

Sitten und Gebräuche auf Sumba:

Das Dorf und seine Geister

Das Dorfleben ist in vielen Kulturen noch sehr lebendig. Wie dieses auf der südöstlichsten der kleinen Sunda-Inseln, auf Sumba, gestaltet ist, wird mit diesem Artikel beleuchtet.

Ein Erfahrungsbericht von Werner Kosmus

Auf unseren Studienreisen durch den indonesischen Archipel haben wir, Claudia und ich, einige Kulturen kennen lernen dürfen. Die Vielfalt in diesem Raum ist groß. Alle haben aber eines gemeinsam: Das Gesetz, das von den Ahnen überliefert wurde, bestimmt noch sehr das Leben im Dorf. Ich habe bereits im Shaman-Med Nr. 40 über die Totenrituale berichtet. Diesmal werde ich stärker auf das Dorfleben, seine Häuser, die Gebräuche und den alles nährenden Mythos und Marapu-Glauben berichten.

Die Geschichte dieses südlichsten Teiles der kleinen Sunda-Inseln ist eingebettet in die generelle Entwicklung von Asien. Es wird angenommen, dass vor über 100.000 Jahren die Menschen aus dem südlichen Bereich des heutigen China sich nach Norden und nach Süden wandten und die Gebiete zu besiedeln begannen. Man nimmt an, dass es drei große Migrationsbewegungen gab:

- In der Steinzeit dürfte ein Großteil von Indonesien noch eine zusammenhängende Landmasse gewesen sein. Die wandernden Menschen dürften so über das heutige Thailand, Malaysia, Singapur, Sumatra, Java, Bali bis nach Timor gekommen sein.
- In der Eisenzeit hat es eine bedeutsame Änderung der Waffenstärke durch die Verwendung des Eisens gegeben. Wer dieser Kraft nicht gewachsen war, musste ausweichen. Dafür bot sich Sumba als eine abgelegene Insel an.
- Die heutigen Sumbanesen dürften mit der dritten Migrationswelle gekommen sein, wahrscheinlich war dies in der Zeit der großen Kriege in Ostjava, zwischen dem dritten und dem fünften Jahrhundert.

Die Heiligen Mythen

Am Anfang waren Himmel und Erde so nahe, dass der Kopf eines Menschen die unterste Ebene des Himmels berührte. Zu dieser Zeit waren Gott und die Vorfahren der Menschen - Marapu genannt - noch nicht voneinander getrennt. Es gab eine Leiter zwischen den acht Ebenen des Himmels und der Erde, und die Bewohner der Erde konnten frei auf und ab gehen. Die ganze Erde war Sumba und das Leben war einfach, aber es gab kein Wasser. Daher ließ Gott es so lange regnen, bis Sumba (die Erde) unter Wasser stand. Die Vorfahren mussten von der Erde in den Himmel fliehen.

Das war Gott zuviel, und er wollte allein gelassen werden. Daher entschied er, dass sich das Wasser soweit zurückziehen musste, bis die Erde ein für das Leben sehr gedeihlicher Platz war. Die Ahnen verließen daraufhin die Basis des Himmels, das Haus mit den acht Ebenen, in der Hoffnung, dass sie in Sumba ankommen würden. Aber es war die Gegend des heutigen Indien. Von dort aus bewegten sie sich über das "Große Meer" und das "Kleine Meer" und kamen schließlich beim heutigen Aceh in Sumatra an. Ihre Reise führte sie über alle Inseln des heutigen Indonesien, bis sie endlich von Flores über eine steinerne Brücke nach Sumba kamen. Als einer der ersten Vorfahren, Umbu Pala, seinen Büffel über diese Brücke trieb, brach diese unter der Last ein. So mussten die Nachfolgenden mit Booten die Strecke zurücklegen. Diese Vorfahren, die Sumba als Erste erreichten, werden Marapu genannt. Als sie das Cap Sesar erreichten, entschieden sie, getrennte Wege zu gehen, um ihr Glück zu

suchen. Wo immer einige der Rato Marapu (Marapu Priester) hin kamen und sich ansiedelten, musste das Land gereinigt und ein Ahnen-Haus (Uma Marapu) gebaut werden. Als schließlich Gott mit der Entwicklung der Marapus zufrieden war, führte er das Konzept von Leben und Tod ein. Es sollte den Geistern der Verstorbenen möglich sein, in einer Welt der Unsterblichkeit an der Seite Gottes ein erneutes Leben zu führen.

Der Marapu-Glaube

Der Marapu-Glaube beruht auf dem Konzept des Adat, das in praktisch allen Kulturen auf den Sunda-Inseln zu finden ist. Dabei handelt es sich um das Gesetz der Ahnen, und es hat das Motto "Was früher dienlich war, gilt auch jetzt." Wenn jemand etwas nicht in der gleichen Weise ausführt wie es erstmals getan wurde, muss er damit rechnen, dass die Folge davon Krankheit, Unglück oder irgendein Chaos ist.

Unter Marapu wird auch jene Kraft verstanden, die in allem Lebendigen wirksam ist. Ein Gegenstand, dem viel Kraft innewohnt, verfügt über entsprechend viel Marapu. Es werden alle Gegenstände, mit denen mit der göttlichen Instanz Kontakt aufgenommen wird, als Marapu bezeichnet.

Der Begriff Marapu leitet sich von den Silben MA und RAPU ab. Dabei ist MA ein Fürwort und die Wurzel RAPU ist eine Kombination von RA, was groß oder viel bedeutet, und APU, soviel wie Großmutter, Vorfahre.

Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass die Kerati in Nepal den Begriff Papa Rapu auch in ihrer Schöpfungsgeschichte kennen. Dort ist er der Schöpfer-Vater der Menschen im Auftrag des Großen Gottes Paruhang.

Gott selbst ist das höchste Wesen. Es ist unsichtbar und unter dem Namen Mutter Mond, Vater Sonne oder einfach Große Mutter, Großer Vater bekannt. Dieses Wesen trennte unsere Finger und unsere Zehen, so dass wir zur Arbeit fähig wurden. Nach der Erschaffung der Welt in einen männlichen Himmel und eine weibliche Erde stoppte Gott die Aktivitäten und übertrug die Verantwortung für die menschlichen Angelegenheiten dem Clan der Vorfahren, Marapu. Gott selbst lebte künftig im Haus der acht Ebenen an der Basis des Himmels. Hier war es auch, wo Marapu geboren wurde.



Ein Dorf besteht immer aus mehreren Häusern, die sich rund um einen zentralen Platz aneinander reihen. Dieses Zentrum gehört den Ahnen, deren Megalithgräber den heiligen Platz säumen. Hier steht auch der Skulltree, der Kopfbaum, auf den die Köpfe der Gejagten aufgespießt wurden. Die Toten des Dorfes werden nach ihrem Ableben mit Kräutern einbalsamiert, womit verhindert wird, dass die Leichen zu stinken beginnen. In manchen Dörfern ist es üblich, die Toten am zentralen Platz im Wohnhaus in einer Truhe aufzubewahren, bis das Geld für eine Begräbniszeremonie zusammengespart werden konnte. In anderen Dörfern werden die Toten in einem kleinen Häuschen am Dorfplatz aufbewahrt.

MTK Archiv-Foto

Seit die Menschen nicht mehr direkt mit Gott sprechen konnten, hatten die Ahnen-Geister die Aufgabe der Vermittlung zwischen der Menschheit und der Göttlichkeit. Marapu ist ein Nachkomme von einer originalen Gruppe von Wesen, die im Himmel schwanger und von Gott auf die Erde geschickt wurden. Diese Nachkommen sind in Clans geteilt und davon existieren neunundvierzig auf Sumba, die alle ihren eigenen Marapu besitzen. Jeder Clan besitzt noch zusätzlich unsichtbare Geister. Diese Marapu-Spirits werden kontaktiert, wenn größere Probleme auftauchen, wie zerstörte Ernte, Krieg, Krankheit oder familiäre Schwierigkeiten. Diese Geister werden auch angerufen, wenn eine Reise unternommen wird oder vor der Feldarbeit, vor der Aussaat und vor der Ernte. Sie sind eine Art Patron für den Clan.

Wird zum Beispiel jemand von einem Krokodil getötet, wird dies als eine Strafe für ihn oder für ein Vergehen seines Clans gegenüber jenem Clan angesehen, der das Krokodil als Schutzpatron hat. Vom Clan des Getöteten muss nun an den Clan, dessen Geist das Krokodil ist, eine Geldbuße bezahlt und es muss ein Vergebungs-Ritual ausgeführt werden. Dieses dient dazu, das Gemüt des Krokodils zu kühlen. Auch der Körper des Getöteten muss mit Wasser besprengt werden, bevor er in das Haus der Vorfahren zum Begräbnis gebracht werden kann. Sein Behälter für die Betelnuss und sein Messer, das seine Seele repräsentiert, wird nun vom beleidigten Clan in Verwahrung genommen, bis das Bußgeld bezahlt ist.

Wenn es sich um kleinere Probleme eines Clan-Angehörigen handelt, dann wird dem Priester ein Huhn übergeben, der diesem den Hals bricht und den Körper öffnet. Aus der Lage des Darms kann dieser die Omen erkennen. Ist die Deutung nicht möglich, muss ein Schwein geopfert werden, und es kommt zur Leberschau.

Das Dorf und seine Häuser

Es werden drei Dorftypen unterschieden: das Originaldorf des Clans oder Mutterhaus, das Dorf der Nachkommen vom Clan und eine Auslagerung vom Dorf der Nachkommen.

Seit fast hundert Jahren ist auch in dieser Gegend eine massive Wanderungsbewegung weg vom Dorf des Clans und seiner Nachkommen, hin zu jenem Ort, der näher dem Arbeitsplatz ist. In das Dorf des Clans kommen die Nachfahren oft nur mehr anlässlich großer Zeremonien.

Das Dorf besteht aus einem zentralen Platz mit den Megalith-Gräbern, dem heiligen Platz und dem Baum, an dessen Ästen die Köpfe nach der Kopffjagd aufgespießt werden. Um diesen inneren Bereich sind die Häuser mit den hoch aufragenden Dächern im Kreis angeordnet. Dahinter sind noch andere strohgedeckte Häuser. Das Dorf ist umschlossen von einem Wall aus Steinen, in dem ein vorderes und ein hinteres Tor den Zutritt zum Dorf ermöglicht. Wenn ein Haus gebaut wird, dann werden rituell Lieder gesungen. Aus diesen kann man sehr schön erkennen, dass die Sumbanesen dieses Haus als eine Wesenheit mit menschlichen Zügen sehen: Das strohgedeckte Dach und der hohe Turm werden in diesem Lied als das Haar und der Kopf bezeichnet, der längere Teil des rechteckigen Daches wird als Die Mutter des Hauses und die kürzere Seite wird als Das Kind des Hauses bezeichnet. Das Dach wird von vier Pfosten getragen, und diese heißen Die Beine des Hauses.

An der Basis des Turmes ist eine Ebene, die einen Lagerraum bildet. In diesem Raum werden zwei Arten von kraftvollen religiösen Objekten aufbewahrt: das Saatgut des Reises und der Clan-Schrein mit den Marabu-Objekten. Die Höhe des Turmes stellt, je höher umso stärker, den Status des Hauses dar. Auf der obersten schmalen Spitze sind die zwei Hörner des Daches, eines weiblich und das andere männlich.

Unter dem sakralen Lagerraum befindet sich die Hauptebene, in der die Menschen wohnen. Dieser Teil ist in die rechte, männliche und in die linke, weibliche Seite gegliedert. Jede hat für das jeweilige Geschlecht einen eigenen Eingang.

Der Kochplatz ist das Herz des Hauses, streng genommen ein Platz, der der Frau vorbehalten ist.

Die Veranda ist eine erhobene Plattform aus Bambus, die über die gesamte Front des Hauses reicht. Hier sitzen üblicherweise die Gäste und hier werden auch Rituale abgehalten. An der Seite, die dem Wohnraum zugewandt ist, hängen allerhand Statussymbole, wie beispielsweise die Kiefer von Opferschweinen, Büffelhörner und Hirschgeweihe. Unter dem Wohnbereich, zu ebener Erde ist der Platz, wo die Tiere ihren Fressplatz haben und sich die Nacht über aufhalten.

Die Pfeiler des Hauses

Ein wichtiger Teil des Hauses sind die vier Säulen, die vom Erdboden bis zur Spitze reichen. Jede hat einen eigenen runden Altarsims knapp unter dem Dach und trennt dadurch die Ebene der Menschen vom Bereich für die heiligen Utensilien. Die Namen und Funktionen dieser Altäre sind unterschiedlich:

Die rechte vordere Säule ist männlich und heißt Das Auge des Marapu. Sie wird assoziiert mit den Ritualakten und religiösen Diensten. Über diese Säule nimmt der Rato, der Priester, Kontakt mit Marapu auf.

Die rechte hintere Säule ist ebenfalls männlich und heißt Die Säule des Kopfes. Sie wird verbunden mit dem Schöpfer und den Ahnen-Geistern. Hier werden auch die Innereien von geopfertem Tieren den Geistern dargebracht.

Die Pfeiler des Hauses stellen eine Verbindung der Welten der Götter, Menschen und Tiere dar.

Die linke vordere Säule ist weiblich und heißt Der erhabene Pfosten. Er ist mit den Geistern der Verschwägerten des Hauses verbunden. Hier ist auch der Altar, an dem die Geister während eines Rituals essen.

Die linke hintere Säule ist ebenfalls weiblich und heißt Der Pfosten, der die Schweine und Hühner füttert. Diese Säule ist verbunden mit der Frau des Hauses und dem Aspekt der Tierfütterung.



Die Dreiteilung eines Hauses in seinen Vertikalen erinnert an die Oberwelt, Unterwelt und Mittelwelt. In Sumba fanden wir die Welt der Götter im oberen Teil des Hauses, im Dach, wieder. In der Hauptebene des Hauses ist der Lebensraum der Menschen und im unteren Bereich haben die Tiere ihren Fress- und Schlafplatz. Charakteristisch sind die vier Pfeiler, die das Haus stützen. Sie verbinden die Lebensbereiche der Götter mit denen der Menschen und Tiere. Jeder Pfeiler hat eine spezifische Funktion und einen Altar.

MTK Archiv-Foto