, besonders darüber, ob Marâṭhi in der Tat als ihre Muttersprache anzusehen ist oder ob diese vielleicht in einer Zigeunersprache zu suchen wäre. Enthoven spricht übrigens nur von einem Marâṭhi-Dialekt (Enthoven, 1922, Vol. 2, p. 233).

Hinsichtlich der bei den Schattenspielaufführungen benutzten Sprache müßten sich daher gewisse Probleme ergeben haben. Selbst wenn sich die Einwanderer schnell die fremde Sprache angeeignet hätten, so wäre es ihnen doch nicht so ohne weiteres möglich gewesen, feine sprachliche Nuancierungen — auf die es bei den Vorführungen oft sehr ankommt — zu formulieren. Durch die Schattenbilder selbst und die Aufführungstechnik hätten dann diese Mängel ausgeglichen werden müssen. Bei bekannten Inhalten (z.B. Râmâyana und Mahâbhârata) wäre vom Publikum ein Radebrechen noch verstanden worden, dagegen weniger bei den Zwischenaktsdialogen der sog. Spaßmacher-Figuren, die mit dem Handlungsablauf der klassischen Stücke nur wenig oder aber gar nichts mehr zu tun haben, sondern in denen aktuelle Geschehnisse glossiert werden. Jedoch auf diese Szenen ist man besonders erpicht; sie dürfen niemals fehlen. Wie die Einwanderer diese Klippe überwunden haben dürften, bleibe dahingestellt. Wenn überhaupt, dürfte sich die Einwanderung aus Mahârâstra über lange Zeiträume ausgedehnt haben. Dafür würde auch eine Angabe bei N/I (3/517) sprechen, die sich auf den Distrikt Bijâpur in Nord-Mysore bezieht:

'They appear to have long belonged to the district, as they have no tradition of having moved from any other country. The oldest paper that has been found

in their possession, is a deed or sannād dated the month of Kartik or October-November of 930 Fasli, that is A.D. 1520, in the reign of the second king of Bijapur. They claim descent from a Kshatriya, who is said to have followed the Pāṇḍavās in their wanderings after the loss of their kingdom.

Wenn man den Angaben von Gewährsleuten aus den Reihen der Schattenspieler in Mysore trauen darf, wollen sich diese aber erst in der vierten Generation in ihrer neuen Heimat befinden, d.h. sie wären etwa vor 120—150 Jahren eingewandert. Damit ist aber keineswegs gesagt, daß durch sie erst das Schattenspiel selbst in die neuen Gebiete gebracht worden wäre; es wäre durchaus möglich, daß sie aus wirtschaftlichen Gründen ihr eigentliches Operationsgebiet verlassen mußten, um dann den möglicherweise angestammten Schattenspielern in Mysore Konkurrenz zu machen. Ähnliches trifft z.B. auch auf die ausgewanderten nordindischen Kathputli-Spieler (Spiel mit hölzernen Marionetten) zu. Gewisse Stilelemente der Schattenspielfiguren scheinen auf derartige Vermischungen hinzuweisen. Endgültiges darüber auszusagen, ist bei der verhältnismäßig geringen Menge des vergleichbaren Materials, das zur Verfügung stand, vorerst nicht möglich.

Die Schattenspieler gehören alle — von wenigen Ausnahmen abgesehen — besonderen sozialen Gruppen an. Die Bezeichnung 'Kaste' wird absichtlich vermieden. Man muß davon ausgehen, daß bei den Hindus Schausteller jeder Art auch heute z.T. noch eine Sonderstellung einnehmen, so wie dies auch bei uns früher der Fall war. Gewissen Schattenspieler-Gruppen jedoch räumt man eine Zugehörigkeit zu den niedrigsten Vertretern der Śūdra-Grundkaste ein. Oft gehören sie in jenen Grenzbezirk, wo die Übergänge zwischen Kastenzugehörigkeit und Kastenlosigkeit fließend sind. Zu den am wenigsten geachteten Gruppen gehören jene, die den Wander-Zigeunern zuzurechnen sind.

Über die Gruppenzugehörigkeit der Schattenspieler und ähnlicher Schausteller hat Meinhard bereits Hinweise gegeben (Meinhard, 1930, p. 109 b). Meinhard verweist auf eine Gruppe, die im Gebiet von Mahārāṣṭra (früher Bombay Presidency) unter dem Namen Katabu oder Katbu auftritt, im kanaresischen Sprachgebiet von Mysore dagegen unter dem Namen 'Killekyāta, Kille Kata, Killikiater, Killiketar' oder 'Killekyāta, Killēkyāta, Khilikiantar, Sillekyāta, Chilekata, Kiliket'. Diese gruppieren sich selbst als Kṣatriya ein, da sie angeblich von den Pāṇḍava — Fürstengeschlecht aus dem Mahābhārata-Epos — abstammen wollen. Meinhard bringt ebenso wie N/I (3/516) für die Killekyāta eine Namensableitung: "Killekyāta means a mischievous imp, kille meaning mischievous, and kyāta imp, or a crooked fellow." Dieser

1.
Sitâ, Ändhra, 127,5 x 62 cm, Zopflänge 105 cm.
Loser Kopf mit Schnurverbindung zum Oberkörper. Acht bewegl. Gelenke zzgl. zwei Gelenke am Oberarm, an denen Schmuck hängt. Außerdem ein Gelenk für den bewegl. Zopf.

2.
Râvâna, Ändhra, 139,5 x 67 cm. Acht bewegl. Gelenke, ein Haltestab.

3.

Kausalyâ, Mysore, 51 x 33 cm. Platte ohne bewegl. Glieder, ein Haltestab. — Kausalyâ, die ihren Sohn Râma auf den Händen trägt, begleitet von einer Schirmträgerin. — Während Kausalyâ und die Dienerin nur ein Auge im Profilgesicht haben, verfügt das Kind über zwei Augen.

4.

Śakuni und Yudhiṣṭhira, Mysore, 59 x 42 cm, Platte ohne bewegl. Glieder, ein Haltestab, Spielszene (dyûtakriḍa) in der Spielhalle (sabhâ).

5.

Râma, Ândhra, 90,5 x 66,5 cm. Platte ohne bewegl. Glieder, ein Haltestab. — Râma als Held auf dem Kriegswagen.

6.

Ganapati (Gaṇeśa, Vinâyaka etc.), Ândhra, 118 x 71 cm. Acht bewegl. Gelenke, ein Haltestab.

Figur hat demnach also auch die Gruppe ihren Namen zu verdanken, — eine Annahme, die zweifellos richtig ist, wenngleich die eigentliche Bedeutung des Wortes wohl erst noch eingehender überprüft werden müßte. (s. auch: Caius, 1906. Dort wird auf p. 431 unter No. XI erwähnt, daß die 'Killekyata' eine Śūdra-Kaste in Kannara sind.)

Auf den Namen Katbu gehen weder Meinhard noch N/I ein, doch sie berichten, daß diese 'Kaste' in 'two main-occupational subdivisions' (Meinhard, 1939, p. 109 b) gegliedert ist, nämlich in die Gombeyāḍiṣu (= Bombeyāḍiṣu) bzw. Bombeyāḍadavaru und in die Minahīḍiyu bzw. Burude Besta. Dazu sagt Meinhard namensbezüglich, daß 'gombe' ebenso wie 'bombe' kanaresische Bezeichnungen für Bild, Figur oder Puppe sind (s. auch Kittel, 1894, p. 568 a u. 1155 b). Hīḍiyu erklärt Enthoven (1922, Vol. 2, p. 231) mit 'Fänger'. Die Gombeyāḍiṣu sind also Puppenvorführer, die Minahīḍiyu dagegen Fischersleute. Die Gruppe der Bombeyāḍadavaru ist gegliedert in die Sektionen Dōḍḍa- und Cikka-Bombeyāḍadavaru (Meinhard, 1939, p. 110 a), d.h. in die 'major and minor showmen', die sich beide erheblich in der Art ihrer Kunstfertigkeit voneinander unterscheiden. Bei N/I (3/517, 519, 520) begegnen wir ebenfalls den 'Dodda- und Chikka-Bombe(y)āḍadavaru'. Bei Sherring (1881, Vol. 3/198, 161 u. Vol. 2/331) erscheinen die Schattenspieler-Gruppen unter folgenden Bezeichnungen: '*Bommala-tavallu*' und '*Sillekyāta*' (vermerkt unter dem Titel 'The Tribes and Castes of the Madras Presidency' jeweils in den Absätzen 'Actors, Wrestlers, Jugglers, Conjurers, Rope-dancers, Snake-charmers, Musicians etc.' und 'Sects of Devotees and Religious Mendicants') sowie '*Khatbū*' (vermerkt unter dem Titel 'The Castes of Bombay and its neighbourhood' im Absatz 'Wandering and Predatory Tribes of the Bombay Presidency' als: 'A tribe of wanderers, who in the evening exhibit figures of men and women, which are made to dance and act. They also catch fish. Their women are expert at tattooing, and are therefore called pachas. The tribe is found everywhere in the Dekkan, and is designated *Khilī Kyantar* as well as *Khatbū*. Its members are not robbers or thieves.') Die etymologische Seite all dieser Gruppen-Bezeichnungen wäre noch seitens der Linguisten zu klären.

N/I (3/517-518) berichten folgendes über den Gruppen-Ursprung der Killekyāta:

"They were originally Mahratta Okkaligas following then the profession of agriculture. It is said that one of their women became intimate with a man of the Goldsmith caste named Kattāre Kalāchāri and had seven sons with him. They were of course, put out of caste, and the smith taught his sons to make dolls out of mats, leaves and pieces of leather, and earn their living by exhibiting

marionettes before village audiences. The brothers of the woman, who were poor, were induced to join their nephews subsequently, reinforced by other accessions."

In Erinnerung daran werden nach Anrufung der Götter angeblich auch die Goldschmiede vor Beginn eines Spieles in folgendem Sinne erwähnt: Die Ehre des Spieles gebührt den Goldschmieden, die Spenden der Zuschauer aber gehören den Spielern. Die hierdurch bezeugte Ahnenverehrung wird auch noch bei anderen Gelegenheiten deutlich, so z.B. bei einer bestimmten Zeremonie anlässlich einer Heirat. Dabei werden heilige Töpfe (*ariveni*) in die Mitte des für die Hochzeitsfeierlichkeiten bestimmten Platzes gestellt, zusammen mit einigen Metallscheiben (*tâli*), auf denen Ahnenfiguren eingraviert sind. Vor ihnen hat sich das Brautpaar zu verneigen (N/I, 3/521-23). Die Kinder tragen als Talisman eine ähnliche Scheibe. Diese Ahnenbilder genießen dieselbe Verehrung wie die Idole ihrer Hauptgottheiten, die z.T. chthonischen Charakter haben. Der Bestand dieser Scheiben vergrößert sich bei Todesfällen, da für jeden Verstorbenen eine derartige Scheibe angefertigt wird. Nach ihrer Konsekration findet sie ihren Platz bei den Hausgöttern (N/I, 3/532; Enthoven, 1922, Vol. 2, p. 235). Verstorbene Familienmitglieder — besonders verheiratet gewesene — werden als stets noch unter ihnen weilend angesehen; man müsse sie dadurch ehren, daß man ihre Namen auf die Kinder übertrüge (N/I, 3/529). Die Toten werden begraben, Verheiratete in sitzender, andere in liegender Stellung. Dem Munde des Toten wird ein Stück Gold bzw. Silber beigegeben (N/I, 2/531). Darüberhinaus spielt das Gold noch eine andere Rolle. Es wird von gewissen Clans der Killekyâta als 'devak' (im Marâthi) bzw. 'bali' (kanaresisch) angesehen. Dies ist die Benennung der 'Totems' exogamer Unter-Gruppen.

Ergänzend sei noch bemerkt, daß gewisse Schattenspielergruppen aus Mysore als ihre 'Oberkaste' die 'Gondli' (= Gondhali) ansehen; Gondli ist die Marâthi-Bezeichnung für eine Gruppe, die bei Enthoven (1924, p. 178) und bei N/I (3/243-49) erwähnt wird. Über die Gruppenzugehörigkeit der weitverstreuten Schattenspieler-Familien in Ändhra können erst spätere Untersuchungen Aufschluß bringen.

Die Benennungen für das eigentliche Schattenspiel sind in den einzelnen Sprachgebieten verschieden:

1) Telingisch: Tôlu Bommalâta

- a. Tôlu : G, 362, 'tôlu, skin, leather, complexion'; b. Bommalâta : G, 47, 'puppet-show; from bomma, puppet and âta, play.'; c. Bomma : G, 47, 'image, puppet, doll, picture.'

- 2) Kanaresisch: Togalu Bōmbē(y)âṭa (bzw. âṭâ) oder auch dieselbe Bildung mit 'gōmbē'.

a. Togalu: K, 748 b, 'tōgal, togalu, 1. The skin, a hide, leather' u.a.; b. Bōmbē = Gōmbē: K, 558 a/1155 b, 'An image, an idol, a puppet or doll, bombeyâṭa, bombeâṭa; 2. an exhibition of puppets, moved by strings (My.)' u.a.

Spies (1938, p. 3) gibt als Bezeichnung 'chakkalada-gombe' = 'Lederfigurenspiel'.

Die Annahme von Meinhard, daß die Schattenspiele sich noch am besten im kanaresischen Sprachgebiet des Süd-Dekhan erhalten hätten, bedarf einer Korrektur, da ein anderer Schwerpunkt sich offensichtlich in Ândhra Pradeś befindet. Sie konnten sich dort trotz aller lähmenden Einwirkungen wie Kino, Geldmangel bei religiös-institutionellen und privaten Auftraggebern usw. bis auf den heutigen Tag behaupten. Wie weit das Schattenspiel darüberhinaus noch im nördlichen Mahârâstra und weiter östlich im Südzipfel von Madhya Pradeś (Bastar) vorkommt, war nicht zu eruieren. Wie Gewährsleute versicherten, soll es hingegen im Gebiet von Orissa noch durch eine einzige Truppe repräsentiert werden. Diese benutzt ziemlich einfach ausgeführte Figuren. Das Interesse am Spiel ist bei der dortigen Hindu-Bevölkerung so gering, daß diese Truppe fast nur noch in Gebieten der 'aboriginals' tätig ist. Die Verbreitung des Schattenspiels in Mysore (heutiges Gebiet) reicht vom Belgaum-Distrikt im Norden bis in seine südlichsten und östlichsten Gebiete. Die Bezirke von Chitradurgâ und Kolâr sind von alters her Gebiete, in denen das Schattenspiel in hohem Ansehen stand und vor allem zu den religiösen Einrichtungen gehörte.

Schattenspieler-Gruppen aus Ândhra werden gelegentlich zur Ausgestaltung religiöser Feste oder anderer Veranstaltungen (z.B. das Madras Folk Dance Festival) auch dort herangezogen, wo das Spiel selbst nicht mehr existiert. In der Stadt Madras ist im Augenblick ein gewisser Ramanamurty als Schattenspieler tätig, der sich mit Familienmitgliedern eine eigene Truppe aufgebaut hat. Er selbst stammt aus Ândhra, wo er schon früh mit Schattenspielern Berührung hatte, und von diesen die Techniken des Spiels, gewisse Texte sowie die entsprechende Musik erlernte und übernahm. Seine Bemühungen um die Belebung und Erhaltung des Spiels wurden durch offizielle Stellen gefördert. Dennoch sind seine Einkünfte so klein, daß er schwerlich seiner Aufgabe gerecht werden kann. Trotz einer gewissen Vorliebe für technische Neuerungen im Ablauf des Spiels, bleibt er den-

noch bemüht, seine Vorführungen in traditioneller Art abzuwickeln.

Die Bindung der Schattenspieler-Tradition an die Gruppe und an die Familie hat entscheidend dazu beigetragen, daß die altertümlichen Züge dieser Kunst heute noch abzulesen sind. Alle mit dem Spiel zusammenhängenden Fertigkeiten werden von Generation zu Generation weitergegeben. Schon von frühester Kindheit an sind Söhne und Töchter der Schattenspieler Zeugen der Vorbereitungen für das Spiel und der Aufführung selbst. Je öfter gespielt wird, um so eher verankern sich die langen Texte im Gedächtnis der Schüler, was besonders bei Analphabeten, wie z.B. den Angehörigen der Cikka-Gruppe, wichtig ist. Bei der Döğda-Gruppe sind die Männer und sogar die Frauen des Lesens und Schreibens kundig. Ihnen ist es daher möglich, sich an Hand traditionsgebundener Texte über den Handlungsverlauf der Stücke immer wieder zu orientieren. Der permanente Rückgang der Aufführungen seit Beginn des Jahrhunderts aber stellt für den Fortbestand der Spiele eine schwere Gefährdung dar, denn je weniger gespielt wird, um so mehr können Szenen und Passagen umgebildet, verunstaltet, verwechselt oder gar vergessen werden, ganz zu schweigen von den immer mehr schwindenden Fähigkeiten bei der Manipulation der Puppen und in der Kunstfertigkeit bei der Herstellung neuer Figuren. Diese Entwicklung macht sich in der Gegenwart immer stärker bemerkbar. Nur selten werden die Spiele noch gezeigt. Dies trifft sogar für die Erntezeit zu, während welcher die Spiele aus religiösen Gründen früher sehr gefragt waren. Da die Schattenspieler mit ihrer Kunst heute nicht mehr ihren ganzen Lebensunterhalt verdienen können, haben sie sich anderen Tätigkeiten zugewandt, so wie das viel früher schon z.B. die Palakin-Träger tun mußten. Aus der Haupttätigkeit ist eine Nebenbeschäftigung geworden. Damit verwischt sich auch allmählich die Isolierung dieser Gruppen innerhalb der Dorfgemeinschaften, in denen sie sich niederließen und von wo aus sie ihre Wanderungen in die benachbarten Gebiete antraten. Daneben soll es dennoch Gruppen geben, die auch heute noch ein zigeunerhaftes Leben führen. Es wäre daher zu untersuchen, ob nicht gewisse Schattenspieler-Gruppen ursprünglich überhaupt Zigeuner gewesen sind, die ihre eigene Sprache gesprochen haben. Dies würde unter Umständen manche ihrer sprachlichen Eigenarten erklären. Hierzu sei auf die Erwähnung der 'Budubidiki-Gruppe' bei N/I (2/550-59) verwiesen. Diese gehört zu den Zigeunern, die neben ihrer eigenen Sprache auch das Kanaresische sprechen. Ein Teil von ihnen gibt an, daß sie ursprünglich mit den Killekyâta eine Gruppe gebildet hätten.

Aus der Verschiedenheit der Lebensweisen und des Bildungsgrades ergeben sich auch Unterschiede in der sozialen Stellung. Gewisse Familien würden kraft ihres Könnens und ihrer Bildung quasi in die Dorfgemeinschaft aufgenommen und durften innerhalb des Dorfes wohnen, anderen dagegen war dies untersagt; diese hatten sich am Dorfrand niederzulassen. N/I (3/518/535) und Enthoven (Enthoven, 1920-1922, Vol. 2, p. 236) berichten, daß einige Familien mitunter sogar zu noch größerem Ansehen gelangen und Inhaber eines sog. 'inām' (d.h. pachtfreies Land) sein konnten. Besonders geachtet ist die Gaṇāchari-Gruppe, die ranghöchste ihrer dreizehn Klans (N/I, 3/518). Die Gaṇāchari (= Vanāraśi) üben u.a. mit den Angehörigen des zweithöchsten Klans, den Śivāchari (= Avêt) gewisse priesterliche Funktionen aus.

Da den Schattenspielern im strengen Rahmen ihrer Traditionen entsprechende religiöse Verpflichtungen auferlegt sind, begegnen wir in ihrem Festkalender und ihrem Ritual ganz bestimmten Opfer- und Verehrungshandlungen, die sich auf die Schattenfiguren, die Werkzeuge, mit denen sie angefertigt werden, und sonstige Requisiten beziehen, wie dies auch bei Handwerkern, Künstlern, Fuhrleuten und Geisteswissenschaftlern gehandhabt wird. Einmal im Jahr ist dieser Verehrung ein Spezialfest gewidmet, das in Mysore auf die Āyudha Pūjā fällt. Diese wird am Daśaharā-Tag, dem Abschluß des Mahā-Navamī-Festes abgehalten. Sie stellt eigentlich ein Waffen-Opfer dar (Gonda, 1963, pp. 275/76). Bei der Vielschichtigkeit des Mahā-Navamī-Festes und bei seiner lokalen Verschiedenheit stehen aber auch noch andere Bedeutungen hinter ihm. Neben der Śakti-Verehrung in Göttinnen wie Durgā, Lakṣmī und Sarasvatī, neben der Verehrung von Fruchtbarkeitsgottheiten und neben der Verehrung Rāma's als Sieger über Rāvaṇa dient dieses Fest besonders der Ahnenverehrung (Gonda, 1963, pp. 275/76; Thomas, 1960, pp. 124/25; Dubois, 1906, p. 569). Rāma- und Ahnenverehrung dürften an diesem Fest gerade bei den Schattenspielern ihre traditionelle Rolle spielen. Die Frage, ob die Schattenspieler an eine Repräsentanz der Ahnengeister während des Spiels glauben, wird von ihnen meist offen gelassen oder aber verneint, da sie befürchten, durch Mitteilungen solcher Art an gruppenfremde und andersgläubige Menschen Unglück heraufzubeschwören. Auch anläßlich des Vināyaka (= Gaṇeśa)-Festes werden die Figuren durch spezielle Opfer geehrt. Diese werden am vierten Tag der Bhādrapada-Doppelwoche, d.h. am Gaṇeśa-Caturthī dargebracht (Enthoven, 1920-

1922, Vol. 2, p. 235). Daneben gibt es in Mysore noch einen bestimmten Wochentag — anscheinend der Dienstag —, an dem der Puppen gedacht und ihnen geopfert wird. Parallelen zu all diesen Spezialfesten gibt es heute noch auf Bali ('tumpek wayang') und in Siam ('wai-khru'-Zeremonie) (Goris, 1960, p. 128; Covarrubias, 1956, p. 223; Dhanit Yupho, 1961, p. 9).

Die den Puppen selbst zugemessenen magischen Kräfte werden für so stark gehalten, daß sie exorzistischen Ansprüchen genügen. Bei Besessenheit durch einen bösen Geist muß der Betroffene einige Nächte lang in der Nähe jener Behälter schlafen, in denen die Pergamentpuppen aufbewahrt werden, um den Dämon zu vertreiben (N/I, 3/530; Enthoven, 1920-1922, Vol. 2, p. 235). Auch in anderen Schattenspiel-Kreisen werden derartige Austreibungen vorgenommen. Dabei müssen die Schattenspielfiguren anlässlich einer speziellen Vorführung selbst in Aktion treten. So berichten Jakob, Jensen und Losch (JJL, 1931, p. 27): ... 'es werden auch in Süd-Siam bestimmte Schattenspielaufführungen zum abergläubischen Zweck der Krankenheilung (Teufelsaustreibung) veranstaltet.' — Auch beim malayischen Schattenspiel (Java-Variante) dienen bestimmte Figuren zur Austreibung des Krankheitsdämonen und anderer böser Geister (Cuisinier, 1957, pp. 89, 130). Am bekanntesten jedoch sind derartige Beschwörungs-Schattenspiele aus Java, wo sie unter die Begriffe murwakala, mēruwat, ruwat, ngruwat u. dergl. fallen. Aufführungen dieser Art müssen nicht in der Nachtzeit sondern können auch tagsüber abgehalten werden. Sie sind an ganz bestimmte Texte gebunden, und es sind ganz bestimmte Wajang-Puppen, die verwendet werden müssen (Hazeu, 1879, p. 71; 1903, pp. 325-332; Serrurier, 1896, pp. 205 ff.; Maijer, 1906, mit Abb.; Pigeaud, 1938, pp. 35, 58; Inggris, 1923, pp. 45-50).

Die Pergamentpuppen gelten bei den Killekyāta als wertvollster Familienbesitz, der von einer Generation an die andere weitergegeben wird. Sie werden als ganz besonderes Geschenk, z.B. bei Heiraten, präsentiert. Das Wissen um die Herstellung der Figuren, um die Texte, um die Musik etc. sowie das Können im Manipulieren der Figuren und die Beherrschung aller mit dem Spiel zusammenhängenden Techniken werden innerhalb der einzelnen Familien weitergegeben. Das Amt des Hauptvorführers geht vom Vater auf den Sohn bzw. auf einen Vetter über, falls kein Sohn vorhanden ist. Es war nicht einwandfrei zu klären, ob ein Vetter mütterlicherseits oder väterlicherseits dabei berücksichtigt wird, oder ob dies gleich ist.

2. Die Herstellung der Schattenspielfiguren

Die Anfertigung der Figuren liegt in den Händen alter erfahrener Puppenspieler. Das Pergament dazu liefern Büffel, Antilopen, Ziegen und Schafe. Ursprünglich mußten es stets Dschungeltiere sein. Für geheiligte Figuren wird das Fell der Sâraga-Antilope (spotted antelope; K, 1545 a) oder der Jînkê-Antilope verwendet (K, 650 a); für die Dämonen-Figuren benutzt man Büffelhäute oder die Haut des 'Koṇḍa Gûli (= Kûli)' - Wildschafes (K, 485 a); für die übrigen Figuren nimmt man jetzt die Häute von Hausziegen oder Schafen. Die Auswahl der verschiedenen Haut-Sorten ist regionalen Varianten unterworfen. Da die Beschaffung von Wildhäuten mit großen Kosten verbunden ist, werden heute selbst zur Herstellung der ganz besonders verehrten Figuren (Gaṇeśa, Kṛṣṇa, Râma) Häute anderer Tierarten verwendet. In Thailand kennt man ähnliche Auswahl-Regeln.

Die Behandlung des Felles beginnt mit dem Einweichen und der Reinigung. Um Transparenz zu gewinnen, wird es drei bis vier Tage lang in Kalk gebeizt oder — wie in Mysore — mit heißem Wasser behandelt. Die in Mysore angewendete Methode nennt sich 'hada mâdu' (d.h. eigentlich: mit Gallstoff gerben (K, 1420 b u. 1628 a). Daneben gibt es modernere Verfahren mit Chemikalien. Dann wird die Haut enthaart, gewaschen, sehr sorgfältig gedehnt, geschabt, geglättet, gespannt und getrocknet, bis die nötige Transparenz erreicht ist. Nun erst kann mit der Herstellung der Figuren begonnen werden. Ein oder mehrere Schattenspieler begeben sich dazu in Klausur. Dies gilt auch heute noch in bezug auf die Herstellung der geheiligten Figuren. Ist eine solche Figur fertiggestellt, so wird aus diesem Anlaß eine feierliche Pûjâ abgehalten. Parallelen dazu (Klausur, religiöse Observanzen) findet man in Java bei der Anfertigung der Baṭara Guru- und Kêkajon-Figuren.

Auf das Pergament wird mittels einer Schablone — meist sind es alte Figuren — die Kontur für die einzelnen Teile aufgezeichnet, aus denen jeweils eine Puppe besteht, also Rumpf mit Kopf, Unter- und Ober-Arm etc. Dasselbe gilt für die Details des Kostüms, des Schmucks und der Physiognomie. Andre Schablonen sind aus Papier oder Pappe, auf denen Kontur, Muster und Perforierungen bereits festliegen. Wenn möglich wählt man die Häute so aus, daß sie für das Rumpfstück großer Figuren ausreichen, d.h. sie müssen etwa 80 bis 100 cm lang sein. Nahtstellen beeinträchtigen stets die Wirkung. Danach geht es ans Ausschneiden und Perforieren. Je feiner, häufiger und vielfältiger

die Durchbrüche sind, desto schöner ist später die Wirkung am Bildschirm. Das Schneiden des Pergaments geschieht mit Messern, das Perforieren mittels Punzen unterschiedlicher Profilierung, die mit einem Holzhammer geschlagen werden. Die Ausarbeitung wirklich guter Figuren setzt hohe Handwerkskunst voraus. Da heute nur noch wenige Puppen angefertigt werden, ist es mit dieser Kunstfertigkeit sehr bergab gegangen. Ein Vergleich zwischen alten Figuren und moderneren spricht Bände.

Die Pergamentfiguren bestehen entweder aus einem Stück oder sind ähnlich gegliedert wie ein Hampelmann und verfügen dann auch über eine entsprechende Beweglichkeit der Gelenke. Die einzelnen Unterteile einer Figur werden gesondert abgearbeitet. Dies gilt auch für die weitere Prozedur der Farbgebung. Dabei werden keine Deckfarben verwendet, sondern man benutzt Farben, die in das angefeuchtete Pergament einziehen und sich mit diesem möglichst innig verbinden, ohne die Transparenz des Pergamentes zu überdecken. Ursprünglich wurden Farben aus Erde und Rinden dazu verwendet, heute benutzt man teilweise bereits synthetische Farben. Dadurch wird jener Effekt erreicht, der für die indischen Pergamentfiguren signifikant ist. In gewissen Partien (z.B. Gesicht) bedient man sich ev. auch der Naturfarbe des Pergamentes. Rot, Grün und Schwarz sind die dominierenden Farben, die dann — miteinander vermischt — die zusätzlichen Varianten ergeben. Große Sorgfalt wird auf die Ausgestaltung der Gesichter verwendet. In ganz besonderem Maße gilt dies für die Köpfe der 'heiligen' Figuren. Mit der Prägung von Mund und Nase bekommt die Puppe nach Ansicht der Schattenspieler jenes Medium, durch das sie den Atem des Lebens aufzunehmen vermag, mit der Prägung des Auges erhält sie die Möglichkeit, an den Vorgängen dieser Welt teilzunehmen. Dann erst sind die Voraussetzungen geschaffen, daß sie auch während des nächtlichen Spiels zum Leben erwacht. In früheren Zeiten soll dieser Teil der Arbeit in zeremonieller Form vor sich gegangen sein. Ob dies jetzt noch der Fall ist, war nicht in Erfahrung zu bringen. Nach der Farbgebung werden jene Figuren, die mit beweglichen Gliedern angelegt sind, zusammengesetzt. Dazu werden die Gelenkstellen mit Löchern versehen und die betreffenden Körperteile mittels einer Schnur, einer Faser oder weichem Leder dergestalt miteinander verbunden, daß eine gute Beweglichkeit gewährleistet ist. Die Verknotungen dieser Gelenkhalterungen liegen nicht direkt auf dem Leder der Puppe, sondern auf kleinen Pergamentstücken, die zum Schutz gegen Abnutzung auf beiden Seiten der Figur zusätzlich an-

gebracht sind. Eine bis zu diesem Punkt fertiggestellte Figur wäre aber noch nicht spielfähig. Man müßte sie, falls man sie in diesem Zustand manipulieren wollte, mit zwei Händen anfassen und brauchte mindestens einen Helfer, um sie in Bewegung zu setzen. Außerdem ist Pergament sehr biegsam, und die verletzlichen Perforationsstellen würden bald herausbrechen. Deswegen gibt man den Puppen ein Rückrat in Form eines Bambus- oder Holzstabes, der meist über ihre ganze Längsachse reicht und nach unten zu darüber hinaus so lang ist, daß er mit der Hand gehalten werden kann. Er verfügt über einen langen Einschnitt. In diese Gabel wird die Figur hineingeschoben und an einigen Stellen mit der Gabel durch Umschnürungen verbunden. Leider wird auf diese Weise oft ein Teil der Perforation überdeckt. Dieser Stab muß über eine gewisse Stärke verfügen, da er sonst bei dem oft turbulenten Gebrauch der Figur bald entzwei gehen würde. Dagegen sind die beiden anderen Leitstäbe (Leichtholz oder Bambus), die zu den beweglichen Händen führen, dünner und jeweils nur an einer Stelle mit der Figur verbunden; oder aber die Stäbe sind gar nicht fest mit der Figur verbunden, sondern sie werden erst dann durch in den Gliedmaßen vorbereitete Löcher gesteckt, wenn es gilt, diese zu bewegen. Bei Sonderfiguren, wie Tieren und dergl., sind die Anordnungen der Haltestäbe entsprechend anders.

Wegen des hohen Wertes der Puppen sollte man meinen, daß anfallende Reparaturen sorgfältig und künstlerisch durchgeführt werden. Das ist aber durchaus nicht immer der Fall. Das vorliegende Material sowohl aus Mysore als auch aus Ândhra zeigte das Gegenteil. So werden Brüche an Stellen unperforierten Leders dadurch repariert, daß die Pergamentteile übereinandergeschoben und durch wülstige Nähte wieder verbunden werden. Bei der Schadenbeseitigung perforierter Stellen müssen total beschädigte Figuren erhalten, die bereits aus dem Spiel gezogen wurden. Ihnen entnimmt man die noch brauchbaren Perforationsstücke und fügt sie in die beschädigte Stelle unsachgemäß ein, wobei es völlig gleichgültig ist, ob die Dessins übereinstimmen oder nicht. In fast allen überprüfbaren Fällen stimmten sie nicht überein. Die bei einer Puppe besonders beanspruchten und gefährdeten Stellen sind die beweglichen Gliedmaßen, vor allem die Beine und Füße. Diese reißen leicht an den Gelenkverbindungen aus und zerfransen an ihren Rändern. Auch in diesen Fällen wird der entsprechende Teil einer alten Figur entnommen und ohne Rücksicht, ob er proportional oder kostümgemäß ist, angefügt. Man kann dann Puppen sehen, die wie Krüppel wirken, weil sie z.B. neben einem normalen Bein ein

andres mit nur der halben Länge aufweisen. Ebenso werden zerbrochene Haltestäbe unsachgemäß und figurenentstellend repariert. Noch schlimmer wirkt sich die Unsitte aus, die leichten Handführungsstäbe durch schwere Eisenrippen demontierter Regenschirme zu ersetzen, da diese das Leder herunterziehen und einreißen.

Unbrauchbar gewordene Figuren wurden ursprünglich unverbrannt einem Fluß überantwortet. Zuvor jedoch war eine besondere Pūjā abzuhalten, bei der auch Gaṇapati angerufen wurde. Diese Sitte gilt für gewisse, im Gebiet von Mysore tätige Schattenspieler-Gruppen. Wie weit sie auch auf das Gebiet von Āndhra zutrifft, muß noch geklärt werden. Jedenfalls gibt die Tatsache, daß keine Verbrennung in effigie stattfindet, einen Hinweis auf eigenständige Riten (s.o. Bestattung verstorbener Killekyāṭa's), die sich nicht hinduistischen Bräuchen angepaßt haben.

3. *Das Schattenspiel-Zubehör*

Kernstück des Spiels sind seine Figuren; sie sollen hier in großen Zügen beschrieben werden; eine eingehendere ikonographische Untersuchung soll in einer späteren Veröffentlichung folgen. Zum Fundus einer Truppe gehören — je nach vorhandenem Repertoire — mindestens 50 Figuren. Ein Fundus von über 100 Figuren ist aber durchaus keine Seltenheit. Abgesehen von ihrer Pergament-Stärke sind die Puppen zweidimensional gehalten. Ihre Größe richtet sich nach dem Stand des Abgebildeten; sie ist traditionsbedingt. Dies gilt sowohl für die Figuren aus Mysore als auch aus Āndhra, wobei allerdings die Unterschiedlichkeit bei den viel kleineren Mysore-Figuren (ca. 45—82 cm hoch, ca. 30—75 cm breit) nicht so ins Auge fällt wie bei denen aus Āndhra. So gibt es Āndhra-Puppen, die überlebensgroß (ca. 200 x 80 cm) sein können; es sind dies Dämonen und Riesen, wie sie z.B. zum Hofstaat des Fürsten Rāvaṇa zählen. Fast ebenso groß sind die Figuren seiner wichtigsten Gegenspieler, wie der Gott-Fürst Rāma. Entsprechend ihrer Rangzugehörigkeit werden dann die Puppen gruppenweise kleiner. So zählen die Figuren der Diener zu den kleinsten. Ihrem Wesen nach lassen sie sich etwa folgendem Schema zuordnen: a) Gottheiten (Abb. 6) und heilige Tieren; b) männl. und weibl. Spaßmacherfiguren; c) Dämonen und Riesen (Abb. 2 und 8); d) Menschen: Fürsten, Fürstinnen und Abkömmlinge, Adlige, Funktionäre, Priester, Gefolgsleute und dergl. (Abb. 1, 3, 4, 5); e) Vertreter der Affengeschlechter des Rāmāyaṇa (Abb. 7); f. Tiere (mitunter als Manifes-

tationen von Göttern und Dämonen); g) Bäume, Pflanzen.

Auch hinsichtlich ihrer Beweglichkeit sind die Figuren zu klassifizieren. Man unterscheidet zwei Hauptgruppen: Figuren mit beweglichen Teilen und solche ohne dieselben. Damit ist ein weiterer großer Unterschied zwischen den Figuren aus Mysore und den Puppen aus Ândhra gegeben. Bei den ersteren handelt es sich um plattenartige Gebilde, wie wir sie in ähnlicher Form auch beim indonesischen Spiel im 'këkajon' oder im 'rampogan' (d.s. angreifende Krieger) finden und auch in wesentlich größeren Abmessungen beim großen siamesischen Spiel (Nang Yai).

Bei den Ândhra-Puppen dagegen handelt es sich vorwiegend um solche mit beweglichen Gliedern. Daneben gibt es Tafeln ohne bewegliche Teile, die den Mysore-Platten ähnlich sind. Beim Mysore-Spiel wiederum gibt es gelegentlich auch Figuren mit beweglichen Gliedern, z.B. Tiere, Affen des Râmâyana, Tänzerin. Bei den Mysore-Figuren mit unbeweglichen Teilen dagegen handelt es sich entweder um Einzel-Figuren oder um Kombinationen, denen eine Bildkomposition zugrunde liegt wie z.B. Pferd und Reiter, in einem Wagen Fahrende, in Sänften Getragene, in einer Baulichkeit Sitzende, usw. (s. Abb. 4). Hinsichtlich der bei den Ândhra-Figuren auftretenden Beweglichkeit ergeben sich nachstehende Unterscheidungen; Figuren mit: 1. je zwei beweglichen Armen und Beinen, wobei die Gelenke an der Schulter, dem Ellbogen und meist auch an der Hand sowie am Knie sitzen. Daneben gibt es Frauen-Figuren, deren Füße nur wenig unter der Gewandung hervorsehen und daher ihre Gelenke etwa unterhalb der Wade haben; 2. wie unter 1., aber mit beweglichem, eingesteckten Kopf; 3. nur mit beweglichem Arm bzw. Armen; 4. wie 3., aber mit beweglichem eingesteckten Kopf; 5. wie bei 1.—4., aber mit zusätzlich beweglichen Teilen wie Zöpfen, Schmuck, Taille usw.

Die Hauptwirkung der Schattenspielfiguren beruht auf ihrer 'Durchsichtigkeit'. Diese wird auf zwei Arten erzielt, einmal durch eingefärbtes Pergament allein und/oder (zusätzliche) Perforationen, zum anderen durch Perforierung allein. Die Figuren aus China, Ândhra/Mysore, der Türkei und Ägypten gehören zur ersten, die aus Thailand, Malaysia und Indonesien zur zweiten Art. Letztere werden meist auch noch mit Deckfarben behandelt. Die älteren Figuren aus Ägypten nehmen eine Zwischenstellung ein, da deren Perforationsgitter mit transparenten Membranen ausgestattet waren. Auffallend ist, daß die Figuren der ersten Art eine wesentlich größere Beweglichkeit aufweisen als die Figuren mit Perforation und Deckfarbe. Letztere sind nur an den

Armen — oft ist es sogar nur einer. — beweglich und auch da nur in den Schultern und Ellbogen. Damit entfallen jene reizvollen Bewegungsabläufe, die für das chinesische — und in bescheidenerer Form auch für das Spiel von Ändhra so charakteristisch sind. Indonesische Puppen, die über weitere bewegliche Glieder verfügen, gehören zu den Ausnahmen wie z.B. die javanische Banaspati-Figur im Rijksmuseum voor Volkenkunde zu Leiden (No. 264/221; Juynboll, 1918, p. 117). Hinsichtlich der Beweglichkeit sind die chinesischen Figuren die vollkommensten (s. Bührmann, 1955, pp. 27-29, Abb. 38). Auch das türkische Spiel weist z.T. gut bewegliche Puppen auf (s. Abbildungen in: Siyavuşgil, 1961; v. Luschan, 1889; Ritter, 1924-1953).

Die Darstellung des Menschen bei den Schattenspielfiguren aus Ändhra und Mysore weist typische Besonderheiten auf. Nach Art alt-ägyptischer Flachbilder erscheinen die Köpfe im Profil, das dazugehörige Auge dagegen von vorn. Der Rumpf präsentiert sich von vorn, Beine und Füße hingegen zeigen sich von der Seite, wobei die Zehen alle zu sehen sind, so als ob man sie von oben erblicke. Schuhe dagegen werden von der Seite gezeigt. Auch die Hände sind so angelegt, daß die Finger erkennbar sind. Köpfe en face sind selten; in Ändhra trifft man sie u.a. bei den Figuren der Riesen (z.B. Rāvaṇa, Indrajit, Nalini) und Rākṣasa's, in Mysore bei Gaṇapati, Rāma als Kind u.a. (s. Abb. 2).

Ein grundlegender Unterschied bei der Darstellung menschlicher Figuren in Ändhra und in Mysore besteht darin, daß eine erhebliche Anzahl der Mysore-Figuren statt des einen Auges im Gesichtspröfil derer zwei haben. Diese sind etwas schräg gestellt und zeigen darüber meist noch die Stirnmalerei. Dadurch daß dabei ein Auge bis an die Peripherie des Gesichtes gerückt ist, entsteht der Eindruck, als ob Stirn und Augen als Halbprofil dargestellt wären. Daneben gibt es in Mysore aber auch die Darstellung mit nur einem Auge. Das Doppelauge erscheint dagegen bei den Ändhra-Puppen mit Profilgesichtern sehr selten (s. Abb. 8).

Zum weiteren Zubehör des indischen Schattenspiels gehören Bühne, Bildschirm und Orchester. Die Verwendung eines Bühnenraumes ist sowohl in Ändhra als auch in Mysore üblich, allerdings mit gewissen Unterschieden. Von diesen abgesehen steht dahinter die generelle Absicht, einen Sperrbezirk für Vorführung und Vorbereitungen zu schaffen, für den ganz bestimmte Vorschriften gelten. Diese Tradition gilt auch heute noch. So benützen selbst die Puppenspieler der Cikka-Sektion bei ihren derb-rustikalen Aufführungen einen meist zu ebener Erde liegenden, vom Publikum abgesonderten Platz. Dieser wird durch

dunkle. Bespannungen aus Stoff oder dergleichen (kambli) nach den Seiten und nach hinten abgeschirmt; die dem Betrachter zugekehrte Seite, die Schau-Leinwand also, bildet den Abschluß dieses Gevierts. Innerhalb desselben agiert der auf dem Boden sitzende Schattenspieler mit den Puppen (N/I, 3/532). In seinen technischen Möglichkeiten ist er sehr beschränkt und kann bei weitem nicht jene Effekte erzielen, welche den Spielern der Dōḍḍa-Sektion und denen aus Ândhra möglich sind, die für ihre Aufführungen ein Podest oder eine andere erhöhte Plattform benutzen. Diese liegt aber nicht wie bei unseren europäischen Theatern innerhalb eines Gebäudes, sondern sie hat mehr den Charakter einer unter freiem Himmel aufgeschlagenen rechteckigen Zelt-Bühne, die aber auch auf der galerieartigen Vorderseite eines größeren Gebäudes errichtet werden kann. Der eigentliche Aktionsraum wird mit dunklen Behängen aus Jute oder Persenning abgeschirmt und möglichst auch mit einer Überdachung aus demselben Material versehen. Die Größe einer solchen Bühne ist jeweils von den lokalen Gegebenheiten abhängig. Sie muß jedoch mindestens so bemessen sein, daß eine Leinwand von minimal fünf Metern Breite und über zwei Metern Höhe untergebracht werden kann. Der dahinter benötigte Bewegungsspielraum muß mindestens zwei Meter betragen. Wenn es möglich ist, gibt man jedoch diesem Bühnenraum größere Abmessungen, die in der Leinwandbreite bis zu ca. 7,5 m und in der Höhe über 2,75 m erreichen können. Dies gilt vor allem für das Spiel mit den großen Figuren aus Ândhra, von denen gelegentlich mehrere auf der Leinwand erscheinen, während für die kleineren Tafeln aus Mysore schon eine Leinwand mit geringeren Abmessungen (ca. 2,50 x 1,50 m) ausreichend ist. Die Tiefe der Bühne kann entsprechend bis zu 4 m betragen. Ganz besondere Sorgfalt wird dem Spannen der Leinwand gewidmet. Dazu benutzt man die beiden Außenpfosten an der Frontseite des Bühnenaufbaus, über welche die Leinwand gezogen und befestigt wird. Auch die Oberkante wird möglichst gut an einer Latte oder dergl. befestigt, während man die Unterkante zur Erhöhung des Spanneffektes beschwert. Man vermeidet es möglichst, die Durchsichtigkeit der Leinwand durch störende Falten und Verstreungen zu beeinträchtigen. Ist die Leinwand jedoch zu unhandlich, so werden zusätzliche Pfosten in die Konstruktion eingefügt. Die Struktur der Leinwand muß ein kräftiges Spannen vertragen können; die Leinwand muß sauber sein und eine gute Durchsichtigkeit besitzen. In vielen Fällen benutzt man zwei weiße Männer-Beinkleider (dhoti), die mit einer Länge von je ca. 4,55 m und einer Breite von ca. 1,05 m ausreichen. Diese beiden Dhoti-Bahnen

werden mit Palmendornen zusammengesteckt. Der Leinwandrahmen steht nicht unmittelbar auf dem Boden, sondern seine Unterkante verläuft etwa in Kniehöhe parallel zum Boden des Podestes. Dieser Teil ist mit einem dunklen Behang ausgefüllt, der die Beine der Spieler verdeckt. Eine bis zum Boden reichende Leinwand würde den Effekt verderben, da die Beine der Vorführenden zu sehen wären.

Im abgeschirmten Bühnenraum müssen vor der Vorstellung neben den Requisiten, Puppen und Instrumenten alle Vorführer, Musiker und selbst die Kleinkinder versammelt sein. Personen dürfen ihn nur in Ausnahmefällen vor Ende des Spieles verlassen und wieder betreten, wenn z.B. durch das Geschrei eines der mitgebrachten Kleinkinder die Aufführung gestört wird. Zu diesem Zweck wird im hinteren Bühnenteil ein Spalt offengelassen, der seinerseits wiederum von einem Behang überdeckt wird. Bei der Cikka-Gruppe allerdings sitzt als einziger nur der Vorführer im sehr klein bemessenen Bühnenraum. Seine Frau steht außerhalb. Sie singt und sorgt auf einem metallophonartigen Instrument zusammen mit einem Trommler für die Begleitung (N/I, 3/532, 534).

Parallelen zum Bühnenbau und zum Sperrbezirk des Bühnenraums finden sich in Malaysia, wo auf einem Pfahlbau eine Bambushütte etwa 1 m über dem Boden errichtet wird. Damit soll erreicht werden, daß sich die zum Spiel eingeladenen Geister vom Dorfbezirk fernhalten und daß die Geister der Hauptfiguren sich im Vorführer manifestieren können (s. Rentse, 1936, pp. 284 ff.; Cuisinier, 1957, pp. 127 ff.; Skeat, 1900, pp. 514-516). Auch in Java kennt man den Tabu-Bezirk hinter dem Bildschirm. Er ist durch Matten gekennzeichnet, auf denen der Vorführer mit seinen Gehilfen sitzt. Dieser Platz darf niemals mit Schuhen betreten werden. Der Vorführer darf ihn während der Dauer des Spiels nicht verlassen. Früher existierte sogar noch ein abgeschirmter Verschlag, in den der Vorführer zu Opferhandlungen sich zurückziehen mußte (s. G. A. J. Hazeu, 1879, pp. 46-47).

Schattenspielfiguren kommen dann zu bester Wirkung, wenn sie mit ihrer ganzen Fläche möglichst nahe an die Leinwand herangeführt werden. Da die Mysore-Figuren nicht allzu groß sind, können sie durch den Vorführer mit einer Hand gut an den senkrecht (wie in Indonesien und der Türkei) aufgestellten Bildschirm gedrückt und dort manipuliert werden. Nur wenn man durch Unschärfe besondere Wirkungen erzielen will, werden sie von der Leinwand abgewinkelt gehalten. Ist die Figur nicht mehr in Aktion, so wird sie gegen die Leinwand gelehnt oder gegen eine unterhalb von ihr gespannte weiße Schnur. Beim Ändhra-Schattentheater dagegen ist der Spannrahmen

der Leinwand — vom Vorführer her gesehen — um ca. 110 Grad gegen die Zuschauer geneigt. Das entspricht etwa derselben Neigung wie der Bildschirm der Sian-Gruppe des chinesischen Schattenspiels (s. Bührmann, 1963, pp. 14 u. 26, Abb. p. 13). Diese Neigung bietet die Möglichkeit, die Figuren zu einer besseren planen Auflage — nämlich durch ihr Eigengewicht — zu bringen. Zur Unterstützung ihres Beharrungsvermögens auf der Schräge werden dann die Figuren noch mit Palmendornen an der Leinwand verankert, wenn sie nur noch eine Rolle als Statisten zu spielen haben. An einer senkrechten Leinwand wäre das bei den oft sehr großen Dimensionen der Ändhra-Figuren nur schlecht möglich; sie würden sich von der Leinwand weggrollen und allenthalben einreißen. Daneben bietet der geneigte Bildschirm noch den Vorteil, daß der nötige Abstand der Spieler von der Leinwand mit zunehmender Schräge immer stärker gewährleistet wird. Die Partien unterhalb des Knies vom Spieler sind sowieso durch einen Stoffbehang verdeckt. Die Vorführer bedienen sich dünner und langer Direktionsstäbe aus Bambus oder Leichtholz, um die Glieder der Puppen zu bewegen. Sie stehen somit weit genug von der Leinwand entfernt, um nicht selbst auf dieser zu erscheinen, und brauchen auch nicht die Figuren in ermüdender Weise mit erhobenen Armen zu manipulieren. Da diese Stäbe starken Belastungen ausgesetzt sind, brechen sie verhältnismäßig oft und müssen ersetzt werden. Die neuerdings dabei verwendeten Rippen alter Regenschirme beeinträchtigen wegen ihrer Schwere und Starre die Feinheit der Bewegungstechnik. Als schattenspendende Beleuchtung dienten früher über den Vorführern plazierte Fackeln oder Öllampen. Ihr Abstand von der Leinwand und ihre Aufhängungshöhe wird durch die jeweilige Konstruktion der Bühne bestimmt. Stets müssen die Anordnungen so sein, daß die Figuren an der Leinwand gut ausgeleuchtet sind, und daß die Vorführer möglichst nicht zu sehen sind. Ursprünglich wurden diese Öllampen in gewissen Abständen zueinander auf ein Brett längs der Unterkante der Leinwand gestellt. Heutzutage verwendet man elektrisches Licht, Petromax oder Kerosin. Nur dort, wo es diese Lichtarten noch nicht gibt, bedient man sich der alten Öllampen, die mit Hönggē-, Rizinus- oder Kokosöl gespeist werden. Elektrisches Licht muß möglichst von oben auf den Bildschirm fallen und so hoch angebracht sein, daß die Vorführer nicht von der Anlage behindert werden. Um die beste Ausleuchtung der Leinwand zu erreichen, müssen die Lampen ca. 70 cm von ihr entfernt sein. Die Benutzung moderner Lichtquellen mit konstanter Helligkeit und unbeweglicher

Flamme läuft dem eigentlichen Wesen des Schattenspiels jedoch zuwider. Dadurch erhält man klare, scherenschnittartige Konturen, die dem Spiel etwas Starres und Unnatürliches geben. Die bewegte, züngelnde Flamme dagegen verändert ständig die Kontur und bringt jene schemenhafte Nuance in das Spiel, die ureigentlich zu ihm gehört. Außerdem verändert das elektrische Licht in seinen roten oder gar blauen Varianten die Farbigkeit der Figuren in abträglichster Weise. Diese ist ursprünglich auf jene Rotlichtwerte abgestimmt, die speziell für ölgespeiste Flammen typisch sind. Da die Vorführer jedoch ihre 'Fortschrittlichkeit' demonstrieren wollen, werden moderne Lichtarten vorgezogen. Bezeichnend für diese Auffassung ist folgender Satz: 'Nowadays, of course, gaslights and tubelights have been introduced, which are more efficient and produce better results.' (N.N., 1968, p. 32). Der bereits erwähnte Ramanamurty schirmt wenigstens die elektrischen Birnen mit rotem Papier ab, wodurch ihre ernüchternde Wirkung gemildert wird.

Zum Transport und zur Aufbewahrung der Ändhra-Puppen werden Deckel aus widerstandsfähigem Flechtmaterial mit starker Einfassung benutzt. Zwischen diese legt man die Figuren. Dann werden die Deckel nach Art unserer Zeichenmappen zusammengebunden. In Mysore dienen dazu Spezialkörbe aus Bambusgeflecht, in welche die Figuren wahllos hineingetan werden. Erst vor der Vorstellung werden sie gruppenweise geordnet, wobei die geheiligten Puppen wie Gaṇeśa, Rāma usw. ihren besonderen Platz bekommen. In Ändhra scheinen überdies auch bei der Aufbewahrung gewisse Rangordnungen gehandhabt zu werden, wenngleich nicht in dem Maße wie dies in Indonésien der Fall ist. Endgültiges darüber können erst weitere Untersuchungen ergeben.

Zum Fundus gehören weiter noch die Instrumente des kleinen Begleitorchesters. Zu ihnen zählen im allgemeinen: auf dem Boden stehende Doppeltrommel (kanares.: tabala) bzw. die beidseitig bespielbare Ḍhōla-Trommel (kanares.: ḍhōla bzw. ḍhōlu, K. 676 b; telingisch: ḍhōlu) in Mysore. Letztere wird rechts mit der Hand und dem Handgelenk, links mit einem Schlegel gespielt. Sie ist ca. 40 cm lang. Dazu kommen in Mysore noch drei altertümliche Instrumente, von denen zwei summende Begleitinstrumente sind, nämlich einmal ein Saiteninstrument mit einer Saite, deren Resonanzkörper ein hohler Kürbis ist. Es nennt sich Ēktāri. Das andere Begleitinstrument mit Summcharakter ist ein Gefäß mit breiter Öffnung, in dem sich etwas Wasser befindet. Über einen Stab, der in seinem Zentrum befestigt ist, erzeugt der Spieler mit der Reibung seiner angefeuchteten Fingerspitzen einen

summenden Dauerton. Das dritte dieser Instrumente ist die Mundorgel. Dazu kommt noch eine Flöte. (s. auch: Ranganath, 1960, p. 47). In Ândhra wird an Stelle der Dhôla-Trommel die ebenfalls vor dem Leib gehaltene Mṛidanga-Trommel benutzt. Mitunter wird auch das brettförmige Harmonium verwendet. Ein Paar kleine cymbala-artige Handbecken (tāla bzw. thalam) und die mit vielen Glöckchen behangenen Arm- oder Fußbänder (gējǵē), wie sie auch von den indischen Tänzern und Tänzerinnen zur Rhythmusgebung getragen werden, vervollständigen das Instrumentarium. Wie sich dieses jeweils zusammensetzt, hängt von der Truppe und den regionalen Gepflogenheiten ab.

Die im unteren Teil mancher Figuren angebrachten Inschriften beziehen sich anscheinend nicht auf ihre Namen, wie dies auf Java öfter der Fall ist, sondern auf ihre Donatoren. Man will auf diese Art ein Gelübde erfüllen oder zumindest eine verdienstliche Tat begehen.

4. *Die Schattenspiel-Aufführung*

Schattenspiel-Aufführungen finden in erster Linie während der trockneren Jahreszeit statt, da während der Regenzeit Wander- und Aufführungsbedingungen zu schlecht sind. Die Anlässe dazu sind verschiedenartig. Es sind die religiösen Feste zur Frühlingszeit (vom Februar bis April) — z.B. Sivarâtri — bzw. in der Ernteperiode oder aber Feiern wie z.B. das Dasarâ-Fest in Mysore, bei dem früher regelmäßig vom Fürsten bezahlte Schattenspieler hinzugezogen wurden, wie noch im Jahre 1964. An manchen Orten haben Schattenspieler-Gruppen noch Verbindung zu einer Tempelinstitution, von der sie das Jahr über etwas unterstützt werden. Als Gegenleistung haben sie dann zu gewissen Festtagen diesem Tempel kostenlose Vorstellungen zu geben. An einigen Stellen in Ândhra sollen noch heute vor einer Aufführung seitens der Schattenspieler bestimmte Zeremonien im Tempel wahrgenommen werden, um danach in einer Prozession mit Gesang- und Musikbegleitung die Schattenspiel-Bühne dreimal im Pradakṣina-Sinne zu umgehen. Dabei wird eine im Tempel entzündete Lampe mitgeführt, mit deren Flamme dann die anderen Lampen entzündet werden. Auch aus Mysore wird von einer derartigen Verbindung zwischen einer 'Kille Keta-Truppe' und dem Hanuman-Tempel des Dorfes Gosbala (Belgaum-Distrikt) berichtet, die noch heute existent sein soll. Als Gegenleistung für ihre Tempeldienste übereignete ihr die Tempelbehörde Land (Ranganath, 1960, p. 46). Daneben stehen Aufführungen, die anläßlich von Familien-Festen (rites de passage) arrangiert werden

(z.B. bei Hochzeiten). Weiterhin gibt es Vorstellungen, die ausschließlich Unterhaltungscharakter haben. Schließlich sind noch Aufführungen religiösen Ursprungs zu nennen, die entweder zur Beschwichtigung böser Dämonen oder aber zur Zufriedenstellung bestimmter Gottheiten dienen, um damit sicher zu gehen, daß es Regen und eine gute Ernte gibt. Die Beschwörung der Fruchtbarkeitskräfte geht damit Hand in Hand. Dabei spielen die Bruderpaar-Figuren Kharêbhanta (? Khari-baṇḍa) und Jôkumara (Jôkumâra) eine ganz besondere, weiter unten noch zu behandelnde Rolle. Den Regenbeschwörungen sollen meist Themen des Mahâbhârata zugrunde liegen. Sie finden zur Zeit des südindischen Lichterfestes (kârttikotsava), also im November/Dezember statt.

Bekommt eine Truppe nun einen regelrechten Spiel-Auftrag, so wird die Entlohnung durch Geld, Nahrungs- oder Kleidungsdeputate vorgenommen, bietet sie dagegen ihre Dienste an, so muß sie sich erst der Zustimmung der örtlichen Dorfleitung versichern. Liegt diese vor, so ist damit sogleich sichergestellt, daß die Truppe mit gewissen Hilfeleistungen der Dorfgemeinschaft rechnen kann. Diese stellt ihr dann einen Platz oder ein Gebäude für das Spiel zur Verfügung. Darüberhinaus waren früher der Waschmann und der Barbier des Dorfes gehalten — und vereinzelt soll dies auch heute noch zutreffen —, Dhoti's für den Bildschirm sowie die Beleuchtung zur Verfügung zu stellen, während andere Dörfler sich am Aufbau der Bühne beteiligen. Ist nun der Bühnenraum fertiggestellt, ist die Leinwand festgespannt, und sind die Lichtquellen zweckentsprechend angeordnet, so kann mit den Vorbereitungen für das eigentliche Spiel begonnen werden. Mitunter schmückt man zusätzlich die Bühne mit Blumen und Blattgrün (Mango und Banane). Gegen Abend begeben sich die vorführenden Männer, Frauen und Musiker in den abgeschirmten Innenraum. Nun werden die Puppen je nach Art der aufzuführenden Szenen griffbereit in der Reihenfolge ihres Auftretens am Boden ausgelegt. Bestimmte Puppen werden bereits am Bildschirm befestigt und dort so lange gezeigt, bis das Spiel beginnt. Als ihre Zentralfigur erscheint dort im Mittelfeld Gaṇeṣa (= Vinâyaka = Vighneśvara = Gaṇapati, s. Abb. 6). Um ihn gruppieren sich Tier-, Baum- bzw. Pflanzen-Figuren. Es erscheinen hier also im losen Verband teilweise jene Figuren, die im javanischen bzw. balinesischen Kêkajon ebenfalls vertreten sind. Dieser wird auch vor Beginn der Vorstellung im Mittelfeld des Bildschirmes gezeigt (Abb. s. J. Kats, 1923, p. 24). Auch das türkische Schattenspiel kennt ähnliche Bildschirm-Dekorationen ('Göstermelik', Siyavuşgil, 1961, farb.

Abb. 1, 2, 9; H. Ritter, 1924-1953, 1. Folge, Abb. 11, 12). In diesen drei Schattenspielkreisen ist also das Motiv vom Lebensbaum mit seinen Tieren und dämonisch-göttlichen Gestalten noch zu erkennen. Die um Gaṇeśa gruppierten Figuren dienen zugleich auch als werbender Blickfang. Nur möglichst viele Zuschauer garantieren den Spielern jenen Obolus, von dem ihre Existenz abhängt. Grundsätzlich sind die Vorführungen jedem ohne Entgelt zugänglich. Als Gegenleistung erwartet man jedoch die bereits erwähnte praktische Hilfe bei den Vorbereitungen und überdies von den Wohlhabenderen Zuwendungen in Form von Nahrungsmitteln, Kleidung oder Geld. So wird je nach Gepflogenheit während und nach der Vorstellung oder am Tage darauf von den Schattenspielern entsprechend gesammelt. Zwischen acht und zehn Uhr abends beginnt gewöhnlich die Aufführung mit dem 'āvāhana' d.h. der Einladung und Anrufung. Durch diese werden die Schutzgötter Gaṇeśa und Sarasvatī sowie andere Gottheiten (regional z.B. Śiva) angefleht, der Aufführung ihre Zustimmung und ihren Segen zu geben und ihr beizuwohnen. Diese Zeremonie wird — vom Zuschauer aus gesehen — hinter dem Bildschirm vollzogen. Über ihre Form und ihren Inhalt liegen nur spärliche allgemeine Angaben vor. Neben den bereits genannten Göttern sollen auch Rāma und Kṛṣṇa angerufen werden ebenso wie die Figur des Papageien, der als Sitz einer Gottheit angesehen wird.

Beim Text soll es sich um eine Purāṇa-Stelle handeln, die auch schon im Amarakośa niedergelegt ist. Die Invokation soll zunächst in Sanskrit und darnach in kanaresisch bzw. telingisch gesprochen werden. Je nach der Gegend, aus der die Schattenspieler kommen, soll es in der Handhabung der Anrufung Abweichungen und Besonderheiten geben. Mitunter soll auch mit ihr eine ausgebreitetere Pūjā verbunden sein, bei der außer Weihrauch auch andere Opfer in Form von Blumen, Früchten, Betel, Kampfer etc. dargebracht werden. Nach der Invokation werden die Figuren vom Bildschirm entfernt. Das eigentliche Spiel kann beginnen. Ihm sind Themen aus dem Rāmāyaṇa, dem Mahābhārata und den Purāṇa's sowie Kṛṣṇa-Legenden zugrundegelegt. Letztere sind obligatorisch, wenn es sich um Aufführungen handelt, durch die Epidemien, Trockenheit und dergl. bekämpft werden sollen. Auch historische Themen — besonders zu Anfang des Jahrhunderts — sollen verwendet worden sein, die sich in Mysore mit Geschehnissen zur Zeit des Mahrāthen-Führers Śivāji und denen der Hoysala- und Bijāpur-Dynastien beschäftigten. Nach der Unabhängigkeit Indiens hat der schon erwähnte Ramanamurty mit offizieller Hilfe vergeblich ver-

sucht, im Rahmen des Fünf-Jahres-Planes in Ändhra und Madras sozial-politische Tendenzstücke zu kreieren. Ähnliche Bemühungen waren auch in Indonesien erfolglos. Das Schattenspiel-Publikum hängt viel zu sehr an den traditionellen Darbietungen, als daß es sich mit problematischen Alltagsvorgängen auseinandersetzt. Zu den beliebtesten Stücken gehört das Rāmāyaṇa-Epos. Eine vollständige Aufführung des Rāmāyaṇa-Zyklus dauert mindestens 5, 7 oder 9 Nächte, kann sich aber auch ein paar Wochen oder konnte sich gar einen Monat hinziehen. Voraussetzung dafür sind Vorführer, die noch die dazu benötigten Texte im Kopf haben, eine Fähigkeit, die bei der kontinuierlichen Verdrängung des Spiels immer seltener wird. Ebenso können auch Aufführungen aus dem Mahābhārata-Zyklus einige Nächte dauern, wohingegen Themen aus den Purāṇa's meist nur eine Nacht in Anspruch nehmen. Die gespielten Szenen sollen auf Traditionstexten südindischer Provenienz fußen, so z.B. u.a. auf dem in Telingisch geschriebenen Raṅganātha-Rāmāyaṇa (Anfang des 13. Jhds. n. Chr.) und dem Bhāskara-Rāmāyaṇa (vor 1500 n. Chr.). Endgültige Klarheit zu diesem Punkte können aber erst eingehende Text-Untersuchungen in Mysore und in Ändhra bringen (s. dazu: Singaravelu, 1968, pp. 137-185).

Die einzelnen Aufführungen dauern jeweils bis zum nächsten Morgen. Sie setzten bei den Vorführern und Musikern ein großes Durchhaltevermögen voraus. Die während der Spiele verwendete Sprache ist je nach Region das Kanaresische oder Telingische, die beide mit idiomatischen Besonderheiten angereichert sein sollen und gelegentlich Sanskrit-Einschüsse aufweisen. Programmgestaltung und Gekonntheit des Dargebotenen sind unterschiedlich. Je häufiger eine Truppe noch spielen kann, desto besser werden im allgemeinen ihre Leistungen sein. Große Unterschiede im Können bestehen — wie erwähnt — zwischen der Dōḍḍa- und der Cikka-Gruppe. Das eigentliche Spiel wird durch einen Prolog eingeleitet, der vom Leiter der Truppe — meist der älteste männliche Vorführer — gesprochen wird. Die kanaresische Bezeichnung für ihn lautet 'upadhyāyaru' (d.h. Lehrer) bzw. 'yajamāna' (d.h. Hauptvorführer) bzw. 'bhāgavata', die telingische 'bommalātagāḍu' (d.h. Leiter des Puppenspiels). Jedem Spielleiter geht noch ein Hauptgehilfe zur Hand. Seine kanaresische Bezeichnung lautet 'sahāyagāru' bzw. 'sahāya-gāra' oder auch 'sahāya-kāra' (K, 1535 b u. 410 b), d.h. 'Hilfsperson', 'Assistent', seine telingische dagegen 'bommalāta gamdlu' (? galu) d.h. Hilfsperson bzw. Schüler. Beide werden noch von anderen Gehilfen unterstützt, welche die Figuren bereit legen und anreichen oder auch manipulieren. Daneben sind die

Vorführer mit dem Sprechen und Singen der männlichen und weiblichen Rollen beschäftigt (die weiblichen können aber auch von Frauen übernommen werden), d.h. es müssen mindestens (in Ândhra) zwei Männer und zwei Frauen mitwirken, die ihre z.T. rezitativartigen Partien allein, zu zweit oder im Chor vortragen, dabei meist vom Orchester begleitet. Zusätzliche Geräuscheffekte wie Kampfeslärm und dergl. werden mit Hölzern und anderen Hilfsmitteln erzielt, in ähnlicher Weise wie der *Ḍalang* auf Java und Bali Metallplatten (jav. *kĕpjak*) und Holzschlegel (jav. *tjĕmpala*) dafür verwendet. Während früher die Stimmen der Vorführer laut und tragend sein mußten, so ist dies manchenorts heute nicht mehr der Fall, weil Mikrophon und Verstärker benutzt werden. Man will auf alle Fälle modern sein, auch wenn die übersteuerten Lautsprecher oft mit ihrem Gebrüll, ihrem Pfeifen und ihren Verzerrungen die beabsichtigten Wirkungen vollkommen zerstören. Über die Technik der Figuren-Führung ist schon gesagt worden, daß eine möglichst gute aufliegende Verbindung zwischen Figur und Leinwand erreicht werden muß. Dies ist bei allen Tafeln — Figuren also ohne bewegliche Teile — verhältnismäßig einfach. Diese können an der Leinwand hin und her bewegt oder aber an ihr befestigt werden. Bei den Figuren mit beweglichen Gliedern wird die Sache komplizierter. Sie werden zunächst an die Leinwand herangeführt, wobei Bewegungsabläufe nachgeahmt werden. Sind sie dann an einem Dialog beteiligt, so wird meistens der Rumpf auf der Leinwand adjustiert, damit sich der Vorführer danach um so besser mit der Bewegung der Gliedmaßen und des Kopfes befassen kann. Sollen z.B. beide Arme bewegt werden, so dirigiert er mit jeder Hand einen Führungsstab. Ein geschickter Spieler bringt dabei schon die erstaunlichsten Effekte zustande. Szenen, bei denen gleichzeitig zwei oder mehr Puppen agieren, werden von mehreren Vorführern gestaltet. Ganz besonderer Geschicklichkeit bedarf es, Kampfhandlungen, Clownereien oder dergl. darzustellen, bei denen Purzelbäume und ähnliche Kapriolen zu meistern sind. Besondere spieltechnische Finessen bieten jene Ândhra-Puppen, deren Köpfe um 180 Grad gedreht werden können, — eine Eigenschaft, die zur Belebung des Spiels wesentlich beiträgt. Noch schwierigere Bewegungsabläufe müssen aber dann bewältigt werden, wenn Beine und Hüfte daran beteiligt sind. Dabei muß einerseits die ganze Figur bewegt werden, andererseits müssen gleichzeitig Glieder und Hüfte im entsprechenden Rhythmus in Gang gebracht werden. In so einem Fall arbeiten gleichzeitig zwei in hohem Maße aufeinander eingespielte Vorführer mit derselben Figur. Diese Technik

wird heute nur noch mäßig beherrscht. Die Beine werden nur noch selten in Bewegung gesetzt; man läßt sie baumeln, wodurch dann entsprechende Auftritte sehr unbeholfen aussehen. Höchste Ansprüche an die Manipulier-Perfektion stellt die Tänzerin-Figur. Ihr Auftritt gilt in technischer Beziehung als Höhepunkt der Aufführung. Die zwei sie betätigenden Spieler brauchen Jahre der Übung, um das Tänzerische überzeugend zu gestalten. Der Tanz selbst imitiert gängige Formen des südindischen Tanzstils, den die Vorführer zunächst selbst erlernen müssen, um in der Lage zu sein, die erforderlichen Bewegungselemente auf die Puppe zu übertragen. Nur wer das komplizierte Miteinander der Tanzbewegungen von Kopf, Nacken, Körper, Beinen und Armen kennt, weiß die Leistungen guter Vorführer zu würdigen. Die Puppe wird dergestalt manipuliert, daß der eine Vorführer die Arme dirigiert, während der andere die Figur hält und die Kopfbewegungen ausführt. Dabei steht ersterer oft zwischen den Armen des anderen sich hinter ihm befindenden Vorführers. Dazu kommt noch die Schwierigkeit, die Figur dabei möglichst dicht an den Bildschirm zu halten. Um das zu diesem Tanzstil gehörende rhythmische Stampfen der Füße gut hörbar zu machen, stehen die Vorführer dabei möglichst auf Holzplatten. Dabei werden auch die an den Fußfesseln getragenen 'gëjjë' zum Klingen gebracht. Der den Tanz betreffende Gesangspart wird von einer Frau oder einem Mann als Frauenstimmenimitator gestaltet. Das Orchester begleitet dazu. Auch dieses Ensemble muß genau auf die Vorführer eingespielt sein. Nicht nur von der Bewegung her, sondern auch ihrer sonstigen Funktion nach nimmt die Tänzerin-Figur zusammen mit zwei anderen Figuren eine besondere Stellung ein, über die später noch zu handeln sein wird. Weitere Effekte lassen sich dadurch erzielen, daß man eine Figur größer werden läßt oder ihr einen schemenhaften Charakter gibt. Dann wird diese nicht ganz an den Bildschirm herangebracht, sondern sie wird in einem gewissen Abstand von ihm weggehalten, oft nicht einmal parallel dazu sondern etwas abgewinkelt, um durch Unschärfe die gespenstische Wirkung zu erhöhen und um diese durch Projektionsvergrößerung ins Dämonische und Riesenhafte zu steigern. Dieses Mittels als Übergangsform bedient man sich z.B., wenn sich Hanuman in einen Riesen verwandelt. Später erscheint dann eine zweite entsprechend größere Hanuman-Figur dicht am Bildschirm. Auch Auftritt und Abgang einer Figur müssen mit besonderer Sorgfalt gehandhabt werden. Ein guter Vorführer muß über die bereits geschilderten Tätigkeiten hinaus noch über ganz besondere sprechtechnische Fähigkeiten und Improvisationstalente ver-

fügen. Er muß, so wie es die einzelnen Rollen — auch weibliche — erfordern, Stimmelage und Tonfall verändern können, d.h. er muß den ganzen Sprechduktus in stetem Wechsel variieren. Allerdings erreichen die indischen Vorführer, die sich abwechseln können, in dieser Beziehung nicht jene Perfektion, über die ein javanischer *Ḍalang* verfügt, der alle vorkommenden Rollen allein zu sprechen und imitativ zu gestalten hat. Die gesprochenen Texte halten sich im großen und ganzen an die überlieferten Dialogfolgen; sie sind also traditionsgebunden im Sinne der epischen oder mythologischen Handlung. Improvisiert werden dagegen jene Texte, die gelegentlich eingeschoben werden. Derartige Zwischenakte haben mit der eigentlichen Handlung des Stückes gewöhnlich nur wenig oder gar nichts zu tun. Sie dienen zur Auflockerung und beschäftigen sich persiflierend und glossierend mit aktuellen und zeitlosen Themen aus dem persönlichen, familiären, dörflichen, politischen und — nicht zuletzt — erotisch-sexuellen Bereich. Mit Humor, Witz, bissiger Ironie, Zweideutigkeit und eindeutiger Zote muß der Vorführer dabei beweisen, daß er ein Meister der Improvisation und Schlagfertigkeit ist, denn gerade diese Szenen genießen bei den Zuschauern dieselbe Beliebtheit wie bei uns die Späße eines Clowns; es sind dieselben Mißverständnisse, Verwechslungen und Prügelszenen, über die hier wie dort gelacht wird. Wie schon erwähnt, sind es gewöhnlich drei Figuren — eine Frau und zwei Männer, die diese Zwischenszenen beherrschen. Ihrem Typus nach stammen sie aus der Welt des *Mimus*. Auf den ersten Blick scheinen sie zu den Spaßmachern und Possenreißern zu gehören, bei näherer Betrachtung entdeckt man an ihnen vorhinduistische Züge mit religiösen Akzenten. Neben den Bezeichnungen '*vidûṣaka*' und '*vidûṣaki*' für die männlichen Figuren und ihren weiblichen Partner, treten sie in Mysore und Ândhra unter folgenden Namen auf: Frauenfigur - *Nakali Sundari* (Skt. *Sundari*) und *Bangârâkka*; männliche Hauptfigur - *Killekyâṭa* (*Sillekyâṭa* und ähnl. Schreibweisen) und *Kethigâḍu* (u. ähnl. Schreibweisen) bzw. *Juttu Poligâḍu*; zweite männliche Figur - *Nakali Yama* (*Shama*) und *Juttu* (*Zuttu*) *Pruthigâḍu*. Die Bedeutung von *Juttu* bzw. *Zuttu* ist Haarschopf (s.K. 655 a: '*Juttu*, the tuft of hair left on the crown of the head at the ceremony of tonsure; etc. . .'; G. 423: '*zuttu*, the top-knot, worn by men; convenient to catch hold of in a fight.'). Falls der Wortbestandteil '*gâḍu*' zu dem Sanskrit-Wort '*gaḍu*' (= Buckel bzw. Buckliger) Beziehung haben sollte, so wäre dies ein interessanter Aspekt im Hinblick auf diese Figuren. In manchen Fällen soll der *Juttu Pruthigâḍu* dem *Juttu Poligâḍu* gleichgesetzt

werden. Die von Meinhard und N/I (3/516) gegebene Erklärung für Killekyâta wurde eingangs bereits erwähnt. Dort beschreiben ihn N/I wie folgt: 'a doll of fantastic appearance, jet protuding lips, potbelly and crooked hands and legs.' Dazu wären noch hinzuzufügen: mißgebildete, untersetzte, zwergenhafte Figur mit ausladender Hüfte und — in früherer Zeit — mächtigem Phallus. Der Kopf zeigt eine gewaltige Nase, starke Prognathie und ein Haarbüschel (Locke?) auf dem Glatzkopf in der Gegend der großen Fontanelle. Dagegen konnten der wallende Bart, das aufgelöste Haar und die kohlschwarze Körperfarbe an dem spärlich vorliegenden Material nicht eruiert werden. Deshalb erhebt auch die vorstehende Beschreibung keinen Anspruch auf generelle Vollständigkeit. Die geschilderten Merkmale haben eine auffallende Ähnlichkeit mit dem Aussehen des altindischen Vidûṣaka, wie es u.a. bei J. Huizinga (1897, pp. 103-04) und bei P. Thieme (1966, p. 50) angegeben wird. Die zweite männliche Figur verkörpert den Stellvertreter und Gehilfen des Hauptspaßmachers; sie agiert ebenfalls als groteske Figur. Dieses Zwiegespann hat im indonesisch-malaysischen und türkischen Schattenspiel entsprechende Vertreter. Es sind auf Java Sëmar, in Kelantan die korrespondierenden Figuren Pak Dogah (= Po' Dogo) bzw. Sëmar, auf Bali Twalèn und in der Türkei Karagöz, alle mit ihren jeweiligen Dialogpartnern. All diese Figuren (bei Karagöz mit gewissen Einschränkungen) haben ein ähnliches Aussehen, tragen eine Haarlocke und treten mit Gefolgsleuten bzw. Gesprächspartnern gleichen Kalibers auf. Auch in Ändhra kennt man noch drei weitere derartige Typen (Killigattaragâḍu, Gandhuligâḍu, Allatappagâḍu). Wie sie als Charaktere im Einzelfall eingesetzt werden, richtet sich nach dem Stück und nach den Ideen des Vorführers. Angeblich lassen sie sich auch untereinander austauschen, wobei ihre Namen dieselben bleiben. Auch die phallische Komponente ist diesen Spaßmacher-Figuren zu eigen. Trotz Verbots soll auch heute noch in abgelegenen Gebieten der Killekyâta mit seinem Phallus gezeigt werden. Bei älteren Figuren ist der Phallus meist noch vorhanden. Wie bei den Schauspielern der altattischen Komödie und wie bei den italischen Phlyaken baumelt er je nach Situation entweder zwischen den Knien herum oder er wird in die Höhe gehoben. Die Angaben von H. Reich (1903, I/2, p. 733) sind dahingehend zu ergänzen, daß zumindest der 'vidûṣaka' des Schattenspiels in Mysore und Ändhra einen Phallus vorweisen kann. Auftritte derartig ithyphallisch angelegter Figuren gehen stets Hand in Hand mit entsprechenden Mono- bzw. Dialogen. Ähnliches findet man auch auf Bali und in der Türkei. Wie sehr sie anno 1614 in

Konstantinopel während einer Schattenspiel-Aufführung im Schwange waren, berichtet Pietro della Valle in seinem *'Il Pellegrino'* (ed. 1667, Parte Prima, Lettera 2. da Constantinopoli, pp. 67/8):

'ma le rappresentationi son tutte di cole oscenissime, e di atti trà huomini, e donne dishonesti, con far veder tali strauaganze di gesti, e di stromenti ingredienti, che il Carneuale in bordello sarebbon troppo la sciui, quanto più per passatempi della quaresima.'

Alle jene dem Killekyâta bzw. Kethigâdu gleichenden Figuren anderer Schattenspiel-Kreise wie Sëmar, Twalën etc. haben neben ihrem irdischen stets einen überirdischen Aspekt, d.h. sie sind götterähnliche Mittlerfiguren (s. Galestin, 1959). So ist Sëmar z.B. in seiner götterähnlichen Erscheinungsform unter dem Namen *'Batara Ismaja'* bekannt. Es erhebt sich nun die Frage, ob der Killekyâta bzw. Kethigâdu auch einen derartigen Aspekt aufzuweisen hat. Ein leider nur unvollständiger Hinweis bei N/I (Vol. 3, pp. 533/4) hilft uns dennoch in dieser Richtung weiter. Darnach führt die Killekyâta-Figur auch noch die Bezeichnung *'Kharêbhanta'*. Unter diesem Namen wird er bei bestimmten Gruppen von Bauern und Kalkbrennern in Mysore als *'Dämon'* verehrt, der zusammen mit seinem Bruder Jôkumara vor der Ernte angerufen und beschworen werden muß, damit der Regen nicht ausbleibt und der Ernteertrag gut wird. Jôkumara ist der Mittler zum Regengott, der aber erst sterben muß, ehe er mit seiner Fürsprache vor den Regengott treten kann. Um diese beiden *'Dämonen'* nun zu ehren und günstig zu stimmen, läßt man zur Erntezeit Schattenspiele veranstalten. Wir begegnen hier also den Vorstellungen von Vegetationsgottheiten und Fruchtbarkeitszauber. Als Parallele dazu finden wir in Malaysia bezüglich der Sëmar-Figur bei den Bauern ähnliche Auffassungen. So schreibt A. Rentse:

'... in Malaya offerings are brought to Semar, the power who gave life to the seed of the padi. The Kelantan agriculturist calls his young nursery rice plants Semar of Sumar (in other parts of Malaya Semai).' (Rentse, 1947, pp. 12-15).

Der weibliche Gegenpart zum Killekyâta bzw. Kethigâdu ist die Tänzerin-Figur der Nakali Sundari bzw. der Bangârâkka, für die man merkwürdigerweise im indonesischen Schattenspiel nicht ohne weiteres eine Parallele findet. Wohl gibt es auf Java und Bali Dienerinnen-Figuren, die schon auf Grund ihres Aussehens als komische Gestalten gelten können. Sie spielen bei ihrem Auftreten eine deftige Rolle (Tjangik, Limbuk auf Java und Tjontong auf Bali). Diese entbehren aber einer für die Bangârâkka-Figur ganz typischen Komponente. Keine

von ihnen hat nämlich den Charakter eines Tanzmädchens. Dagegen findet man im türkischen Schattenspiel Tänzerinnen-Figuren (Cengi), die wie die Bangârâkka auch in der Hüfte beweglich sind (Abb.: s.u.a.: H. Ritter, 1924-1953, 3. Folge, Abb. 83, p. 117). Diese Tänzerin nimmt im Schattenspiel von Mysore und Ändhra eine ganz besondere Stellung ein. Sie ist von einer schillernden Vielschichtigkeit. Einmal fungiert sie als Frau des Killekyâta bzw. Kethigâdu oder eines der anderen Spaßmacher, zum anderen ist sie die ältere Schwester, die Schwiegermutter oder Schwägerin, und zum dritten ist sie das Tanzmädchen und damit auch Prostituierte. Als solche ist sie allen erotischen Situationen und Dialogen während des Spiels gewachsen. Soweit es sich nun um gewisse Schattenspieler-Gruppen aus Mysore handelt, ist überdies der Sundari-Figur noch eine andere Bedeutung beizumessen. Bei ihnen bestand die Gewohnheit, jeweils eine Tochter aus jeder Familie einer Gottheit zu weihen und diese mit ihr nach einem festliegenden Ritual regelrecht zu verheiraten. Die Tochter wurde dadurch zu einer sog. Basavi. Damit ergaben sich für ein derart ausgewähltes Mädchen Veränderungen ihrer sozialen Stellung. So wurde sie hinsichtlich des Erbrechts einem Sohne gleichgestellt, und außerdem war sie verpflichtet, zu Ehren der ihr angetrauten Gottheit ein Leben als Prostituierte zu führen, die in ihrer Promiskuität keinerlei Beschränkungen unterworfen zu sein brauchte. In den meisten Fällen war damit auch die Ausbildung zu einer Berufstänzerin verbunden. Von der eigentlichen Tempeltänzerin, der Deva-Dâsî, unterschied sie sich dadurch, daß sie in der Ausübung ihres Berufes nicht an einen bestimmten Tempel gebunden war; jedoch auch sie war ganz bestimmten Verhaltensregeln unterworfen, die von jener Tempelinstitution abhingen, wo sie geheiratet hatte. Als Basavi genoß sie allgemeine Achtung. Diese Stellung als 'heiligmäßige' Tänzerin und Prostituierte ist ebenfalls zu berücksichtigen, wenn man die Hintergründigkeit der Tänzerin-Figur erfassen will. (N/I, Vol. 3, p. 525, erwähnt die Basavi-Institution für die Cikka-Gruppe).

Nicht alle Helden und Heldinnen aus den Epen sind durch besondere Figuren vertreten. Dies gilt nur für die Hauptakteure, so wie sie je nach Überlieferung und Landstrich en vogue sind. Die Nebenfiguren sind jeweils als Typen vorhanden und werden entsprechend eingesetzt. Mitunter werden aber auch Hauptfiguren ausgetauscht, besonders wenn der Fundus der Truppe klein ist. So z.B. wird die Figur des dunkel- oder grünesichtigen Râma auch als Kṛṣṇa verwendet.

Zurück nun zum Ablauf der eigentlichen Aufführung. Um einen Ein-

druck vom Spielgeschehen zu vermitteln, soll nachstehend eine Szenenfolge aus dem Rāmāyaṇa-Epos beschrieben werden, wie sie z.B. in Ândhra gehandhabt wird, und zwar von der oft gespielten Begegnung zwischen der am Fürstenhofe von Laṅkā (Ceylon) gefangen gehaltenen Prinzessin Sītā und ihrem Bezwiner, dem König Rāvaṇa, sowie der Mission des Affen-Boten Hanuman. Diese Szenen werden sehr gern anläßlich einer Hochzeit gespielt. Deswegen erscheinen — sozusagen als Vorspann — zunächst auf dem Bildschirm die Figuren von Rāma, Sītā als klassischem Liebespaar und von Lakṣmaṇa und Hanuman. Danach wird diese Gruppe entfernt, und die Gaṇeśa-Figur wird im Mittelfeld des Schirmes plazierte. Vor ihr erfolgt die Invokation. Nunmehr spricht der Hauptvorführer die einleitende Adresse an das Publikum. Dann beginnt das eigentliche Spiel:

Szene 1. Hanuman, der sich im Auftrage Rāma's auf die Suche nach Sītā, dessen geraubter Frau, begibt. Dabei gelangt er, durch die Lüfte fliegend, an die Grenze von Laṅkā. — Diese Szene eignet sich besonders gut für viele Kunstgriffe, um das Hingleiten des Hanuman durch die Lüfte darzustellen.

Szene 2. Kampf des Hanuman mit dem Grenzwächter und sein Sieg über diesen. Bei dieser Gelegenheit zeigen die Vorführer, was sie können, um den Zweikampf sowohl realistisch als auch märchenhaft zu präsentieren. Dabei lassen sie die Körper der Kontrahenten je nach Bedarf größer oder auch wieder kleiner werden, oder sie lassen sie sich vervielfachen, wobei eine Person durch mehrere Figuren unterschiedlicher Größe dargestellt wird.

Szene 3. Hanuman auf der Suche nach Sītā im Inselreiche Laṅkā und in seiner Hauptstadt. Darstellung seiner damit verbundenen Abenteuer.

Szene 4. Sītā, die als Gefangene traurig unter einem Aśoka-Baum im Lustgarten des Frauenhauses innerhalb des Palastes von Rāvaṇa sitzt, bewacht von einem Riesen (Rākṣasa) und umgeben von zwei Dienerinnen. Im Laub des Baumes hat sich Hanuman versteckt, der sich inzwischen in eine Zwergform verwandelt hat, um nicht entdeckt zu werden. Er belauscht das Gespräch zwischen Sītā und dem später erscheinenden Rāvaṇa. Dieser umschmeichelt und bittet Sītā, seine Frau zu werden. Sītā aber hält Rāma, ihrem Ehemann, die Treue und

Râvana verläßt sie schließlich unter Drohungen, sie töten zu lassen. — Sitâ wird hier nicht in der üblichen stehenden Form sondern in sitzender Haltung gezeigt. Auch Hanuman erscheint in einer Sonderform.

Szene 5. Hanuman, der seine natürliche Größe wieder angenommen hat, gibt sich Sitâ zu erkennen. Diese will ihm zunächst nicht glauben, bis ihr schließlich der verärgerte Hanuman als Beweisstück den Ring Râma's vorweist. Nun ist Sitâ überzeugt, und Hanuman tröstet sie mit der Versicherung, daß Râma sie mit dem Affen-Heer bald befreien würde. Sitâ schöpft neue Hoffnung. Sie entläßt Hanuman und gibt ihm nun ihrerseits einen Teil ihres Kopfschmuckes mit, um Râma beweisen zu können, daß er mit Sitâ gesprochen hat.

Nach Szene 2 und 4 sind Zwischenakte eingeblen-det. Ihr Verlauf wird vom Kethigâdu und von der Bangârâkka (hier als seine Frau) bestritten. Sie haben ausgesprochen burlesken, auflockernden Charakter; auch die obligate Prügel-szene fehlt nicht. Bangârâkka wird von ihrem Mann geschlagen, weil sie nicht tanzen lernen will. Am Ende aber tanzt sie doch und beweist, was sie kann. Bei dieser Gelegenheit zeigen die Vorföh- rer mit der Figur den oben schon beschriebenen Tanz im Bharata-Nâtyam-Still. Mit einem Chor zu Verherrlichung Râma's schließt die Darbietung. Bei Vorföh- rungen anläßlich einer Hochzeit darf die erwähnte Tanz-szene nie fehlen, da es für das Hochzeitspaar als ausgesprochen glücksbringend angesehen wird, wenn der Hochzeit ein oder mehrere Tanzmädchen als Gäste beiwohnen. Diese Sitte hatte sich noch bis in dieses Jahrhundert in Südindien erhalten, solange die Tanzmädchen-Institution noch nicht verboten war. Heute begegnen wir ihr nur noch im Schattenspiel.

Wie aus der Szenendarstellung ersichtlich wurde, gibt es für gewisse Gestalten nicht nur eine sondern mehrere Pergament-Figuren, die entsprechend den Umständen am Bildschirm gezeigt werden und die durch ihre Sonderformen bereits das jeweilige Geschehen charakterisieren sollen. Zu ihnen gehören u.a. Râma, Sitâ und Hanuman. In ähnlicher Weise werden auch auf Java gewisse Schattenspielfiguren variiert. Diese existieren dann in verschiedenen Ausführungen (wanda), die sich in erster Linie durch ihre Farbgebung unterscheiden und dadurch jene Gemütsverfassung indizieren, die ihrem jeweiligen Auftritt entspricht.

Eine wesentliche Komponente des Schattenspiels bildet sein musikalischer Teil. Der Gesang, das Rezitativ und die instrumentale Begleitung

basieren auf alten Überlieferungen südindischer Volksmusik. Im allgemeinen werden folgende rāga verwendet (jeweils mit der kanaresischen und telingischen Bezeichnung):

1. nāti bzw. nāt(t)a — Anläßlich der Invokation.
2. suratī bzw. mangalā (mangalā ist eigentlich kein Rāga-Name sondern nur die Bezeichnung für das zuletzt gespielte Stück) — Zum Schluß der Vorführung; ein rāga der Segenswünsche und des Ausdrucks großer Freude anläßlich feierlicher Gelegenheiten.
3. mōhana (tel.) — Anmutige Szene, günstige, begnadete Augenblicke.
4. athāṇā (= attāṇā, tel.) — Bei vielen Gelegenheiten, bes. aber in pathetischen, glücklichen Momenten.
5. ānanda bhairavī (tel.) — Bei freudigen Gelegenheiten, u.a. bei Hochzeiten, sehr alt und volkstümlich. Ursprünglich ein rāga, welcher bei der Schaukelzeremonie verwendet wird, der sich das Hochzeitspaar nach der Hochzeit unterzieht.
6. kalyam bzw. kalyāṇī — Bei geglückten Vorhaben und glücksbestimmten festlichen Gelegenheiten; volkstümlich und oft verwendet. Eigentlich ein rāga, der abends zur Anwendung kommt, bes. dann wenn die Gottheit versorgt wird.
7. sāvērī bzw. (ā)sāvērī — Ausdruck der Besorgtheit; ein alter rāga, der nur zwischen 9 Uhr morgens und mittags gesungen werden darf.
8. śivarāgīnī (tel.) — In Augenblicken der Not und Sorge; ein abgewandelter rāga.

Daneben werden in Mysore noch folgende rāga verwendet: gauḍa (= gauḷa) śankarabharana und mukhāri.

Der Vollständigkeit halber sei bemerkt, daß es noch vor etwa fünfzig Jahren in der Stadt Madras eine einfache Form des Schattenspiels gegeben hat. Dabei wurden kleine Figuren von einem einzigen Spieler in der Hand gehalten, deren Schatten mittels einer Öllampe an eine helle Hausmauer geworfen wurden, während der Schausteller die Legende dazu hersagte. Dies spielte sich besonders an den Straßenecken ab. Welcher Art diese Figuren waren, ob aus Papier, aus Palmblatt oder aus Pergament, war nicht mehr in Erfahrung zu bringen. Ebensowenig konnte man sich daran erinnern, ob diese Vorführungen noch eine instrumentale Untermalung hatten.

FRIEDRICH SELTMANN

ABKÜRZUNGEN

IAE	Internationales Archiv für Ethnographie.
JRASMB	Journal of the Royal Asiatic Society Malayan Branch.
SPAW	Sitzungsberichte der Preussischen Akademie der Wissenschaften.
ZDMG	Zeitschrift der Deutschen Morgenländischen Gesellschaft.

Weiter finden sich im Text noch die folgenden Abkürzungen:

G	Galetti di Cadillac 1935.
JJL	Jacob/Jensen/Losch 1931.
K	Kittel 1894.
KGr	Kittel 1903.
Mo	Molesworth 1857.
N/I	Nanjundayya/Anantakrishna Iyer 1928-1930-1935.

LITERATURVERZEICHNIS

- Bührmann, M.
 1955 Das farbige Schattenspiel, Bern.
 1963 Studien über das chinesische Schattenspiel, Lüdenscheid.
- Caius, J.
 1906 *Au Pays des Castes*, Anthropol. I.
- Couldrey, O. J.
 1924 *South Indian Hours*, London.
- Covarrubias, M.
 1956 *Island of Bali*, 7th pr., New York.
- Cuisinier, J.
 1957 *Le Théâtre d'Ombres à Kelantan*, 6e ed., Paris.
- Dubois, J. A.
 1906 *Hindu Manners, Customs and Ceremonies*, 3rd ed., Oxford.
- Enthoven, R. E.
 1920—1922 *The Tribes and Castes of Bombay*. Vol. 1, 1920, Vol. 2, 3, 1922.
 1924 *Folklore of Bombay*, Bombay.
- Galestin, Th. P.
 1959 *Iconografie van Semar*, Inauguralrede, Leiden.
- Galetti di Cadillac, A.
 1935 *Galetti's Telugu Dictionary*, London. Abk.: G.
- Gonda, J.
 1963 *Die Religionen Indiens II*.
- Goris, R.
 1960 *Holidays and Holy Days*, in: *Bali. Studies in Life, Thought and Ritual. Selected Studies on Indonesia by Dutch Scholars*, 5, p. 113-129. The Hague/Bandung.

- Hazeu, G. A. J.
 1879 Bijdrage tot de kennis van het Javaansche Tooneel, Diss. Leiden.
 1903 *Een Ngruwat voorstelling*, Feestbundel Kern, Leiden.
- Hillebrandt, A.
 1918 *Zur Geschichte des Indischen Dramas*, ZDMG 72.
- Huizinga, J.
 1897 *De vidûṣaka in het Indisch tooneel*, Diss. Groningen.
- Inggris
 1923 *Het Roewatanfeest in de desa Karangdjati in Bagelèn, Djawa* 3.
- Jacob, G.
 1901 *Das Schattentheater in seiner Wanderung vom Morgenland zum Abendland*, Berlin.
 1925 *Geschichte des Schattenspiels im Morgen- und Abendland*, Berlin, 2. Aufl.
 1935 *Die Entdeckung des südindischen Schattentheaters durch Prof. Spies*, ZDMG, Bd. 14.
- Jacob, G./Jensen, H./Losch, H.
 1931 *Das Indische Schattentheater*, Stuttgart. Zweiter Band der Reihe: *Das Orientalische Schattentheater*. Abk.: JJL.
- Jaffur Shurreef
 1832 *Qanoon-e-Islam or the Customs of the Moosulmans in India*, translated by G. A. Herklots, London.
- Juynboll, H. H.
 1918 *Katalog des Ethnographischen Reichsmuseums*, Band XIII, Java, Dritter Teil.
- Kats, J.
 1923 *Het Javaansche Tooneel, I Wajang Poerwa, Weltevreden*.
- Kittel, F.
 1894 *A Kannaḍa-English Dictionary*, Mangalore. Abk.: K.
 1903 *A Grammar of the Kannaḍa-language in English*, Mangalore. Abk.: KGr.
- Lauffer, B./Krebs, E.
 1917 *Chinesische Schattenspiele*, übersetzt von Wilhelm Grube, Abhandlungen der Königlich Bayrischen Akademie der Wissenschaften, philos.-philolog. u. hist. Klasse, 28ter Band; in der Reihe der Denkschriften der LXXXVII. Band, München.
- Lüders, H.
 1904 *Indische Höhlen als Vergnügungsorte*, ZDMG, Bd. 58, pp. 867-868.
 1916—1940 *Die Saubhikas. Ein Beitrag zur Geschichte des indischen Dramas*, SPAW, 1916, pp. 689-737, bzw. *Philologica Indica*, Göttingen 1940, pp. 391-428.
- Luschan, F. von
 1889 *Das Türkische Schattenspiel*, IAE, Bd. II.
- Maijer, L. Th.
 1906 *Het ngroewat en het wajang verhaal Moerwakala, Weltevreden*.

- Meinhard, H. A.
1939 *The Javanese Wayang and its Indian Prototype*, MAN, No. 94, July.
- Molesworth, J. T.
1857 *A Dictionary, Maráthí and English*, 2nd ed., Bombay. Abk.: Mo.
- Moor, E.
1794 *A Narrative of the Operations of Captain Little's Detachment and of the Mahratta Army etc.*, London.
- Nanjundayya, H. V./Anantakrishna Iyer, L. K.
1928-1930-1935 *The Mysore Tribes and Castes*, Mysore 3 Vol. Vol. 2, 1928, Vol. 3, 1930, Vol. 1, 1935. Abk.: N/I.
- N.N.
1968 *Andhra Shadows*, Mârg, A Magazine of the Arts, Bombay, Vol. XXI.
- Pigeaud, Th.
1938 *Javaanse volksvertoningen*, Batavia.
- Pischel, R.
1906 *Das altindische Schattenspiel*, Sitzungsberichte der Kgl. Preuss. Akademie der Wissenschaften, 23, pp. 482-502.
- Ramanamurthy, M. V.
1960 *Shadow Play of Andhra*, in: *Puppet Theatre around the World*, published by the Bharatiya Natya Sangh, New Delhi.
- Ranganath, H. K.
1960 *The Karnatak Theatre*, Karnatak University, Research Series I, Dharwar.
- Reich, H.
1903 *Der Mimus*, Band I, 1, 2, Berlin.
- Rentse, A.
1936 *The Kelantan Shadow Play*, JRASMB, Vol. XIV, Pt. 3.
1947 *The Origin of the Wayang Theatre 'Shadow Play'*, JRASMB, Vol. XX, Pt. 1.
- Ritter, H.
1924-1953 *Karagös, Türkische Schattenspiele*, 1.-3. Folge, Hannover.
- Serrurier, L.
1896 *De Wajang Poerwa*, Leiden.
- Sherring, M. A.
1872-1879-1881 *Hindu Tribes and Castes*, Calcutta etc., 3 Vols.
- Singaravelu, S.
1968 *A Comparative Study of the Sanskrit, Tamil, Thai and Malay Versions of the Story of Râma with special reference to the Process of Acculturation in the Southeast Asian Versions*, The Journal of the Siam Society, Vol. 56, Pt 2.

- Siyavuşgil, Sabir Esat
1961 Karagöz, Istanbul.
- Skeat, W. W.
1900 Malay Magic, London.
- Spies, O.
1938 *Das indische Schattentheater*, Theater der Welt, Amsterdam/
Köln, 2. Jhg., No. 1 (Januar), pp. 1-3, 2 Abb.
- Thieme, P.
1966 *Das Indische Theater*, in: Heinz Kindermann, Das Fernöstliche
Theater, Stuttgart.
- Thomas, P.
1960 Hindu Religion, Customs and Manners, 4th ed., Bombay.
- Thurston, E.
1909 Castes and Tribes of Southern India, Madras, 7 Vols.
- Valle, Pietro della
1667 Viaggi di Pietro della Valle, Il Pellegrino, Venetia.
1674 Eines vornehmen Römischen Patritii Reisz-Beschreibung etc.,
Genff.
- Winternitz, M.
1920 *Kṛṣṇa-Dramen*, ZDMG, 74. Bd., pp. 118-144.
1933 *Das indische Schattentheater* (Bespr. des Buches o.c. v. Jacob/
Jensen/Losch); Orientalische Literaturzeitung, Bd. 36, pp. 283-287.
- Yupho, Dhanit
1961 The Custom and Rite of Paying Homage to Teachers, Bangkok.