

## Das Indische Schattentheater

### NIMMALAKUNTA PUPPET GROUP

#### Tholu Bommalata

Tholu Bommalata - wörtlich übersetzt "Tanz der Lederpuppen" - ist in Andhra Pradesh beheimatet, einem Bundesstaat im Südosten Indiens. Hier findet sich die landesweit wahrscheinlich ausgeprägteste Tradition des Schattenpuppentheaters. In Madhavapatnam, einem kleinen Dorf etwa sechs Kilometer von der Provinzhauptstadt, leben rund fünfzig Familien traditioneller Schattenpuppentheater-Puppenspieler, die letzten professionellen Künstler dieses Genres. Aus diesem Dorf stammt auch die Nimmalakunta Puppet Group, die ihre Geschichte bis in das 15. Jahrhundert zurückverfolgen kann.

Die Kunst der tanzenden Lederpuppen existiert in Andhra Pradesh seit dem 3. Jahrhundert v. Chr. Ursprünglich war Tholu Bommalata eng mit dem Shiva-Kult verknüpft. Zum Frühlingsfest des Mahashivrati, dem Geburtstag Shivas, ließ man häufig neun Nächte hintereinander, von der Dämmerung bis zum Sonnenaufgang, die Schatten auf der Leinwand tanzen. Solche langen, religiös inspirierten Veranstaltungszyklen gibt es heute allerdings kaum noch. Wichtig waren auch reisende Puppenspieler, die mit ihren Vorführungen meist durch ländliche Gegenden zogen. Tatsächlich waren die frühen Puppenspieler meist Nomaden, die oft königliche Protektion genossen.

Im allgemeinen wurden die Puppenspieler von einem Dorf eingeladen. In den Dörfern glaubte man, daß eine Schattentheatervorführung Regen oder eine gute Ernte bringe, oder daß man dadurch zum Beispiel eine Viehseuche vertreiben könne.

Als traditionsreiche kunstvolle Unterhaltungsform insbesondere für die Landbevölkerung muß sich das Schattentheater in Andhra Pradesh heute vor allem gegenüber der Konkurrenz des Hörspiels, des Fernsehens und des Films behaupten. Ohne elektronische Hilfsmittel bietet Tholu Bommalata auf einer weißen Leinwand bewegte Bilder, bunte Schatten, dazu Gesang und Musik, Dialog und Erzählung. Es findet im Freien statt, nach Einbruch der Dunkelheit, meist auf dem festgestampften Lehmboden eines Dorfplatzes.

Erzählt werden Episoden aus den Ramayana - und Mahabharata - Epen. Innerhalb dieses Rahmens finden die Puppenspieler genügend Möglichkeiten, um auf die Unterhaltungsbedürfnisse des ländlichen Publikums spontan und mit viel Improvisation einzugehen. So können sich unter Handlung und Text volkstümliche Anekdoten mischen, politische Satire, Alltagsklatsch aus dem Nachbardorf oder Neuigkeiten aus der großen Stadt. Um das dramatische Geschehen zu unterstreichen, erzeugen die Puppenspieler auch Geräuscheffekte wie Regen, Donner oder das Zischen einer Schlange. Zwischen den klassischen Geschichten aus den alten Epen spielen die Puppenspieler meist kurze komische Zwischenspiele. Sie sind oft recht derb, können aber auch sehr erotisch sein. Eine der Hauptfiguren ist auch in dieser Schattenspieltradition der Clown, Killekyata, eine sehr komplizierte Puppe, die von mehreren Spielern gleichzeitig gehandhabt werden muß. Zusammen mit seiner zänkischen Frau Bangaraka sorgt er für das komische Element der Vorführung.

Zugleich mit der Handhabung der Puppen sprechen und singen die Künstler die Erzähltexte, Verse und Dialoge. Musikalisch begleitet werden sie von Mridangam (einer mit den Händen geschlagenen Trommel), Becken und Harmonium. Klassische südindische Musik mischt sich dabei mit traditioneller Volksmusik und heutiger indischer Unterhaltungsmusik.

Zu den Figuren der Stücke gehören natürlich die Charaktere der indischen Epen, aber auch Vögel und Tiere, mythische wie auch wirkliche. Die Größe der Puppen richtet sich nach deren Rang und Bedeutung ihrer Rolle für das Stück - Nebencharaktere sind kleiner als die Hauptfiguren.

## Die Puppen

Zwischen anderthalb und zwei Meter messen die Lederpuppen aus Andhra Pradesh. Damit gehören sie zu den größten bekannten Schattenpuppen der Welt. Üblicherweise werden die Puppen aus Ziegenleder gefertigt. Ihre Herstellungsweise läßt sich bis ins 1. Jahrhundert zurückverfolgen.

Nachdem der Pelz entfernt worden ist, gerbt man die Ziegenhäute in einer Beize aus Salz und Alaun, die man 12 Stunden und länger einwirken läßt. Danach werden die Häute auf eine Holzplanke gespannt, damit sie beim Trocknen nicht unregelmäßig schrumpfen. Wenn sie völlig trocken sind, werden sie vorsichtig abgeschabt, bis sie dünn und durchsichtig sind. Dann werden die einzelnen Glieder der Puppe nach überlieferten Vorlagen auf das Leder gezeichnet, ausgeschnitten und mit Pflanzenfarben gefärbt. Die wichtigste Farbe ist Rot, dazu kommen Blau und Grün sowie Schwarz, das man aus Lampenruß gewann. So unterscheiden sich zum Beispiel die Gestalten durch ihre Farbe - der Charakter Anjaneya ist grün, der Gott Rama ist blau, und der Dämonenkönig Ravana ist rot.

Auch die Größe spielt eine wichtige Rolle bei der Unterscheidung der Figuren. So sind einige Figuren größer als andere, um ihren hohen Rang anzuzeigen. Viele Figuren werden in verschiedenen Größen angefertigt, um für einen dramatischen Effekt auf der Leinwand schnell größer oder kleiner zu werden.

Im nächsten Schritt werden die Glieder mit Schnüren zusammengebunden, Bambusstäbe oder die Stiele von Palmblättern dienen als Verstärkung. Die Puppen haben Schulter-, Ellbogen-, Fuß- und Kniegelenke, weibliche Figuren haben zusätzliche Gelenke an Hals und Taille, damit sie für Tänze beweglicher sind.

Die Puppen werden perforiert, um Schmuck und Kleidung darzustellen. Perforation, Farbe, Kleidung - alles hat eine besondere Bedeutung und ist durch traditionsreiche Regeln festgelegt. Die Puppenmacher achten genau darauf, den Puppen keine Augen aufzumalen, bis diese völlig zusammengesetzt sind, denn sie glauben, daß damit den Puppen Leben eingehaucht wird. Sobald die Augen aufgemalt sind, muß man die "Guten" und die "Bösen" trennen und in gesonderten Körben aufbewahren.

## Die Vorstellung

Bevor die Schatten der Figuren auf der Leinwand erscheinen, werden Mantras rezitiert, Räucherstäbchen angezündet und eine Kokosnuß zerbrochen. Die Musikinstrumente werden mit den Räucherstäbchen gesegnet. Dann zündet man die Öllampen hinter der Leinwand an, die an zwei eisernen Winkeiträgern von der Decke hängen, und auf der Leinwand erscheint der Schatten des elefantenköpfigen Ganesh, des Gottes, der alle Hindernisse beseitigt. Erst nach der Anrufung Ganeshs kann das eigentliche Spiel beginnen.

Die Puppenspieler sitzen hinter der bis zu drei mal vier Meter großen Leinwand, die meist ein wenig in Richtung des Publikums geneigt ist. Damit sich die Schatten der Figuren deutlich abzeichnen, werden die Puppen leicht an die Leinwand gedrückt. Die einzelnen Charaktere haben ihre eigene Art des Auftritts und ihre eigene Melodie, die ihren Auftritt musikalisch begleitet.

Nicht nur der Clown, sondern auch viele andere Figuren müssen von mehreren Spielern gleichzeitig geführt werden, zum Beispiel Anjaneya, deren Auftritt immer von ein paar akrobatischen Kapriolen begleitet wird. Ein zentrales Element der Aufführung sind auch die Kampfscenen, die gewöhnlich mit einem Wortgefecht beginnen, sich zu einem Ringkampf entwickeln und schließlich mit Pfeil und Bogen weitergeführt werden. Während dieser Szenen ändert sich die Art der Handhabung. Beide Figuren werden von je einem Spieler gepackt, man schlägt sie gegeneinander und übereinander, dazu werden die passenden Geräusche erzeugt; die Trommel schlägt: ein Ereignis, auf das das Publikum jedesmal wartet. Die Nimmalakunta Puppet Group wird Episoden aus dem Ramayana spielen, sowie ein kurzes komisches Zwischenspiel, "Kilie Kitragha".

## Die Handlung der Stücke

### Sundara Kanda (Hanumans Sprung nach Sri Lanka)

Die Handlung der Stücke erwächst aus dem fünften Buch des Ramayana-Epos, das die Anstrengungen beschreibt, die Sugriva und sein Gefolge unternehmen, um Sita ihren Entführern zu entreißen. Rama mahnt Sugriva, den Affenkönig, sein Versprechen einzulösen und bei der Suche nach der entführten Sita mitzuhelfen. Hanuman, der oberste Minister des Affenkönigs, erfährt nach langer Suche, daß Ravana sie auf der Insel Lanka gefangenhält. Auf seinen Schwingen trägt Sampati, der Bruder des Adlerkönigs, Hanuman über das Meer. Dieser findet Sita in den Ashoka-Gärten, bewacht von Dämonen. Er wird Zeuge, wie Ravana versucht, Sita zu verführen. Doch Sita hält der Bedrängnis stand. In einem unbeobachteten Moment überbringt Hanuman ihr den Siegelring Ramas. Kurz darauf wird er von den Wächtern des Gartens gefaßt und vor den Dämonenkönig Ravana geschleppt. Dieser beschließt, daß Hanuman, der Affe, bestraft werden solle, indem man seinen Schwanz anzünde. Mit brennendem Schwanz entkommt Hanuman, verwüstet Ravanas Stadt und kehrt zurück aufs Festland. Daraufhin bereiten Rama und Sugriva ihre Armeen auf die letzte große Schlacht gegen Ravana vor. Sie töten ihn schließlich und bringen Sita zurück.

### Indrajitudu Yuddham (Kampf zwischen Indrajit und Lashman)

Ravanans Sohn Indrajit spiegelt Hanuman vor, Ramas Gattin Sita zu erschlagen. Als Hanuman Rama die Nachricht überbringt, verfällt Rama in tiefe Trauer, doch der Bruder des Dämonenkönigs Ravana, Vibhishana, kommt vorbei und tröstet Rama. Er sagt ihm, daß Ravana nie zulassen werde, daß Sita etwas angetan wird, und daß Indrajit ihm nur den Mut rauben wolle. Daraufhin rüstet sich Lashmana, Ramas jüngerer Bruder, um mit Indrajit zu kämpfen. Indrajit bringt gerade Opfer in einen Hain, aber als er Lakshmana sieht, unterbricht

er die Zeremonie. Die beiden verhöhnen einander und kämpfen dann. Indrajit verliert seinen Wagenlenker, den Wagen und die Pferde. Schließlich tötet Lakshmana Indrajit mit einem unbesiegbaren Pfeil, der immer sein Ziel findet, und Indrajit fällt mit zerbrochenen Waffen zu Boden. Die Dämonenarmee fällt auseinander und flieht, und ein mächtiger Jubel erhebt sich unter den Göttern.

#### Sati Sulochana

Die Episode beschreibt die Selbstverbrennung von Indrajits Witwe Sulochana, "den Schädel Indrajits in Händen haltend."

Spieler: Dalavai Anjanappa  
Dalavai Ramayya  
Dalavai Ramadasu  
Vanarchu Kondappa  
Aivet Keshva  
Frau Sindke Bulamma  
Dalavai Ananthamma  
Betreuung: Ulrich Knuth  
Vallala Yashodhar  
Handzettel: Ulrich Knuth  
Sabine Niewalda