

Bemerkungen zu Ogergeschichten der Iraqw (Nord-Tanzania)¹

von Roland Kießling, Hamburg

Einführung

Dieser Beitrag gibt einen kurzen Einblick in die traditionelle Literatur des ostafrikanischen Volks der Iraqw und versucht, die Rolle der Ogerin Ama'irmí im Genre der **ti'itaa**-Geschichten zu deuten.

Die Iraqw und ihre Literatur

Die Iraqw sind viehzüchtende Ackerbauern im Mbulu-Distrikt von Tanzania, in einer abflußlosen Hochebene zwischen den beiden größeren Salzseen Manyara und Eyasi. Sie sprechen eine südkuschitische Sprache, die bislang relativ gut durch Whiteley 1958, Nordbustad 1988 und Mous 1993 dokumentiert ist. Es gibt eine von der Mission entwickelte und 1973 vom Iraqw Language Committee verabschiedete Orthographie, in der nicht nur biblische Literatur, z.B. **Ya/abtór hho'**, das Neue Testament, veröffentlicht, sondern durchaus auch autochthone Iraqw-Oralliteratur verschriftlicht wurde, z.B. in der von Nordbustad herausgegebenen Iraqw Folklore Series (1972-78, 5 Hefte). Gleiches gilt für die Geschichte in Nordbustad (1988: 314f.) und die vier Texte in Mous (1993: 299-359). Die fünf im Anhang von Whiteley 1958 publizierten Texte liegen weit vor der Etablierung der modernen Iraqw-Orthographie. Wada 1976 liefert eine umfangreiche Sammlung von Iraqw-Texten, die für linguistische Zwecke wegen der sehr unzuverlässigen Transkription kaum brauchbar und für ein größeres Publikum nicht zugänglich sind, da sie nur in Swahili-Übersetzung vorliegen. Eine Auswahl dieser Texte ist in Kamera 1976 in englischer Übersetzung erschienen. Paul Berger, in den Jahren 1934-36 linguistischer Berater der deutschen Ostafrika-Expedition des Archäologen Kohl-Larsen, hat Texte oraler Literatur in vier Sprachen des "Abflußlosen Gebiets" aufgenommen, darunter auch in Iraqw². Kohl-Larsen 1963, 1964 und 1966 enthält Texte der Iraqw-Oralliteratur in deutscher Übersetzung. Leider sind hier aber weder ein Iraqw-Original³ noch die Swahili-Übersetzung zugänglich.

¹ Mein besonderer Dank geht an die Deutsche Forschungsgemeinschaft für die großzügige Unterstützung und Förderung und an Ludwig Gerhardt für die umsichtige Leitung des Projekts "Iraqw-Texte", in dessen Rahmen dieser Beitrag entstanden ist.

² Diese Iraqw-Texte werden gegenwärtig im Rahmen des von der DFG geförderten gleichnamigen Projekts zur Veröffentlichung vorbereitet. Natürlich sind hier einige Merkmale der Oralität dieser Literatur unter den Tisch gefallen, d.h. zwangsläufig durch Bergers Erfassungsmethode (Diktat) verloren gegangen. Zu den Liedern gibt es Phonowalzenaufnahmen, die sich nach einer Odyssee als Kriegsbeute nach St. Petersburg jüngst wieder in der musikethnologischen Abteilung des Museums für Völkerkunde in Berlin angefundener haben.

³ Es gibt vermutlich gar kein Iraqw-Original. Kohl-Larsen hat die Texte in Swahili aufnehmen müssen, da sein linguistischer Berater Paul Berger sich schon früh von der Ostafrika-Expedition abgespalten hat und eigene Wege gegangen ist. Ein wichtiges Indiz für Kohl-Larsens Unkenntnis des Iraqw und dafür, daß sämtliche Texte in Swahili, nicht in Iraqw aufgenommen wurden, ist folgendes: Obwohl Kohl-Larsen im Vorwort vermerkt, 'Ama'irmí sei ein "Riesenweib" (1963: 9), wird in der deutschen Übersetzung doch immer mit den maskulinen Pronomina *er, ihn, ihm, sein* auf sie referiert - ein Patzer, der nur dann erklärbar ist, wenn man berücksichtigt, daß die Texte allesamt den Filter des Swahili passiert haben, das keine Genusunterscheidung in Maskulinum und Femininum kennt, und wenn man weiterhin annimmt, daß der original-

Die Kategorien der Iraqw-Literatur

In Tabelle (1) sind die Hauptgenres der Iraqw-Oralliteratur zusammengetragen, aufgeschlüsselt nach einem Kanon von Parametern wie Medium, Inhalt und Funktion, der sich an Möhlig (1983: 53) anlehnt.⁴

Tabelle (1): Klassifikation oralliterarischer Genres nach den Parametern Medium, Inhalt und Funktion:

	Form				Inhalt		Funktion		
	Singen	Tanzen	Sprechen: gebundene Sprache	Sprechen: Prosa	fiktiv	real	religiös	unterhaltend	belehrend
ti'itaa	+/-	-	-	+	+	-	-	+	+
'alqadoo	+/-	-	-	+	-	+	-	-	+
siník	-	-	+	-	+	-	-	+	+
daa'angw	+	+/-	+	-	+/-	+/-	-	+	-
sluufay	+	-	+	+	-	+	+?	+?	-

Die **ti'itaa** sind Erzählungen fiktiven Inhalts, die zur Abend- oder Nachtzeit dargeboten werden; **'alqadoo** dagegen sind historische Erzählungen, die Orts- und Personennamen enthalten und den Anspruch erheben, reale Ereignisse abzubilden. **'alqadoo** bedeutet *Überlieferung*, *Vermächtnis* und bezeichnet auch die Testamentsbesprechung, bei der der Letzte Wille des Sterbenden in traditioneller Weise festgelegt wird. Die Alten des Landes werden vor dem Tode herbeigerufen, um mit dem sterbenden Alten zu besprechen, wie das Erbe verteilt werden soll und was für Schulden noch zu bezahlen sind. Unter **daa'aangw** sind Lieder verschiedenen Inhalts zusammengefaßt, und **siník** bezeichnet die Gattung der Rätsel. Das **sluufay** ist eine Erntedank-Litanei. Sie wird frühmorgens am Ende einer Party mit dem ersten Bier der neuen Hirseernte dargeboten und besteht aus einer Einleitung in freier Prosa und einem rezitierten Teil in gebundener Sprache, der - nicht zuletzt durch Publikumschor - streng rhythmisch strukturiert ist. Sinn und Zweck der ganzen Darbietung ist es, die Einheit der Gruppe zu stärken, ein Gefühl von Identität und Zusammengehörigkeit zu erzeugen und zu festigen. Darüber hinaus gibt es weitere, eher marginale Genres, zu denen die **'axweesantá boo/**, die Dilemma-Geschichten, zählen, die Sprichwörter, die keinen eigenen Terminus haben, sondern mit der Phrase **múk 'urén mi 'aa'in** *Was die Alten sagen* umschrieben werden, und die **'iidígw**, unter der im weitesten Sinne Dokumentarliteratur verstanden werden kann: Spielanleitungen und Beschreibungen von Gebräuchen.

Die Ogerin 'Ama'irmí

Das Genre der **ti'itaa** läßt sich weiter untergliedern nach den Hauptfiguren oder Protagonisten. Es gibt ein Ensemble von Figuren, mit denen stereotypisierte Handlungsabläufe oder Bilder ("Image sets" nach Scheub 1975) verknüpft sind, die je nach Erzähllaune, -intuition und Publikumsresonanz elaboriert werden können. Davon zeugt die Variationsbreite verschiedener dokumentierter Versionen.

sprachliche Text des Iraqw, der sehr wohl das Genus (hier: das grammatische Femininum der 'Ama'irmí) an allen grammatisch abhängigen Kategorien markiert, dem Verfasser nicht zugänglich war.

⁴ Für manche Genres greifen diese Parameter etwas zu scharf, wie mir scheint, z.B. das Genre der **sluufay** besteht sowohl aus einem Prosa-Teil als auch aus einem rezitierten Teil in gebundene Sprache, und die **ti'itaa** enthalten oft eingebettete Lieder.

Beim Versuch, eine Übersicht über die epische Matrix der Iraqw aufzubauen (verstanden im Sinne von Scheub 1975 als ein Lexikon von allen in der Tradition vorkommenden Erzählelementen und stereotypisierten Verknüpfungen von Figuren, Schauplätzen, Handlungssträngen und Dialogen⁵), stößt man auf Tiergeschichten, Trickstergeschichten um den Hasen **'Ookwa/ángw** und die Hyäne **Hhaawú**, Geschichten um **Lách** (Lay in Kohl-Larsen 1964 und in WH58-5), einen menschlichen Trickster, Schelm oder "Eulenspiegel", die Geschichte von **Nambooya** (PB35-NA1, PB35-NA2), **Símbooya** (NO78e) oder **Síbôda** (WH58-4), eine Geschichte, in der es um einen verstoßenen Sohn geht, um seine Heimkehr und um die Wiederherstellung der sozialen Einheit der Familie.

Eine wichtige Figur ist **'Ama'irmí**, die Ogerin - nur eine, aber wohl die populärste, in einem ganzen Bestiarium von Verschlingern. Neben ihr treten die Riesenschlange **Haraariyóo** (PB35-HA), der Riese **Gilomot** (LKL63-22), die Menschenfresser **Tsáchara** (LKL63-19) und **Agozá**⁶ (LKL63-21), der rote Riesen-Ochse **Haidér** (LKL63-1) oder **Heydarer** (SW76-1) und ein namenloser kannibalischer *Alter der Wildnis* auf.⁷

'Ama'irmí verschluckt oder verschlingt Menschen, Haustiere, Hausrat und Kulturobjekte der Menschenwelt. Sie haust draußen in der Wildnis, abseits der menschlichen Siedlungen und Gehöfte, oft auch im Wasser oder in Bäumen oder in Gruben - überall dort, wo die Gesetze des Menschen nicht gelten. Oft wird sie auch mit Brunnen und Wasserstellen assoziiert und unterhält Beziehungen zum Geist der Totenwelt und des Wassers **Neetlaangw**, dem Antipoden von **Loo'aa**, der Sonne. Als genozide Gefahr tritt sie auf, wenn sie androht, für die Verweigerung der Gastfreundschaft durch einen Einzelnen das ganze Land zu verschlingen (LKL63-9), oder wenn sie den Regen zurückhält und dafür ein Menschenopfer fordert (LKL63-6, PB35-KA, PB35-ARI1).

'Ama'irmí ist eine fette Riesin, pechschwarz, geschwänzt, langbehaart und zottig (Kohl-Larsen 1963: 9). Die Menschen leben in Angst vor ihr und nennen sie unter sich oft **haamuuso'oo böser Feind, schlechter Mensch, Unhold** oder auch **makiito'oo wildes Tier**. Ihr Blut ist giftig. Sie kann es einsetzen, um Menschen damit zu verhexen (LKL63-18). Außerdem besitzt sie die Fähigkeit, auf ihrem Körper mit einem Schlag sehr viele Augen hervorzuzaubern, um mit ihnen ihre menschlichen Opfer zu bannen (LKL63-7, LKL63-13).

'Ama'irmí ist unzerstörbar. Ist sie von einem Helden zur Strecke gebracht worden, so kann nun eine phytomorphe Transformation in Kürbisse stattfinden (vgl. auch Geider 1990: 184 für den Pokomo-Oger). Aus der Leiche des Ogers wächst menschenfressende und sprechende Vegetation (LKL63-2, LKL63-5, LKL63-14). Oft verschwindet das Gemüse, wenn es den Helden getötet hat.⁸

Neben diesem monströsen Erscheinungsbild hat 'Ama'irmí aber auch anthropomorphe Züge. Es gibt eine ganze Gattung von Ama'irmís (LKL63-18), und daraus folgt, daß sie eine soziale und familiäre Organisation und bestimmte Wirtschaftsweisen haben. Hier leben sie ganz nach menschlichem Modell mit ihresgleichen zusammen, treiben Ackerbau und Viehzucht, wie die

⁵ Anders als bei den Somali, den Oromo und anderen afrikanischen Völkern, die professionelle Schriftsteller modernen Schlages haben, ist mir von den Iraqw nicht bekannt, ob sich bislang ein Muttersprachler daran gemacht hätte, die epische Matrix der Iraqw für die Schriflliteratur auszubeuten.

⁶ Die Schreibung soll vermutlich **/agoo sláa'** (übertragen in die Iraqw-Orthographie, vgl. Nordbustad 1988: 18) wiedergeben, was soviel bedeutet wie "Ich will Speise".

⁷ Die Namen **Haraariyóo** (< **Haraariyóoda**), **Gilomot** und **Haidér** (vgl. **(h)é:yda Stier** bei Rottland 1982: 477) bzw. **Heydarer** scheinen aus dem Datooga entlehnt zu sein.

⁸ Ein ähnliches Motiv taucht bei den Burunge auf. Hier ist es nicht direkt an den Oger gekoppelt, sondern an den bedrohlichen Tiergatten. Ist er erlegt, so wächst aus seiner Leiche sprechendes Gemüse, darunter auch Kürbis. Sobald die Witwe davon pflückt, stirbt sie. (vgl. LKL67-2, LKL69-4).

Iraqw, und jagen auch. Dem Menschen und seiner materiellen Kultur sind sie feindlich gesonnen.

Was ihre geistige Konstitution betrifft, so ist 'Ama'irmí arrogant, tölpelhaft, ignorant und läßt sich leicht täuschen. Ihre Einfalt wird auch dadurch illustriert, daß sie Selbstgespräche führt und sich selbst in der dritten Person anredet. Menschen behandelt sie herablassend, bezeichnet sie stets als "ihre Kinder" oder "Enkel ihrer Enkel", oft auch geradeheraus als ihr "Gemüse" oder ihre "Speise" und "Zukost". Dabei unterschätzt sie den Menschen mit seiner Klugheit, Kultur⁹ und Technologie ganz gewaltig. Ihr sind die Waffen des Menschen fremd, die doch sonst jedes Tier der Steppe kennt und fürchtet. So verwechselt sie z.B. die tödlichen Giftpfeile, die Menschen auf sie abschießen, mit Insektenstichen (LKL63-10, LKL63-11, LKL63-13; SW76-2). Manchmal schafft es ein Held, sie zu übertölpeln, indem er sich von ihr verschlingen läßt und sich dann mit einem Messer aus ihren Gedärmen herausschneidet (LKL63-15).

Es gibt einen Interpretationsansatz, die Figur des Ogers mit den Ahnengeistern in Verbindung zu setzen (Geider 1990). Der Oger wäre demnach eine Art Exekutivinstanz der Ahnen, die immer dann in Erscheinung tritt, wenn ein Individuum, der Held, gegen die sozialen Regeln verstoßen hat, sich z.B. gegen die Autorität des Vaters aufgelehnt hat. In Anlehnung an Geider 1990 und seine Skizze des Pokomo-Ogers lassen sich folgende Indizien für 'Ama'irmís Charakter als Ahnengeist-Exekutive (**gi'i**) sammeln:

- Ama'irmí weiß im Voraus über die Notlage der Menschen Bescheid, die ihr begegnen, und kennt sie beim Namen (LKL63-10).
- Sie redet ihre Opfer stets als Kinder, Kindeskind oder sogar als Enkel ihrer Enkel an und wird von den Menschen in der Regel als **'aamaa Mutter** angeredet. Schon in ihrem Namen steckt diese Wurzel: **'Ama'irmí** ist etymologisch offenbar eine Nominalkomposition¹⁰ aus **'aamaa Mutter, Großmutter, Frau (ehrerbietiger Titel)** und **'irmi**. Der zweite Bestandteil scheint dem Bantu¹¹ entlehnt¹² zu sein, wo es eben diese Bedeutung *Ahnengeist* hat, obwohl nicht recht klar und rekonstruierbar ist, welche Sprache die Quelle gewesen sein mag. In Frage kommen Iramba und Mbugwe als Kontakt-Bantu-Sprachen.
- 'Ama'irmí wird immer wieder mit dem Geist des Wassers und der Totenwelt Neetlangw in Verbindung gebracht. In einigen Geschichten (LKL63-5, LKL63-7, LKL63-8, LKL63-9) gibt sie sich als Neetlangw selbst, als seine Frau oder als sein Kind aus, und einmal (LKL63-9) stellt sie gleich direkt die Verbindung zu den Ahnen her, indem sie sich als Gesandte des Großvaters und des Vaters des Opfers

⁹ Wenn Menschen ihr handwerkliche Tätigkeiten offenbaren, kommt es zu komischen Pointen. Auf 'Ama'irmís einfältige Anfrage an Mirangus Kinder in (LKL63-13), was denn ihr Vater mit all den Messern und Pfeilen, die er schmiedet, mache, antworten die Kinder, damit "sollen alle, alle Ama'irmi umgebracht werden". 'Ama'irmí wird daraufhin fuchsteufelswild und frißt aus Wut eine Ziege.

¹⁰ Solche Komposition mit dem Initialbestandteil **'ama-**, abgeleitet vom Nomen **'aamaa Mutter**, ist durchaus kein isolierter Fall, sondern wird zuweilen bei Ableitung von Pflanzen- und Tiernamen benutzt, z.B. in **'amanaani Schlangenart**, **'amaxupi Frosch**, **'amakeewá Gemüseart**.

¹¹ Darauf verweist auch Kohl-Larsen (1963: 9) und zitiert Ähnlichkeiten zum Zulu und Chagga. Dammann 1970 rekonstruiert ***-límu Geist**, Guthrie 1971 ***-dǐmu spirit; (ogre)**. Der finale Hochton in **'Ama'irmí** ist ein gängiges phonologisches Muster zur Bildung von Eigennamen (vgl. Mous 1993: 21, 119f.).

¹² Bedeutet die Entlehnung des Namens auch die Entlehnung der Figur und des gesamten Genres? Oder deutet die Entlehnung vielmehr darauf hin, daß die Ogerin eine Projektionsfläche xenophober Vorstellungen abgibt und die unbekannte Größe fremdkultureller und bedrohlicher Einflüsse auf die Iraqw-Gesellschaft verkörpert? Nirgends zeigt sich bei 'Ama'irmí hingegen das Symptom der korrumpierten Sprache (vgl. Geider 1990: 189 für den Pokomo-Oger), das diese Hypothese bekräftigen könnte.

ausgibt. Darüberhinaus übernimmt sie zwei typische Attribute des Neetlangw: zum einen seine Schwärze. Kohl-Larsens Gewährsmann, der Geschichtenerzähler 'Aakon/ay (verbessert aus Akonaei im Original), betont selbst ausdrücklich: "Netlaangw selbst ist ja, wie wir alle glauben, sehr schwarz" (LKL63-8: S.69), und auch die verstorbenen Ahnen, die bei Neetlangw wohnen, sind schwarz (LKL63-9: S.92). 'Ama'irmí schließlich wird auch wiederholt als schwarz beschrieben (z.B. in LKL63-8: S.75). Schwarz ist übrigens auch die Farbe des Regens (Kohl-Larsen 1963: 203), was für die Identifikation von Wasser, Regen, Neetlangw und 'Ama'irmí über die Schwärze spricht. Zum zweiten demonstriert 'Ama'irmí Macht über den Regen, indem sie ihn absichtlich zurückhält und dadurch eine Dürre verursacht (LKL63-5, LKL63-6, LKL63-7, LKL63-9).

- Die Menschen, die 'Ama'irmí begegnen, sind, so sehr sie zuvor von Aktivität gesprüht haben, plötzlich sonderbar träge, fügsam und kraftlos, können zunächst kein Wort hervorbringen oder ihr widersprechen (LKL63-9, LKL63-18). Sie wirken wie gelähmt oder gebannt durch 'Ama'irmí's Augen oder ihre Verwandlungskünste. 'Ama'irmí überfällt die Leute am liebsten im Schlaf.¹³

Die Rolle der Ogerin in den Ti'itaa-Geschichten

Die Geschichten um 'Ama'irmí sind Oger-Geschichten, und die wiederum sind eingebettet in den größeren Themenkomplex der bedrohlich-phantastischen Geschichten, wo Menschen in Bedrängnis geraten und übernatürlichen Mächten begegnen. Diese Parallelität zeigt sich in der Austauschbarkeit von Episoden bzw. äußeren Ereignisrahmen, die über die jeweils anderen, aber verwandten Figuren-Konstellationen gestülpt werden können. Das gemeinsame Moment dabei ist die existenzielle Bedrohung des Helden durch unkontrollierbare Mächte einer feindlichen Außenwelt.

In der Textdramaturgie hat 'Ama'irmí die Funktion des Anti-Helden oder des agent provocateur, gegen den sich ein jugendlicher Held bewähren muß. Dieser Held ist entweder durch eigenes Verschulden in eine Notlage geraten, oder er hat sich durch einen Verstoß gegen die soziale Ordnung von der Gemeinschaft isoliert. Überhaupt scheint es so zu sein: Wer gegen die gesellschaftlichen Regeln verstößt, lehnt sich gegen die Übereinkunft der Alten und der Ahnen auf, und in diesem Moment wird dann das Oger-Vollzugs-Organ auf den Plan gerufen, vgl. Geider (1990: 384ff.).

Textdramaturgische Gliederung der Erzählung Loohay (PB35-LO)

Sehr gut läßt sich die Rolle der Ogerin an einer Geschichte deutlich machen, in der 'Ama'irmí eine unter mehreren üblen Gegenspielern ist, die dem Helden an den Kragen wollen. Diese Geschichte (PB35-LO) besteht aus drei größeren Komplexen, in denen viele Figuren und Elemente der epischen Matrix der Iraqw auf geschickte Weise miteinander verwoben sind. Diese Komplexe oder Episoden sind klar voneinander abgesetzt durch jeweils unterschiedliche Konstellationen von Held und Gegenspieler, durch unterschiedliche Schauplätze und durch verschiedene diskurslinguistische Maßnahmen, die in der Sprach-

¹³ Muß ein Minimum an Bereitschaft der Menschen da sein, sich überwältigen zu lassen? In der Geschichte PB35-GW schaffen es Gwandé/'s Kinder 'Ama'irmí zu überlisten, indem sie eben nicht einschlafen, sondern sich wachhalten. 'Ama'irmí erscheint mehrmals in der Nacht und ruft die Kinder, fragt, ob sie nicht einschlafen können. Da sie immer antworten, zieht 'Ama'irmí unverrichteter Dinge ab. Bis sie dann selbst von Schlaf überwältigt wird und morgens entdecken muß, daß die Kinder ausgebücht sind und ihre Rinder mitgenommen haben. Die Verfolgung gestaltet sich als Magische Flucht wie bei der Flucht aus dem Schlangenland in PB35-LO.

struktur des Iraqw begründet liegen. Einen kurzen Überblick über die Struktur gibt Tabelle (2) im Anhang.

Das Kannibalenhaus

Ausgangspunkt der Erzählung ist eine soziale Notlage: die Wanderschaft von einem Wohnort zum nächsten¹⁴. Der Held ist ein Junge, der zusammen mit seiner Schwester vom Vater zurückgeschickt wird, damit sie vergessene Haushaltsgegenstände holen. Der Vater schärft ihnen ausdrücklich den Rückweg ein, aber sie nehmen dann doch den falschen, nämlich den der vertrockneten Bäume. Dieser Verstoß ist nun Ausgangspunkt einer Serie von lebensbedrohlichen Ereignissen. Indem sie nämlich die falsche Abzweigung nehmen, treten sie in eine phantastische und lebensbedrohliche Welt ein. Zunächst ist alles noch in gewissem Maße realistisch. Sie werden von einem Kannibalenpaar gefangen, gemästet und einer regelmäßigen Messerprobe unterworfen, damit die Kannibalen sehen können, ob sie schon Fett angesetzt haben. Als es soweit ist, gehen die Kannibalen los, um Feuerholz fürs Festmahl zu holen, wobei sie ihre blinde Mutter beauftragen, die Kinder solange zu beaufsichtigen. Um zu verhindern, daß sie fliehen, legt sich die Mutter quer vor die Haustür. Unterdessen gräbt der Junge allerdings einen Fluchtweg unter der Rückwand des Hauses, und so gelingt es dem Geschwisterpaar, aus dem Kannibalenhaus zu entkommen, ohne daß die blinde Mutter es merkt. Die ganze Episode schließt mit einer Art Antiklimax. Die Kannibalen, mit dem Feuerholz zurück, erkennen die Flucht der Kinder, und rösten aus Wut und Enttäuschung ihre blinde Mutter.

Kurzüberblick KANNIBALENHAUS¹⁵:

Figurenkonstellation: Heldenpaar gegenüber Kannibalenfamilie;

Schauplatz: Kannibalenhaus;

Exposition: Kinder (Held und Schwester) verirren sich in der Wildnis; Basiskonflikt: Irrtum als Verstoß gegen Vaters Anordnung und Autorität;

Konfliktaufbau: Gefangennahme durch Kannibalen, Mast; Bild der Messerprobe (dreimalige Wiederholung);

Konfliktlösung: Übertölpeln der Kannibalenmutter, Flucht aus dem Kannibalenhaus; Antiklimax: Verbitterte Kannibalen fressen die eigene Mutter.

Die Grube von 'Ama'irmí

Bei ihrer Flucht geraten die Kinder an die Grube von 'Ama'irmí. Dort bedienen sie sich von ihrem Fleischvorrat und verstecken sich, als 'Ama'irmí zurückkehrt, auf einem Baum. 'Ama'irmí schöpft Verdacht, daß Fleisch fehlt, schreibt es aber in einem komischen Monolog sich selbst zu und ermahnt sich, nicht so gierig zu sein. Das geht so einige Male hin und her, bis 'Ama'irmí dann die Kinder im Baum entdeckt und versucht, sie zum Hinabsteigen zu überreden. Das klappt nicht, aber die Kinder erklären sich immerhin bereit, 'Ama'irmí an einem Strick heraufzuziehen. Diese Szene ist köstlich ausgestaltet in einem Dialog. 'Ama'irmí schlägt zunächst vor: "Ich werde einen Strick um meine Hüfte binden, und ihr zieht mich

¹⁴ Der Informant selbst hat dem ganzen Text den Titel gegeben: **Loohóo muu iwaa lóh** *Die Reise der Leute, die auf Wanderschaft waren.*

¹⁵ Die gesamte Episode des Kannibalenhauses findet sich mitsamt den Details der Mast, der Messerprobe, der blinden Alten, der unterirdischen Flucht durch die Hinterwand des Hauses und des Antiklimax auch in LKL63-21, wo die Kinder dem Menschenfresser **Agozá** gegenüberstehen.

hoch." Darauf der Junge: "Wir können dich nicht an der Hüfte hochziehen, du mußt den Strick schon um deinen Hals legen!" Sie ziehen sie also hoch, lassen sie aber auf halber Höhe immer wieder zu Boden fallen¹⁶. 'Ama'irmí gibt dabei das Bild einer völligen Idiotin ab, die nicht begreift, daß die Kinder sie umbringen wollen. Beim vierten Absturz ist sie endlich erledigt. Im Sterben trägt sie den Kindern auf, sie mögen ihren kleinen Finger abschneiden, und tatsächlich kommt daraus dann die ganze verschlungene Welt¹⁷ wieder hervor. Sozusagen als Belohnung für die standhaften Helden gibt es eine große Rinderherde und ein weißes magisches Kalb, das im weiteren Verlauf noch eine Rolle als Helfertier spielen wird. Damit ist das Oger-Abenteuer bestanden.

Kurzüberblick 'AMA'IRMIS GRUBE:

Figurenkonstellation: Heldenpaar gegenüber der Ogerin 'Ama'irmí;

Schauplatz: 'Ama'irmís Grube und der Fluchtbaum;

Exposition: Das Heldenpaar nascht von 'Ama'irmís Fleischvorräten;

Konfliktaufbau: Versteck auf Baum, Entdeckung durch 'Ama'irmí nach vierfach elaboriertem Image set der Selbstgespräche von 'Ama'irmí;

Konfliktlösung: Übertölpeln von 'Ama'irmí durch das vierfach elaborierte Image set des Seilricks, Befreien der Verschlungenen aus Leib der Ogerin, dabei das weiße magische Kalb;

Die Mordanschläge im Hyänenland und die Magische Flucht

Die letzte Episode ist zweigeteilt in die Abenteuer im Hyänenland und in die Magische Flucht. Der Held, inzwischen ein Rinderreicher, kommt in das Hyänenland, wo die realen Verhältnisse auf den Kopf gestellt sind: Die Leute halten Hyänen als Rinder und trinken Hyänenmilch, die offenbar scheußlich schmeckt. Der Held erregt mit der wohlschmeckenden Rindermilch sofort den Neid der Einwohner, die daraufhin planen, ihn zu beseitigen. Das geschieht in drei Versuchen, die dreimal fehlschlagen bzw. mithilfe des Kalbs vereitelt werden können. Alles kumuliert darin, daß die Leute statt seiner versehentlich die Ehefrau ermorden.

Kurzüberblick MORDANSCHLÄGE IM HYÄNENLAND

Exposition: Rinderreichtum des Helden, verständiges Kalb

Figurenkonstellation: Heldenpaar gegenüber den Bewohnern des Hyänenlands

Schauplatz: die verkehrte Welt des Hyänenlands

Konfliktaufbau: Mordplan (Anschläge)

Anschlag 1: vergiftetes Bier,

Vereitelung 1: Das magische Kalb schlägt das Bier beim Herumtollen zu Boden,

Anschlag 2: Giftschlange über der Tür,

Vereitelung 2: Der Held betritt nicht als erster das Haus, die Giftschlange

¹⁶ Auch das Bild ist komisch gewürzt: Die listigen Geschwister spielen ihr nämlich Theater vor. Als sie sie immer wieder am Baum hochziehen und aus halber Höhe zu Boden krachen lassen, um sie umzubringen, ermahnen sie sich dabei gegenseitig zur besseren Achtsamkeit, als wäre sie ihnen nur versehentlich entglitten. Dabei greift nun 'Ama'irmí selbst ins Gespräch ein und nimmt den jeweils Beschimpften einfältigerweise in Schutz.

¹⁷ Der Held befreit die verschlungene Welt aus der Leiche der Ogerin. Meist geschieht das sogar auf Anraten der sterbenden Ogerin selbst. Mit dem Befreien ist oft das Element eines Schöpfungsmythos und Kulturbringers verknüpft: die Scheidung der Wildtiere von den Haus- und Kulturtieren des Menschen.

erwischt einen vorangeschickten Ochsen,
Anschlag 3: nächtlicher Überfall aufs Haus,
Vereitelung 3: Held tauscht Bett und Schmuck mit seiner Ehefrau, die Mörder
erwischen die Falsche,
Konfliktlösung: Vereitelung der Mordanschläge mit Unterstützung des Helfer-Kalbs;

Bevor die Einheimischen ihren Irrtum erkennen, ergreifen Held und Schwester, zusammen mit dem Kalb und der Rinderherde die Flucht, die sich alsbald in eine Magische Flucht verwandelt. Die Magische Flucht ist ein weltweit verbreitetes Erzählmotiv (vgl. Aarne 1930) und wird im Motiv-Index der Volkliteratur von Thompson 1975 unter der Kennnummer D.672 und dem Stichwort *obstacle flight* so charakterisiert:

"Fugitives throw objects behind them which magically become obstacles in pursuer's path."

In Leach 1950 ist die *magic flight* oder *obstacle flight* etwas ausführlicher beschrieben:

"Fugitives from a giant (cannibal, monster, ogre, witch) throw down behind them certain magic objects (usually three, occasionally four or five) which turn into time-consuming or death-dealing obstacles. The magic objects often answer for the fugitive when the ogre calls out, and thus delay him, and they turn into mountains, precipices, thickets, forests, rivers, lakes, fire etc. when released during the flight."

In der Iraqw-Fassung ist die Magische Flucht so ausgestaltet: Die Bewohner des Hyänenlandes verfolgen den Helden. Als sie aufholen, tritt sein Helfertier, das weiße Kalb, in Aktion. Es scheidet Mist aus, der sich in Dornestrüpp verwandelt und die Verfolger aufhält, weil sie nun nach Hause zurückkehren müssen, um Sandalen zu holen und das Dornestrüpp plattzut trampeln und zu überwinden. Danach bringen sie die Sandalen wieder nach Hause zurück (!) und nehmen die Verfolgung erneut auf, wodurch sich die lebensbedrohliche Situation für den Helden wieder zuspitzt. Das magische Kalb stampft nun auf den Boden. Ein Abgrund entsteht, der die Verfolger erneut aufhält. Sie müssen zunächst nach Hause zurückkehren, um Hacken zu holen, und erst als sie den Abgrund zugeschaufelt haben, können sie die Verfolgung wiederaufnehmen. Da uriniert das Kalb. Aus dem Urin entsteht ein großer See, an dem die Verfolger endlich scheitern.

Es folgt ein Epilog: Der Held kehrt heim ins normale Rinderland, die Alltagswelt, heiratet und lebt glücklich und zufrieden, vermutlich bis ans Ende seiner Tage.

Kurzüberblick MAGISCHE FLUCHT

Figurenkonstellation: Heldenpaar gegenüber den Verfolgern aus dem Hyänenland

Schauplatz: Wildnis

Konfliktaufbau: Verfolgung des Heldenpaars durch die Mörder

Klimax 1: Aufholjagd,

Hindernis 1: Mist des Kalbs verwandelt sich in Dornestrüpp,

Klimax 2: Verfolger überwinden das Hindernis mithilfe von Schuhen, erneute Aufholjagd,

Hindernis 2: Hufstampfen des Kalbs läßt einen Abgrund entstehen,

Klimax 3: Verfolger überwinden das Hindernis, indem sie den Abgrund mithilfe von Feldhacken zuschaukeln, erneute Aufholjagd,

Hindernis 3: Urin des Kalbs verwandelt sich in einen See,

Konfliktlösung: Die Verfolger scheitern, das Heldenpaar entkommt

Das ganze Geschehen der Magischen Flucht läßt sich als mehrfache Interaktion formulieren: Die Gegenspieler verfolgen den Helden und wollen ihm an den Kragen. Dieser Konflikt wird am Ende dadurch gelöst, daß die Verfolger scheitern und der Held entrinnt. Zwischengelagert ist ein zum Image set elaboriertes Wechselspiel von Hindernis-Aufbau und Hindernis-Überwindung, an dem sich ein Vergleich mehrerer dokumentierter Versionen orientieren könnte.

Tabelle (2): Vergleichsmatrix MAGISCHE FLUCHT:

	Loohay (PB35-LO)	Amairmi (SW76-2)	Geesó-Dúqa (MO93-1)	'Ama'irmí (PB35-AM)	Das dankbare Kalb (LKL66-26)	Gwara und Amairmi (LKL63-17)	Gwandé/ (PB35-GW)
Gegenspieler	Einwohner des Hyänenlands	'Ama'irmí	Kannibalen- Klan	Einwohner des Schlangen- lands	Schwieger- eltern	'Ama'irmí	'Ama'irmí
Konfliktaufbau: Verfolgung	+	+	+	+	+	+	+
Schleife 1	Mist → Dorn- gebüsch; Sandalen	Mist → Dorn- gebüsch; Sandalen	-	-	Mist →	Mist →	Mist → Dorn- gebüsch; Sandalen
Schleife 2	Tritt auf Boden → Abgrund; Hacken	Tritt auf Boden → Abgrund; Hacken	Stockschlag → Abgrund; Körper	Quirlen des Urins → Abgrund; Hacken	→ Abgrund; Hacken	→ Abgrund; Baumbrücke	-
Schleife 3	Urin → See	Urin → See	Stockschlag → See	Urin → See	Urin → See	Urin → Meer	Urin → See; Kalebassen
Schleife 4	-	-	-	-	-	-	Tritt auf Boden → Abgrund; Hacken
Schleife 5	-	-	-	-	-	-	Kalbsblöken → Felsblock
Konfliktlösung: Entrinnen und Scheitern der Verfolger	Umkehr	Ertrinken	Ertrinken	Umkehr	Ertrinken	Umkehr	Umkehr

Wie man sehen kann, ist in den oben zitierten Versionen der Magischen Flucht die Ogerin 'Ama'irmí neben Kannibalen, feindseligen Bewohnern eines fremden Landes (Hyänen- und Schlangenland) und Schwiegereltern nur eine unter vielen Gegenspielern des Helden. Dasselbe abstrakte Grundmuster von existenzieller Bedrohung und Entrinnen wird hier in verschiedenen Versionen mit wechselnden Gegenspielern an verschiedenen Schauplätzen durchgespielt, während es in der Erzählung PB35-LO sogar innerhalb einer Erzählung sukzessive durchgespielt wird. Und gerade deshalb scheint mir hier die Bedeutung dieser Erzählung, die künstlerische Botschaft besonders deutlich zu werden, eben weil sie sukzessive viermal neu formuliert wird. Es ist eine Bewährungs- und Initiationsgeschichte: Der Held muß immer wieder neue Abenteuer mit üblen Gegenspielern bestehen, wächst daran, sammelt Lebenserfahrung und reift zu einem vollwertigen, erwachsenen Mitglied der Gesellschaft. Die Ogerin ist einer der Katalysatoren, die dem Helden Bewährung und Reifung ermöglicht, indem sie ihn dazu zwingt.

Für diese Reifung gibt es ein starkes Indiz. Zu Beginn des Zyklus, in der Exposition und in der Kannibalen-Episode, wird der Held zunächst als **garmaa** bezeichnet, das bedeutet *Junge* und meint Menschen männlichen Geschlechts bis zur Beschneidung bei etwa 13-16 Jahren. Im

Verlauf der Episode im Hyänenland wird der Held nun erstmals **gitla erwachsener Mann**, *Kumpel* genannt. Einen Jungen würde man nicht so bezeichnen, sondern einen Angehörigen der folgenden Altersstufe der **masomba Jungmänner**. Plötzlich also wird der Held umbenannt, und am Ende, nachdem er die Magische Flucht überstanden hat, wird er sogar als **'aakoo alter Mann** bezeichnet. Das ist die Altersstufe, die ein Mann erreicht hat, wenn seine eigenen Kinder **masomba** oder **deena Mädchen im heiratsfähigen Alter nach der Initiation** geworden sind. Es geht in dieser Geschichte also tatsächlich ums Erwachsenwerden. Im Bewußtsein des Erzählers hat der Held im Laufe dieser verschiedenen Abenteuer einen Alterungs- und Reifungsprozeß durchlaufen. Und daher scheint mir eine Interpretation der Gesamt-erzählung als Werdegang vom unfertigen Menschen zu einem mündigen und selbständigen Erwachsenen gerechtfertigt.

Abkürzungsschlüssel

- LKL63-1: "Der Ochse Haidér", in: Kohl-Larsen 1963: 11-15
LKL63-2: "Das Kürbisungeheuer und die Ama'irmi", in: Kohl-Larsen 1963: 16-29
LKL63-5: "Die Schwestern der Ama'irmi", in: Kohl-Larsen 1963: 34-40
LKL63-6: "Das Opfer für den Regen", in: Kohl-Larsen 1963: 40-43
LKL63-7: "Die Geschichte vom Zauberhahn", in: Kohl-Larsen 1963: 43-68
LKL63-8: "Ama'irmi gibt sich als Frau des Netlang aus", in: Kohl-Larsen 1963: 68-89
LKL63-9: "Ama'irmi und der dumme Bruder", in : Kohl-Larsen 1963: 89-100
LKL63-10: "Ama'irmi und der Wilde Hund", in: Kohl-Larsen 1963: 100-105
LKL63-11: "Ama'irmi im Maisfeld", in: Kohl-Larsen 1963: 105-106
LKL63-13: "Ama'irmi und Mirangu", in: Kohl-Larsen 1963: 110-112
LKL63-14: "Zagate und Ama'irmi", in: Kohl-Larsen 1963: 112-117
LKL63-15: "Hodbaz und Ama'irmi", in: Kohl-Larsen 1963: 117-120
LKL63-17: "Gwara und Ama'irmi", in: Kohl-Larsen 1963: 124-134
LKL63-18: "Der Streit der Ama'irmi und der Streit der Tiere", in: Kohl-Larsen 1963: 134-155
LKL63-19: "Tsáchara, der Menschenfresser", in: Kohl-Larsen 1963: 155-164
LKL63-21: "Das Ungetüm Agozá", in: Kohl-Larsen 1963: 188-192
LKL63-22: "Gilomots Haus", in: Kohl-Larsen 1963: 192-195
LKL66-26: "Das dankbare Kalb", in: Kohl-Larsen 1966: 140-143
LKL67-2: "Die Riesenschlange", in: Kohl-Larsen 1967: 13-14
LKL69-4: "Der Mann, der sich verwandeln konnte", in: Kohl-Larsen 1969: 27-29
MO93-1: "Saree/a nee Geesó Dúqa", in: Mous 1993: 299-323
NO78e: "Símbóoya - Hadithi ya Simbooya", in: Nordbustad 1978e
PB35-AM: "Ti'itár 'Ama'irmi", in: Berger/Kießling (in Vorbereitung)
PB35-ARI1: "Ti'itár /Arí", in: Berger/Kießling (in Vorbereitung)
PB35-GW: "Gwandé/", in: Berger/Kießling (in Vorbereitung)
PB35-HA: "Ti'itár daaqóo tám", in: Berger/Kießling (in Vorbereitung)
PB35-KA: "Ti'itár Karee", in: Berger/Kießling (in Vorbereitung)

- PB35-LO: "Loohóo muu iwaa lóh", in: Berger/Kießling (in Vorbereitung)
PB35-NA1: "Ti'itár Nambooya", in: Berger/Kießling (in Vorbereitung)
PB35-NA2: "Ti'itár Nambooya nee hhiyaawós nee baabúuwós", in: Berger/Kießling (in Vorbereitung)
SW76-1: "Garma ne awu - Kijana na dume", in: Wada 1976: 34-42
SW76-2: "Ama'irmi ne daqo mibangw - Jini na kijana kumi", in: Wada 1976: 101-106
SW76-3: "Ama r daqo tam - Mama mwenye watoto watatu", in: Wada 1976: 51-58
WH58-4: "Ti'itá-r Síbôda", in: Whiteley 1958: 69-72
WH58-5: "Ti'itá-r Lay", in: Whiteley 1958: 73-75

Literaturhinweise

- Aarne, Antti, 1930, Die magische Flucht, FFC 92, Helsinki
Anonym, 1977, Ya/abtór hho', Dodoma: The Bible Society of Tanzania
Berger, P., und R. Kießling, (in Vorbereitung), Iraqw-Texte
Damman, E., 1970, Urbantu lîmu "Geist" und seine Derivate, in: H. Spitzbardt, Sprache und Gesellschaft, Veröffentlichung der Friedrich-Schiller-Universität Jena, 16 S.
Geider, T., 1990, Die Figur des Oger in der traditionellen Literatur und Lebenswelt der Pokomo in Ost-Kenya. Köln.
Guthrie, Malcolm, 1971, Comparative Bantu, Farnborough
Kamera, W.D., 1976, Tales of Wairaqw of Tanzania, Dar es Salaam
Kohl-Larsen, L., 1963, Das Kürbisungeheuer und die Ama'irmi, Kassel, Erich Röth-Verlag
Kohl-Larsen, L., 1964, Schwarzer Eulenspiegel, Kassel, Erich Röth-Verlag
Kohl-Larsen, L., 1966, Der Perlenbaum, Kassel, Erich Röth-Verlag
Kohl-Larsen, L., 1969, Fünf Mädchen auf seinem Rücken, Kassel, Erich Röth-Verlag
Kohl-Larsen, L., 1967, Die Frau in der Kürbisflasche, Kassel, Erich Röth-Verlag
Leach, M. (ed.), 1950, Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend, New York
Möhlig, W.J.G., 1983, Überlegungen zu einer kulturinternen Analyse oraler Literatur in Afrika mit Beispielen der Dciriku vom mittleren Kavango (Namibia), in: Afrika und Übersee 66: 43-55
Mous, Maarten, 1993, A Grammar of Iraqw, Hamburg
Nordbustad, F., 1978a, Iimu/úungw yaamáa Iraqw. Mwanzo wa Nchi ya Wairaqw, Iraqw Folklore Series 1, Mbulu
Nordbustad, F., 1972, Lách: Tiitár Ookwa/ángw nee Hhaawú. Hadithi ya Sungura na Fisi, Iraqw Folklore Series 2, Mbulu
Nordbustad, F., 1978b, Tiitár Iraqw. Hadithi za Wairaqw, Iraqw Folklore Series 3, Mbulu
Nordbustad, F., 1978c, Siník géerankáy, Iraqw Folklore Series 4, Mbulu
Nordbustad, F., 1978d, Múk urén mi aain, Iraqw Folklore Series 5, Mbulu
Nordbustad, F., 1978e, Síambooya. Hadithi ya Simbooya, Iraqw Folklore Series 6, Mbulu
Nordbustad, Fröydis, 1988, Iraqw Grammar: An Analytical Study of the Iraqw Language, Berlin

- Rottland, Franz, 1982, Die südnilotischen Sprachen, Berlin
- Scheub, H., 1975, Oral Narrative Process and the Use of Models, *New Literary History* 6,2: 353-377
- Thompson, Stith, 1975-76, Motif-Index of Folk-Literature, Bloomington
- Wada, Shohei, 1976, Hadithi za mapokeo ya Wairaqw (Iraqw folktales in Tanzania), Tokyo
- Whiteley, W.H., 1958, A Short Description of Item Categories in Iraqw (with material on Gorowa, Alagwa and Burunge), Kampala