

Bima, Kasper und Dämon

Das Figurentheater zieht weltweit Gross und Klein in seinen Bann. Es hat seinen festen Platz in den darstellenden Künsten, neben dem Personentheater und dem Maskentheater. Sein Ursprung liegt im Dunkeln, doch schon im antiken Ägypten und Griechenland wie auch im China der Tang-Dynastie (7.-10. Jh.) wird davon berichtet.

Das Theater – Ein Merkmal vieler Figurentheaterformen ist die vereinfachte und typisierte Abbildung der Welt. Dazu kommt die oft überspitzte Darstellung der auftretenden Figuren. Damit wird die aufgeführte Geschichte verständlicher und die Handlung pointierter – im Gegensatz zur oftmals unüberschaubaren Welt, die uns umgibt.

Trickster und Dämonen – Oft treten ganz spezielle Charaktere auf: Zum einen sind dies Diener, Spassmacher oder Narren – sogenannte Trickster. Sie haben die Funktion von Untergeordneten, aber dennoch einen grossen Einfluss auf die Machthabenden. Sie sind meist ungebildet, aber trotzdem weise. Sie reissen Witze und führen derbe Reden. So können sie kritisieren und auf Missstände hinweisen – ohne dafür bestraft zu werden. Zum anderen sind dies Dämonen und Bösewichte. Sie verdeutlichen, dass überall Gefahr lauert, ständig Vorsicht geboten ist und jedes Handeln Konsequenzen hat.

Puppenspieler – Die Puppenspielerinnen und Puppenspieler bringen Magie ins Figurentheater. Sie erwecken die Figuren zum Leben und lassen sie real werden. Mit ihrem Können werden sie zu Mittelspersonen zwischen der Welt der Geschichten und der Welt des Publikums. Dies macht sie vielerorts zu besonderen Menschen. Manchmal haben sie die Funktion von Ritualspezialistinnen und -spezialisten und manchmal – fällt ihre Kritik zu heftig aus – werden sie von der Obrigkeit in die Schranken gewiesen oder bestraft.

- 1 Bima; Schattenspielfigur; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; 1. Hälfte 20. Jh.; Tierhaut, Farbe, Holz; IIC 23586; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 2 Kasper; Handpuppe; Basel, Schweiz; Papiermaché, Farbe, Leinen, Filz, Holz; VI 41806; hergestellt 1972 von & Slg. Sylvia Stieger, Kauf 1973
- 3 Dämonin Setan Dobleng Semarang; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1940; Holz, Farbe, Schnur, Textil; IIC 24109; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

Schenkung Sammlung Gamper

Die Ausstellung verdankt sich der Schenkung von Werner Gamper und Verena Liechti Gamper.

Die Feinheit und Ausdruckskraft der javanischen Stabpuppen faszinierte Werner Gamper schon als jungen Erwachsenen. Nach Abschluss der Ausbildung und sieben Auslandjahren erstand er seine erste Figur in einem Zürcher Antiquitätengeschäft. Von da an beschäftigte er sich intensiv mit allen Figurentheaterformen Indonesiens und reiste ab den 1970er-Jahren regelmässig dorthin. Er besuchte Puppenspieler, lernte direkt von ihnen und dokumentierte Geschichten, Stile und Theaterformen. Bei der Übergabe der Schenkung im Jahr 2017 umfasste die Sammlung über 2500 Objekte und eine eigenhändig verfasste Dokumentation von rund 3000 Seiten.

Kompletter wayang golek-Figurensatz

Der Figurensatz dürfte Anfang des 20. Jahrhunderts in einem Dorf in der Gegend von Ponorogo in Ostjava (Indonesien) entstanden sein. Er besteht aus 57 Figuren, zwei Pausenzeichen (*kekayon*), einem Pferd mit Reiter, Waffen, Holzklopfer und Metallplatten. Verwendet wurde er sowohl für die Aufführung javanischer als auch Geschichten des Amir Hamza-Zyklus. Für letztere haben die Figuren feste Namen. Für lokale Geschichten kann ein Puppenspieler, *dalang*, die Namen der Figuren frei wählen. Wichtig ist, dass die Typen, ihre Charaktereigenschaften und die Geschichte zusammenpassen.

- 4 Bühnendekoration; Ostjava, Indonesien; Mitte 20. Jh.; Baumwolle, Farbe, Metall, Glasperlenimitat; IIC 23292; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 5 Figurensatz aus der Region Ponorogo; Ostjava, Indonesien; Anfang 20. Jh.; Holz, Tierhaut, Farbe, Textil, Bambus, Glasperlen; IIC 23293, IIC 23296-23352; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

Modell einer Schattentheateraufführung

Das Modell zeigt die Anordnung einer Schattenspielaufführung *wayang kulit* in Yogyakarta, Zentraljava, Indonesien: Vorne befindet sich der Spielschirm mit der Lichtquelle und den auftretenden Figuren (Gunungan, Kresna, Arjuna, Semar), gleich dahinter der Puppenspieler und neben ihm Figurenkiste und Deckel mit jenen Figuren, die er demnächst einsetzen wird (Bima, Duryodhana). Hinter dem Puppenspieler, *dalang*, ist das Orchester mit den verschiedenen Instrumenten und den Sängerinnen zu sehen. Das Publikum kann das Geschehen in der Regel von allen Seiten verfolgen. Am beliebtesten sind die Plätze hinter und neben dem Orchester. Von dort sind sowohl die Figuren als Vertreterinnen der diesseitigen Welt als auch ihre Schatten als Repräsentanten der übernatürlichen Welt zu sehen.

- 6 *wayang kulit*-Modell, hergestellt von Puppenschnitzer Marwanto in Bantul, Region Yogyakarta, im Auftrag von Werner Gamper; 2010; Holz, Farbe, Textil, Messing, Tierhaut, Horn; IIC 23083, IIC 23086, IIC 23087, IIC 23089, IIC 23090, IIC 23094, IIC 23102-23140; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

Der gunungan – die Essenz des wayang

wayang bezeichnet auf Java alle dramatischen Theaterformen. Diese Theaterformen, insbesondere aber Schatten- und Stabpuppentheateraufführungen *wayang kulit* und *wayang golek*, dienen zwar der Unterhaltung und Belehrung. Sie sind jedoch gleichzeitig immer auch ein Ritual, das die Menschen mit der übernatürlichen Welt in Verbindung bringt. Krisen und soziale Veränderungen werden mit *wayang*-Aufführungen begleitet und diese können helfen, ein gestörtes kosmisches Gleichgewicht wieder ins Lot zu bringen.

Die Essenz des *wayang* kristallisiert sich im *gunungan* respektive *kekayon*. Er ist das Anfangs-, Schluss- und Pausenzeichen jeder Schattenspiel- oder Stabpuppentheateraufführung. Er ist zugleich Symbol des Universums und des menschlichen Lebens. *gunungan* nimmt Bezug auf den Umriss in der Form des Weltenbergs und *kekayon* bezeichnet den Lebensbaum in der oberen Hälfte. Der unten dargestellte Vorplatz ist der Ort des irdischen Lebens und das geschlossene Tor symbolisiert den Übergang in eine andere Welt: Behütet von den Wächtern des Guten und des Bösen gelangt man durch das Tor in die Oberwelt und Unterwelt.

Auf dem Dach des Tores erhebt sich der Weltenberg und darauf wächst der Lebensbaum. Die Tiere auf dem Lebensbaum sind die guten und schlechten Charaktereigenschaften eines jeden Menschen (Mikrokosmos) wie auch die positiven und negativen Kräfte im Universum (Makrokosmos). Der *dalang* besitzt die Kraft, Mikrokosmos und Makrokosmos zu verbinden. Er verkörpert dadurch während einer Aufführung das hindu-buddhistische Ziel der Einswerdung von Individuum und Universum. Die Rückseite mit dem flammenumgebenen Feuergott nutzt der *dalang*, um Feuer, Gewitter, Erdbeben, Vulkanausbrüche und andere Naturkatastrophen darzustellen.

- 7 *Gunungan*; Schattenspielfigur; Zentraljava, Indonesien; 20. Jh.; Tierhaut, Farbe, Horn; IIC 23567; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

wayang beber – Drama auf Bildrollen

wayang beber bezeichnet eine sehr alte und seltene Form des Erzähltheaters auf Java (Indonesien). Die Geschichte ist auf mehrere Papierrollen aufgemalt und der Puppenspieler, *dalang*, – in diesem Fall mehr Erzähler als Puppenspieler – entrollt die aufgemalten Szenen der Reihe nach und erzählt dem Publikum die Handlung. Er sitzt hinter der Rolle und tippt mit einem Stab auf die jeweilige Szene. Auf Java sind zwei alte Rollensets erhalten und bekannt. Beide Sets erzählen Geschichten des legendären Prinzen Panji aus dem Königreich Janggala. Die hindu-javanischen Zwillingsreiche Janggala und Kediri hatten ihre Blüte in Ostjava im 11. und 12. Jahrhundert.

Das Rollenset von Gedompol in Ostjava erzählt das Stück «Jaka Kembang Kuning», die Heirat des Prinzen Panji von Janggala mit Prinzessin Sekartaji von Kediri. Die Geschichte ist auf sechs Papierrollen aus Rindenbast festgehalten und jede Rolle ist in vier Szenen gegliedert. In jeder Szene werden zwei sich gegenüberstehende Parteien dargestellt. Meistens sind in den Szenen auch unterhaltende Elemente eingeflochten.

Die Rollbilder *wayang beber* dienen nicht nur der Unterhaltung: Das alte *wayang beber* von Gedompol wurde vorwiegend zur Zukunftsdeutung eingesetzt, oder wenn ein Auftraggeber vom *dalang* für einen besonderen Anlass eine Vorführung verlangte. Das Rollenset von Gedompol enthält zudem am Ende eine geheime Szene, vermutlich eine Intimszene mit Panji und Sekartaji. Diese darf niemandem gezeigt werden, denn sonst würde nach Aussage des *dalang* Gunocarito Sarnen das Rollenset seine magische Wirkung verlieren.

- 8 Rollbild *wayang beber*, 24 Einzelszenen auf 21 Meter lange Baumwollleinwand aufgemalt, vom Künstler Musyafiq hergestellte Kopie des *wayang beber* von Gedompol, Ostjava; die letzte, geheime Szene des Originals fehlt hier; 1983-1993; IIC 22996; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

- 8.1 Szene 1 (Rolle I Szene 1): Im Audienzsaal des Palastes von Kediri König Brawijaya vom Königreich Kediri sitzt auf dem Garuda-Thron im Audienzsaal. Vor ihm erscheinen Minister Jaksa Nagara und Prinz Panji Jaka Kembang Kuning vom Königreich Janggala. Panji wird begleitet von seinen Getreuen Nala Drema und Tawang Alun. Auch der Oberbefehlshaber des Kediri-Heeres, Senapati Sedahrama, ist mit einigen Offizieren anwesend. König Brawijaya gibt bekannt, dass seine Tochter, Prinzessin Sekartaji, aus dem Palast verschwunden sei. Er fordert die Anwesenden auf, nach ihr zu suchen und verspricht dem Finder die Hand seiner Tochter. Die Audienz wird durch das Eintreffen des Königs Klana aus Übersee unterbrochen. Dieser bringt seinen Wunsch vor, Sekartaji heiraten zu wollen.

Szene 19 (Rolle V Szene 3): Kampfstätte auf dem Vorplatz des Palastes von Kediri
Prinz Panji hat als Erster Prinzessin Sekartaji entdeckt. König Klana akzeptiert jedoch nicht, dass Panji die Prinzessin zur Frau erhalten soll. Nach einigem Hin und Her dringt Klana in den Garten Sekartajis ein und löst damit einen Krieg zwischen den Heeren Klanas und Brawijayas aus. Die Entscheidungsschlacht findet auf dem Vorplatz des Palastes von Kediri statt. Klana wird schliesslich von Panjis Gefährten Tawang Alun mit dem magischen Keris Pasopati getötet. Damit steht dem Ehebund von Panji und Sekartaji nichts mehr im Weg.

wayang golek – Javanische Stabpuppen

wayang golek ist das mit Stabpuppen gespielte Figurentheater der Insel Java (Indonesien). *wayang* bezeichnet auf Java alle dramatischen Theaterformen. Ein zweiter Begriff wie *golek* weist auf eine spezifische Form hin. Gleichzeitig versteht man unter *wayang* auch die Puppen und Figuren, die in den verschiedenen Formen des Figurentheaters zum Einsatz kommen.

Die Geschichte und das Alter des Stabpuppenspiels *wayang golek* sind nicht restlos geklärt. Es entwickelte sich an der Nordküste Javas und war spätestens im 19. Jahrhundert eine eigenständige Theaterform in weiten Teilen Javas. Jede Region hat heute ihren eigenen Stil und eigene Geschichten.

Ein bekanntes Zentrum des *wayang golek* ist Westjava. Die dortigen Figuren gelten als besonders ausdrucksstark. Zum lokalen Repertoire gehören Episoden aus den indischen Epen Mahabharata und Ramayana. Auch Geschichten um Damarwulan, den Helden aus dem Majapahit-Reich Ostjawas (1293-ca. 1500), sind beliebt. In Zentraljava werden vor allem die ursprünglich persischen Geschichten um den Helden Amir Hamza zur Aufführung gebracht. Die feinsten und elegantesten Figuren sind an der Nordküste Javas, insbesondere in der Region Cirebon zu finden. Dort ist auch das Repertoire am umfangreichsten: Zentral sind Geschichten über die Islamisierung Javas und die Heldentaten Amir Hamzas. Ferner werden Legenden aus den hindu-javanischen Königreichen um die Helden Panji und Damarwulan aufgeführt und gelegentlich auch Episoden aus den Epen Ramayana und Mahabharata. Sehr rustikal sind die Figuren in Ostjava. Die Helden Amir Hamza, Panji und Damarwulan stehen dort im Zentrum der Aufführungen.

Mahabharata – Der grosse Familienkrieg

Das Mahabharata ist eines der wichtigsten epischen Werke Indiens. Es gilt – neben «La Galigo» aus Südsulawesi (Indonesien) – als längstes Gedicht der Welt und umfasst mehr als 100'000 Doppelverse. Als Autor gilt der mythische Weise Vyasa. Die ältesten Textteile werden ins 4. Jahrhundert v. Chr. datiert, doch die Ursprünge des Epos könnten ins 8. oder 9. Jahrhundert v. Chr. reichen.

Zusammen mit dem Ramayana gelangte das Mahabharata mit der Ausbreitung des Hinduismus in viele Regionen Asiens. Insbesondere in Südostasien fanden beide Werke Eingang in die lokale Kultur und wurden zur erzählerischen Grundlage vieler darstellender Künste. In Tanz- und Theaterformen, aber auch in Film und Comic leben die Helden und Bösewichte bis heute und sind sowohl Kindern als auch Erwachsenen bestens bekannt.

Der Kern der Erzählung handelt von der Auseinandersetzung der Kaurava- und Pandava-Prinzen. Die fünf Pandava-Brüder Yudhistira, Bhima, Arjuna, Nakula und Sahadeva streiten mit ihren 100 Cousins, den Kauravas der Kuru-Dynastie, um die Herrschaft im Königreich des Kuru-Klans. In einem Spiel mit gezinkten Würfeln verliert Yudhistira seinen Anteil am Königreich und die Pandava müssen in die Verbannung. Nach vielen Abenteuern kehren sie nach 13 Jahren zurück und der Konflikt gipfelt im grossen Kurukshetra-Krieg. In diesem besiegen die Pandava ihre Cousins; keiner der Kaurava-Brüder überlebt.

Neben dieser Kerngeschichte enthält das Mahabharata zahlreiche Nebengeschichten und -schauplätze. Viele Teile gelten als eigenständige, literarisch-philosophische Werke, so z.B. die Bhagavad Gita. Darin legt Krishna als Inkarnation des Gottes Vishnu dem jungen Krieger und Prinzen Arjuna die Grundgedanken des Lebens dar und offenbart ihm sein göttliches Wesen. Das Mahabharata erläutert damit die Weltordnung, vermittelt moralische Werte und stellt ethische Fragen. Es bietet Identifikationsmöglichkeiten, liefert Handlungsmuster und unterrichtet in Religion und Philosophie.

Auf Java wurde das Werk adaptiert und erfuhr eine wichtige Änderung: Gottheiten des vorhinduistischen, javanischen Götterhimmels wurden aufgenommen. Sie sind den Hindugottheiten in Alter und Würde überlegen und treten in der Welt der Menschen als missgebildete und derbe Witze reissende Spassmacher und Helfer auf. Diese Trickster-Figuren und ihre Gefährten – Semar als Helfer der guten Partei und sein Bruder Togog als Helfer der schlechten Partei – gehören zu den Lieblingen des Publikums. Der Puppenspieler nimmt mit ihnen aktuelle politische und gesellschaftliche Ereignisse oder Begebenheiten kritisch aufs Korn.

Stabpuppen *wayang golek*

Alle Stabpuppen aus Westjava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Haar, Pflanzenfaser, Kunststoff; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

- 9 Batara Guru/Shiva (indon. Siwa); höchste Gottheit und Herrscher des Universums, wird mit vier Armen dargestellt; um 1900; IIc 24049
- 10 Batari Durga/Dewi Uma; Frau von Siwa, in ihrer schreckvollen Erscheinung ist sie die Göttin des Totenreichs; um 1950; IIc 24095
- 11 Batara Kresna/Krishna; Inkarnation des Gottes Vishnu (indon. Wisnu) und Berater der Pandava (indon. Pandawa); vor 1900; IIc 24055
- 12 Dewi Setyaboma; Gattin Kresnas; um 1970; IIc 24187
- 13 Batara Narada; Ratgeber der Götter und Neffe Siwas, verkehrt als Bote zwischen den Menschen und Göttern; um 1950; IIc 24066
- 14 Pandu; Vater der Pandawa-Brüder und der jüngere Bruder des blinden Königs Dhritarashtra, Vater der Kaurava (indon. Korawa); vor 1900; IIc 24132
- 15 Yudhistira; ältester der fünf Pandawa-Brüder, verliert im Würfelspiel das Reich an die Cousins, die Korawa; um 1880; IIc 24137
- 16 Drupadi; Prinzessin des Waldkönigreichs Panchala und Frau aller fünf Pandawa-Brüder; um 1900; IIc 24197
- 17 Bhima (indon. Bima); zweiter der Pandawa-Brüder und Vater von Gatotkaca, die langen Daumennägel – seine Waffe – hat er von seinem Vater, dem Windgott Bayu, geerbt; um 1930; IIc 24169
- 18 Arjuna; dritter der Pandawa-Brüder und eine Inkarnation Wisnus, ist für seine Schönheit und seine Fähigkeiten als Tänzer und Kämpfer, vor allem mit Pfeil und Bogen, bekannt; um 1870; IIc 24124

- 19 Dewi Utari; Braut von Abimanyu, dem Sohn Arjunas; die Puppe stellte zusammen mit Arjuna
ein Brautpaar dar und diente dem einstigen *dalang* als Maskottchen; um 1870; IIC 24125
- 20 Nakula; vierter der Pandawa-Brüder, Zwillingbruder Sahadevas (indon. Sadewa); um 1880;
IIC 24138
- 21 Sahadeva (indon. Sadewa); fünfter und jüngster der Pandawa-Brüder, Zwillingbruder
Nakulas; um 1880; IIC 24139
- 22 Gatotkaca; Sohn Bimas und Arimbis, mit seinen magischen Kräften besiegt er viele Kämpfer
in der Korawa-Armee; um 1850; IIC 24046
- 23 Antareja; Sohn Bimas und Nagaginis, kommt im indischen Original des Mahabharata nicht
vor, stirbt im Kurukshetra-Krieg für die Pandawa; um 1850; IIC 24047
- 24 Semar; Diener und Spassmacher der Pandawa, wird als Personifizierung des vor-
hinduistischen Gottes Ismaya und älterer Bruder Siwas betrachtet, oft stärker dargestellt als
die Hindugötter, ist Moralist und sieht immer ungepflegt aus; das Publikum liebt seine
derben Sprüche und Weisheiten; er kann sich direkt an das Publikum wenden und aktuelle
Ereignisse kommentieren; typisch für ihn sind der Dickbauch, das hohle Kreuz, eine Hand
mit zwei ausgestreckten Fingern und die andere als Faust, die Beule an der Stirn; um 1940;
IIC 24201
- 25 Gareng; Diener und Spassmacher der Pandawa, ältester Sohn Semars; um 1950; IIC 24207
- 26 Bagong; Diener und Spassmacher der Pandawa, jüngster Sohn Semars; Kopf um 1850;
IIC 24214
- 27 Duryodhana (indon. Duryodana/Suyudana); ältester Sohn Destaratas und Anführer der
Korawa, im Kurukshetra-Krieg wird er von Bima getötet; um 1940; IIC 24178
- 28 Banowati; Gattin Duryodanas; um 1920; IIC 24183
- 29 Dussasana (indon. Dursasana); zweitältester Sohn Destaratas und jüngerer Bruder
Duryodanas, ist ein brutaler Korawa, wird im Kurukshetra-Krieg von Bima getötet; um 1880;
IIC 24165
- 30 Karna; Halbbruder der Pandawa und Minister der Korawa, kämpft auf der Seite der Korawa
und besiegt Gatotkaca; um 1930; IIC 24050
- 31 Drona (indon. Durna); militärischer Berater des Königs Dhritarashtra (indon. Dretarastra/
Destarata) und Kampfausbilder der Pandawa- und Korawa-Brüder, entscheidet sich im Krieg
für die Seite der Korawa; um 1950; IIC 24071
- 32 Sakuni (indon. Sangkuni); Onkel der Korawa-Brüder und ihr Verbündeter im Kurukshetra-
Krieg, in der indischen Version des Mahabharata wird er von Sahadeva getötet, in der
javanischen von Bima; um 1930; IIC 24181

Diener und Spassmacher – Unterhaltung und Kritik

- 33 Semar; wichtigster Diener und Spassmacher und weiser Berater der Pandawa; Schattenspiel-
figur; Surakarta, Java, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23629;
Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 34 Petruk; Sohn von Semar, Diener und Spassmacher der Pandawa, tritt meistens mit seinem
Bruder Gareng und seinem Vater auf; Schattenspielfigur; Surakarta, Zentraljava, Indonesien;
um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23627; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 35 Gareng; Sohn von Semar, Diener und Spassmacher der Pandawa, tritt meistens mit seinem
Vater und seinem Bruder Petruk auf; Schattenspielfigur; Surakarta, Zentraljava, Indonesien;
um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23628; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 36 Semar; wichtigster Diener und Spassmacher und weiser Berater der Pandawa; Schattenspiel-
figur; Region Cirebon, Nordküste Javas, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz,
Schnur; IIC 23640; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

- 37 Semar; wichtigster Diener und Spassmacher und weiser Berater der Pandawa; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24479; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 38 Gintiri; Semar in seiner erotischen Form als Phallus; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24205; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 39 Petruk Dadi Ratu (Petruk als König); in einer Nebengeschichte wird die Welt auf den Kopf gestellt und Petruk wird König; Schattenspielfigur; Yogyakarta, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23624; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 40 Semar; wichtigster Diener und Spassmacher und weiser Berater der Pandawa; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1970; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24206; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 41 Gareng; Sohn von Semar, Diener und Spassmacher der Pandawa, tritt meistens mit Semar und Petruk auf; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1980; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24208; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 42 Petruk; Sohn von Semar, Diener und Spassmacher der Pandawa, tritt meistens mit Gareng und Semar auf; Stabpuppe; Ponorogo, Ostjava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24039; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 43 Cemuris; Schwager von Semar, Diener und Spassmacher der Guten, existiert nur in der Region Cirebon; Schattenspielfigur; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23637; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 44 Togog; Bruder von Semar; Diener und Spassmacher der Korawa, tritt meistens zusammen mit Riesen auf, weil diese immer umgebracht werden, muss er ständig einen neuen Herrn suchen und gilt deshalb als untreu; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1970; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24215; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 45 Sarawita; Gefährte Togogs, Diener und Spassmacher der Korawa; Schattenspielfigur; Yogyakarta, Java, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23626; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 46 Togog; Bruder von Semar, mit Sarawita ist er Diener und Spassmacher der Korawa; Schattenspielfigur; Surakarta, Java, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23645; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 47 Togog; mit Vogelkopf und Smoking, Diener und Spassmacher der Korawa; Schattenspielfigur; Ostjava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23647; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 48 Dawala; fröhlicher Spassmacher, der gerne singt; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1930; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24209; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 49 Cepot/Astrajingga; Spassmacher und Diener der Guten; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1930; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24217; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 50 Cepot/Astrajingga; Spassmacher und Diener der Guten; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24474; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 51 Twalen; Inkarnation des höchsten balinesischen Gottes Sang Hyang Tunnggal mit übernatürlichen Kräften, als balinesisches Pendant zu Semar ist er der wichtigste Spassmacher und weiser Berater der Pandawa auf Bali; Schattenspielfigur; Jembrana, Bali, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 24809; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 52 Mredah; Sohn von Twalen, er und sein Vater sind die Hauptdiener der Pandawa auf Bali, hilft mit seiner schnellen Auffassungsgabe und Intelligenz oft seinem etwas kindischen alten Vater; Schattenspielfigur; Jembrana, Bali, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 24807; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

- 53 Delem; älterer Bruder von Sangut, Diener und Spassmacher der Korawa; Schattenspielfigur; Südbali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23389; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 54 Sangut; jüngerer Bruder von Delem, Diener und Spassmacher der Korawa; Schattenspielfigur; Südbali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23388; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 55 Gus de Ngurah und Gus Tur; zwei arrogante Diener und Spassmacher von Gatotkaca (Sohn Bimas), erscheinen in West- und Nordbali als dialogführende Figuren in allen Erzählungen; Schattenspielfiguren; Jembrana, Bali, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 24804+03; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

Bösewichte und Dämonen – Bedrohung in allen Formen

- 56 Brahala; Schreckgestalt des Gottes Wisnu, die vier Gesichtsfarben beziehen sich auf die vier Himmelsrichtungen: Rot = Westen, Gelb = Süden, Grün = Norden, Weiss = Osten; Stabpuppe; Banyumas, Zentraljava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23839; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 57 Triwikrama; Kresna in seiner dämonischen Erscheinung, sein Körper ist bedeckt mit furchteinflößenden Fratzen und Gestalten; Schattenspielfigur; Surakarta, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23502; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 58 Buta Amral; Schreckgestalt des Kresna in gerechtem Zorn; Schattenspielfigur; Ostjava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23521; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 59 Duryodhana (indon. Duryodana/Suyudana); ältester Sohn Dhritarashtra (indon. Destarata) und Anführer der 100 Korawa, wird im Kurukshetra-Krieg von Bima getötet; Schattenspielfigur; Jembrana, Bali, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 24786; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 60 Suyudana; ältester Sohn Destaratas und Anführer der 100 Korawa, wird im Kurukshetra-Krieg von Bima getötet; Stabpuppe; Ostjava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24021; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 61 Suyudana; ältester Sohn Destaratas und Anführer der 100 Korawa, wird im Kurukshetra-Krieg von Bima getötet; Holzpuppe *wayang kelitik*; Ostjava, Indonesien; Holz, Tierhaut, Farbe, Schnur; IIC 24550; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 62 Suyudana; ältester Sohn Destaratas und Anführer der 100 Korawa, wird im Kurukshetra-Krieg von Bima getötet; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24375; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 63 Duryodhana; ältester Sohn Dhritarashtra und Anführer der 100 Kaurava, wird im Kurukshetra-Krieg von Bhima getötet; Schattenspielfigur; Andhra Pradesh, Südindien; Tierhaut, Farbe; IIA 3144; Slg. Koduru Ramamurthi, Kauf 1964
- 64 Dussasana (indon. Dursasana); zweitältester Sohn Destaratas, brutaler Korawa, wird im Kurukshetra-Krieg von Bima getötet; Schattenspielfigur; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; 1933; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23605; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 65 Buta Raton; Riesenfürst der Dämonen; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; 1850-1900; Holz, Farbe, Baumwolle, Seide, Schnur, Glasperlen; IIC 24111; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 66 Arimba; Fürst im Reich der Riesen; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1900; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24106; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 67 Zwei Raksasa; Dämonen als Soldaten mit holländischen Uniformen; Schattenspielfiguren; Ostjava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23615+16; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

- 68 Buta Rambut Geni; blauer Riese mit flammendem Haar; Schattenspielfigur; Surakarta, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23518; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 69 Nagapercona; Schlangenkönig mit Schuppen am Oberkörper, wird von Gatotkaca besiegt und getötet; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Leder, Textil, Schnur; IIC 24248; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 70 Buta Cakil; feiges, niederträchtiges, aber leicht zu besiegendes Grossmaul, schlägt als Widersacher der Pandawa im Kampf blindwütig um sich; Schattenspielfigur; Surakarta, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23515; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 71 Buta Cakil; feiges, niederträchtiges, aber leicht zu besiegendes Grossmaul, schlägt als Widersacher der Pandawa im Kampf blindwütig um sich; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1970; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24119; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 72 Buta Terong; grüner Riese und Gefährte des Buta Cakil, solche Riesen ohne hohen Rang werden oft von Spassmachern umgebracht; Schattenspielfigur; Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23522; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 73 Buta Begal; Dämon, wird im Wald von Gareng erschlagen; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1930; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24097; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 74 Buta Buta; Dämon; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1960; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24115; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 75 Detya Dembramaha; brutaler Riese und Dämon, Anführer einer Riesenarmee, kann nur von Bima besiegt werden; Schattenspielfigur; Banyumas, Zentraljava; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23467; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 76 Buta Banjolan; Dämon; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24276; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 77 Kolo Bendrong; Dämon; Schattenspielfigur; Banyumas, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23439; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 78 Wewe Gombel; Teufelin, die es auf Kleinkinder abgesehen hat, die sie raubt, versteckt und in einer Ecke wieder hinlegt; Schattenspielfigur; Ost- oder Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23443; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

Hamzanama – Die Abenteuer des Amir Hamza

«Die Abenteuer des Amir Hamza» gehört zu den ältesten Werken des alten Persien. In den Grundzügen existierte es vermutlich schon vor dem 10. Jahrhundert. Doch anders als andere Werke wurde es mehrheitlich mündlich überliefert. Durch das Weitererzählen fand die Geschichte eine Verbreitung von Anatolien bis Indonesien. Mit der Zeit entstanden viele verschiedene Versionen.

Das bekannteste Manuskript gab der Mogulkaiser Akbar zu Beginn seiner Regierungszeit (1556-1605) in Auftrag. Es umfasste vermutlich 14 Bände zu je 100 Blättern mit 1400 Miniaturen.

Im 16./17. Jahrhundert gelangte das Werk nach Südostasien und wurde zuerst ins Malaiische übersetzt. Es ist dort unter dem Namen «Hikayat Amir Hamza» bekannt. Danach kam es nach Java, wo es «Serat Menak» heisst. Das Werk wurde nicht nur sprachlich, sondern auch inhaltlich den jeweiligen kulturellen Gepflogenheiten angepasst und mit zusätzlichen Figuren und Geschichten angereichert.

«Serat Menak» basiert auf dem Leben des Hamzah ibn Abdul-Muttalib (ca. 570-624), dem Onkel des Propheten Muhammad. Er konvertierte erst spät in seinem Leben zum Islam, wurde dann aber zu einem treuen Anhänger Muhammads und einem mutigen Vorkämpfer des Islam.

Im «Serat Menak» wird er zum König von Arabien und zum heldenhaften Verbreiter des islamischen Glaubens. Amir Hamza erlebt manch amouröses Abenteuer, gewinnt die Herzen vieler Prinzessinnen und kämpft siegreich gegen Widersacher, Bösewichte, Monster und Riesen. Stets wird er von seinem treuen Freund und Diener Umarmaya begleitet. Beide haben zusammen in Mekka den Islam studiert. Umarmaya erhielt dort für seine Glaubensstreue eine magische Tasche, die ihm jeden Wunsch erfüllen kann. Mit solch übernatürlichen Kräften ausgestattet und seinem listigen und gaunerhaften Wesen ist Umarmaya eine wichtige Trickster-Figur im «Serat Menak».

Stabpuppen *wayang golek*

Alle Stabpuppen im Sentolo-Stil; der Stil wurde von *dalang* Ki Widi Prayitno (ca. 1910-1982) zur Aufführung islamischer Geschichten geschaffen; Zentraljava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Haar, Pflanzenfaser, Kunststoff; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

- 79 Abdul Motalib; Statthalter des Königs von Mekka, Vater Amir Hamzas; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23904
- 80 Dewi Fatimah; Gattin Abdul Motalibs und Mutter Amir Hamzas; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23912
- 81 Amir Hamza; Sohn Abdul Motalibs, studiert als junger Prinz Islam in Mekka; hergestellt von Ki Widi Prayitno; um 1970; IIC 23906
- 82 Tambi Jumiril; Premierminister Abdul Motalibs; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23903
- 83 Abdullah; Cousin und Abgesandter des Königs von Mekka, wird von Abdul Motalib beauftragt, fällige Tributzahlungen ins Königreich Yemen zu bringen; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23899
- 84 Kalimasada; Schriftstück/Brief; IIC 24735
- 85 Amir Anjilin; Prinz am Hof von Mekka, begleitet Abdullah mit den Tributzahlungen nach Yemen; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23905
- 86 Maktal; Oberhaupt und König der Räuber, überfällt mit seiner Bande den Abgesandten Abdullah und raubt die Tributzahlungen; hergestellt von Ki Widi Prayitno; um 1970; IIC 23894
- 87 Surapati; Verbündeter Maktals; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23900
- 88 Suramadenda; Mitglied der Räuberbande Maktals und Zwillingsbruder von Suramanggala; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23922
- 89 Suramanggala; Mitglied der Räuberbande Maktals und Zwillingsbruder von Suramadenda; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23923
- 90 Amir Hamza/Wong Agung Jayengrana; erhält nach seinen Studien in Mekka übernatürliche Kräfte und das Pferd Kuda Sekardiu läuft ihm zu, damit kann er fliegen, zusammen mit seinem treuen Begleiter Umarmaya besiegt er Maktal, bekehrt ihn zum Islam und bringt die Tributzahlungen nach Yemen; hergestellt von Ki Widi Prayitno; 1974 und um 1960; IIC 23890+925
- 91 Umarmaya; treuer Freund und Begleiter Amir Hamzas, ist gerissen und listig, hat übernatürliche Kräfte; hergestellt von Ki Widi Prayitno; um 1970; IIC 23897
- 92 Bladu; Vertrauter, Diener und Spassmacher Amir Hamzas; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23926

- 93 Jiwen; Vertrauter, Diener und Spassmacher Amir Hamzas; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23927
- 94 Toples; Vertrauter, Diener und Spassmacher Amir Hamzas; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23928
- 95 Yusup Adi; Botschafter des Königs Walkamah, berichtet seinem König, dass er am Hof in Mekka beinahe umgekommen sei, als er Amir Hamza zu einem Duell mit Prinz Hoksam auffordern wollte; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23901
- 96 König Walkamah; brutaler König von Kibar; hergestellt von Ki Widi Prayitno; um 1970; IIC 23919
- 97 Hoksam; Prinz von Kibar und Sohn des Königs Walkamah, bricht auf, um Amir Hamza zu suchen und zu töten, wird aber von Umarmaya am Ende der Geschichte besiegt und stirbt; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23914
- 98 Binti Bakhram; König von Yemen; weil die Tributzahlungen von Mekka verspätet eintreffen, gibt es Streit zwischen ihm und Amir Hamza, Amir Hamza siegt in der Auseinandersetzung und Mekka wird unabhängig; hergestellt von Darso Sumarto; 1980; IIC 23916
- 99 Bakhrun; Premierminister König Bakhrams; hergestellt von Ki Widi Prayitno; um 1970; IIC 23898
- 100 Kala Janggirung; Dämon; hergestellt von Ki Widi Prayitno; um 1970; IIC 23921
- 101 Ulam Sari; Wächtergottheit für Schätze; hergestellt von Ki Widi Prayitno; um 1970; IIC 23929

Diener und Spassmacher – Unterhaltung und Kritik

- 102 Umarmaya; als junger Mann mit seiner magischen Tasche, die ihm beim Aufsagen des Zauberspruchs *angsang kadratulla* jeden Wunsch erfüllt; Stabpuppe; Sentolo, Zentraljava, Indonesien; hergestellt von Ki Widi Prayitno; um 1970; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23896; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 103 Gamel Tambak Yudha; Pferdeknecht, kümmert sich um das Pferd Amir Hamzas; Stabpuppe; Sentolo, Zentraljava, Indonesien; hergestellt von Ki Widi Prayitno; um 1960; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23924; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 104 Umarmaya; der listige und treue Gefährte Amir Hamzas mit seiner magischen Tasche; Stabpuppe; Ostjava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23939; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 105 Umarmaya; der listige und treue Gefährte Amir Hamzas mit seiner magischen Tasche; Stabpuppe; Ostjava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23943; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 106 Umarmaya; der listige und treue Gefährte Amir Hamzas mit seiner magischen Tasche; Stabpuppe; Ostjava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23945; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 107 Umarmaya als islamischer Jünger; Stabpuppe; Ostjava, Indonesien; um 1900; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23947; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 108 Umarmaya als alter Mann; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24316; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 109 Umarmaya als junger Mann und Regent (Bupati) von Kiban; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24317; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 110 Umarmaya; der listige und treue Gefährte Amir Hamzas mit seiner magischen Tasche; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24318; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

- 111 Umarmaya; der listige und treue Gefährte Amir Hamzas; Holzpuppe *wayang kelitik*; Ostjava, Indonesien; Holz, Tierhaut, Farbe, Schnur; IIC 24595; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 112 Umarmaya; der listige und treue Gefährte Amir Hamzas; Holzpuppe *wayang kelitik*; Ostjava, Indonesien; Holz, Tierhaut, Farbe, Schnur; IIC 24598; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 113 Umarmaya; der listige und treue Gefährte Amir Hamzas; Holzpuppe *wayang kelitik*; Ostjava, Indonesien; Holz, Tierhaut, Farbe, Schnur; IIC 24601; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 114 Jiweng; Diener und Spassmacher mit magischer Tasche; Stabpuppe; Region Banyumas, Zentraljava, Indonesien, vor 1920; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23778; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 115 Junglodipo; Diener und Spassmacher; Stabpuppe; Region Banyumas, Zentraljava, Indonesien, vor 1920; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23777; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 116 Cepot; Spassmacher aus dem einfachen Volk; Stabpuppe; Region Banyumas, Zentraljava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23844; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 117 Semar; wichtigster Diener und Spassmacher, weiser Berater der Guten, ist beim Publikum ausgesprochen beliebt; Stabpuppe; Region Banyumas, Zentraljava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23842; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 118 Togog; Bruder von Semar, Diener und Spassmacher der Bösen, tritt meistens zusammen mit Riesen oder Dämonen auf; Stabpuppe; Region Bagelen, Zentraljava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23883; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 119 Umarmaya; der listige und treue Gefährte Amir Hamzas im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Amlapura, Bali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23152; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 120 Amak Egol; Diener und Spassmacher Amir Hamzas im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Amlapura, Bali, Indonesien; Kunststoff, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23190; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 121 Amak Ocong; Diener und Spassmacher Amir Hamzas im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Amlapura, Bali, Indonesien; Karton, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23194; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 122 Agus; Diener und Spassmacher Amir Hamzas im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok, mit Keris-Griff in Phallus-Form; Schattenspielfigur; Amlapura, Bali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23195; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 123 Gusti Ngurah Sabatan; Diener und Spassmacher der Gegner Amir Hamzas im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Amlapura, Bali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23198; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 124 Mek Leng; Gattin Gusti Ngurah Sabatans, Dienerin und Spassmacherin der Gegner Amir Hamzas im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Amlapura, Bali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23196; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

Bösewichte und Dämonen – Bedrohung in allen Formen

- 125 Umarmadi/Marmadi; Fürst der Riesen mit dem Spitznamen Raja Jemblung (König Dickbauch); Stabpuppe; Sentolo, Zentraljava, Indonesien; hergestellt von Darso Sumarto; um 1980; Holz, Farbe, Baumwolle, Samt, Schnur; IIC 23918; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

- 126 Umarmadi/Marmadi; Fürst der Riesen; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24374; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 127 Umarmadi/Marmadi; Fürst der Riesen; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24308; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 128 Umarmadi/Marmadi; Fürst der Riesen; Holzpuppe *wayang kelitik*; Ostjava, Indonesien; Holz, Tierhaut, Farbe, Schnur; IIC 24592; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 129 Kala Cewana; Dämon; Stabpuppe; Banyumas, Zentraljava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23841; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 130 Sokasrana; Waldschrat und Schreckgestalt mit Hasenscharte und deformiertem Körper; Stabpuppe; Wonogiri, Zentraljava, Indonesien; um 1930; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23873; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 131 Buta Begal; Dämon; Stabpuppe; Bagelen, Zentraljava, Indonesien; um 1920; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23881; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 132 Kala Gandanu; Dämon mit hoher Krone; Stabpuppe; Bagelen, Zentraljava, Indonesien; um 1920; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23882; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 133 Raja Gajah Druma; böser König von Banyu Urung im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Amlapura, Bali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23170; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 134 Patih Ngara Kala; Premierminister von Banyu Urung im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Amlapura, Bali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23174; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 135 Detia Bergas; dämonischer Riese im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Amlapura, Bali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23202; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 136 Detia Bergindi; dämonischer Riese im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Amlapura, Bali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23204; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 137 Raksasa Bala; dämonischer Riese im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Amlapura, Bali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23205; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 138 Patih Cinde; hochrangiger, dämonischer Minister mit Hundekopf im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Lombok, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23366; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 139 Calon Arang; Hexe und Dämonin im *wayang sasak*-Schattenspiel der Insel Lombok; Schattenspielfigur; Lombok, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23362; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 140 Sokasrana; hässlicher Dämon, der jedoch gute Charaktereigenschaften hat; Schattenspielfigur; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23472; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017
- 141 Pulunggono; Kind eines Dämons oder Riesen; Schattenspielfigur; Yogyakarta, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23473; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

Licht und Schatten – Theater in Indien und der Türkei

Das Schattentheater blickt in Indien auf eine lange Tradition zurück. Erste schriftliche Aufzeichnungen gibt es aus dem 13. Jahrhundert. Besonders eindrücklich sind die riesigen Schattenspielfiguren aus dem südindischen Bundesstaat Andhra Pradesh. Hergestellt sind sie aus Schafs-, Ziegen- oder Antilopenhaut, die so bearbeitet wird, dass sie möglichst

durchscheinend ist und die Figuren dadurch die beste Wirkung im Spiel mit Licht und Schatten entfalten. Bemalung und ausgestanzte Muster sorgen für zusätzliche Effekte.

Aufgeführt wird das Schattentheater an religiösen Festen und Familienfeiern. Es dient nicht nur zur Unterhaltung, sondern soll bestimmte Gottheiten besänftigen oder zufriedenstellen. Eine Schattenspieltruppe besteht aus mindestens zwei Männern und zwei Frauen. Sie bewegen die Figuren und sprechen und singen für sie. Begleitet wird das Schattenspiel von einem Orchester.

Möglicherweise gelangte das Schattentheater von Indien in die islamische Welt. Geschickt wird im Schattenspiel das islamische Verbot, Lebewesen abzubilden, umgangen: Die Figuren gelten als nicht lebensfähig, da sie Löcher für die Führungsstäbe haben oder aus gestalterischen Gründen durchbrochen sind. Das Schattentheater weist noch eine weitere Verbindung zu Leben und Tod auf: In vielen Kulturen wird der Schatten als Repräsentant von Verstorbenen verstanden. Darauf nimmt die Legende zur Entstehung des türkischen Karagöz-Theaters Bezug:

Im 14. Jahrhundert liess Sultan Orhan in Bursa eine Moschee bauen. Zwei der Handwerker, Karagöz und Hacivat, machten jedoch lieber Spässe als ihre Arbeit. So kam der Bau der Moschee nur langsam voran. Aus Wut darüber liess der Sultan die beiden töten. Bald bereute er seine Tat, denn die Spässe der beiden fehlten ihm. Sein Vertrauter Küsteri tröstete den Sultan und fertigte Figuren aus Kamelhaut nach den realen Vorbildern. Fortan trieben Karagöz und Hacivat ihre Spässe als Schattenspielfiguren weiter.

Ramayana – Liebe, Treue und Verrat

Das Epos Ramayana erzählt in über 24'000 Doppelversen die Geschichte von Rama, der siebten Inkarnation des hinduistischen Gottes Vishnu. Das Ramayana gilt neben dem Mahabharata als bedeutendstes Epos des Hinduismus. Die älteste bekannte Version soll vom Dichter Valmiki vor rund 2000 Jahren verfasst worden sein.

Von Indien gelangte das Ramayana mit der Ausbreitung des Hinduismus in viele Regionen Asiens. Dort durchdringt es den Alltag und das kulturelle Leben in vielfältiger Weise: Die Geschichte wird in Film, Theater oder Comics erzählt und einzelne Szenen sind Teil bestimmter Rituale. So begleiten die Erzählungen über den göttlichen Helden Rama, seine Frau Sita, den Affengeneral Hanuman und den Dämonenkönig Ravana die Menschen ein Leben lang.

Rama, der erstgeborene Sohn des Königs Dasaratha von Ayodhya, soll seinem Vater auf den Thron folgen. Mit einer List erreicht Kaikeyi, die jüngste Frau des Königs, dass ihr eigener Sohn König wird und Rama in die Verbannung muss. Seine schöne Frau Sita und sein treuer Bruder Lakshmana begleiten ihn. Nach dreizehn friedlichen Jahren entdeckt der Dämonenkönig Ravana ihr Versteck. Er verliebt sich in Sita und beschliesst, sie zu entführen. Dabei hilft ihm der Dämon Maricha. Während ihrer Gefangenschaft bittet Ravana Sita, ihn zu heiraten. Sie lehnt voller Abscheu ab.

Rama macht sich mit Lakshmana auf, um Sita zu retten. Zu Hilfe kommt ihm der Affengott Hanuman, Sohn des Windgottes. Gemeinsam gehen sie nach Lanka (heute Sri Lanka) und besiegen in einer grossen Schlacht alle Dämonen, darunter Indrajit und Ravana. Sita kehrt zu Rama zurück. Doch Rama zweifelt an Sitas Treue. Um ihre Unschuld zu beweisen, stürzt sie

sich ins Feuer, das ihr jedoch nichts anhaben kann. Rama wird König von Ayodhya und das Paar lebt in Frieden und Gerechtigkeit.

Neben der Liebesgeschichte von Rama und Sita fasziniert der ewige Kampf zwischen Gut und Böse. Darüber hinaus vermittelt das Ramayana in vielen Nebengeschichten hinduistische Wertvorstellungen. Noch heute dienen einzelne Episoden als Orientierungshilfe. Die Figuren leben vorbildhaftes Verhalten vor. Rama und Sita verkörpern ein ideales Männer- und Frauenbild, ein Rollenbild, das heute – nicht nur von feministischen Bewegungen – kritisiert wird.

Schattenspielfiguren

Alle Schattenspielfiguren aus Andhra Pradesh, Südindien; 1. Hälfte 20. Jh.; Tierhaut, Farbe, Holz; Slg. Koduru Ramamurthi, Kauf 1964

- 142 Dasaratha; König von Ayodhya und Vater von Rama; IIa 3160
143 Kaikeyi; Gattin Dasarathas und Mutter von Bharata; mit einer List gelingt es ihr, statt Rama ihren Sohn Bharata auf den Thron zu bringen; IIa 3166
144 Sri Rama; siebte Inkarnation des Gottes Vishnu und rechtmässiger Thronfolger von Ayodhya, wird meistens als besonders schöner, adeliger Jüngling oder Krieger mit Pfeil und Bogen dargestellt, ein typisches Merkmal ist seine blaue Hautfarbe; IIa 3148
145 Sita; Geliebte und Gattin Ramas, ist ihm treu ergeben und folgt ihm auf Gedeih und Verderb; IIa 3152
146 Lakshmana; Bruder von Rama, folgt diesem als treuer Freund ins Exil; IIa 3150
147 Hanuman; Sohn des Windgottes Bayu und General der Affen, ist ein weiser Gelehrter und fähiger Stratege und verfügt über magische Kräfte; IIa 3171
148 Ravana; Dämonenkönig von Lanka, entführt Sita, symbolisiert Zerstörung, Chaos und die Macht des Bösen; in der Welt der Götter wird er für seine Intelligenz, körperliche und spirituelle Stärke und seine Tapferkeit respektiert, wird oft mit zehn Köpfen und manchmal mit zwanzig Armen dargestellt; IIa 3153
149 Indrajit; Dämon und Sohn von Ravana, wird von Lakshmana getötet; IIa 3163
150 Maricha; Dämon, der sich in eine goldene Gazelle verwandelt, um Rama von Sita wegzulocken; IIa 3162

Diener und Spassmacher – Unterhaltung und Kritik

- 151 Vidusaka; Spassmacher, begleitet den Helden; Schattenspielfigur; Mysore, Karnataka, Südindien; Tierhaut, Farbe; IIa 6284; Slg. H. Ploog, Kauf 1975
152 Bokkinoru; Spassmacherin mit schiefem Gesicht, körperliche Besonderheiten, die von der gesellschaftlichen Norm abweichen, sind häufig Merkmale von Spassmacherinnen und Spassmachern; Marionette; Andhra Pradesh, Südindien; Holz, Stoff, Schnur; IIa 11058; Slg. Friedrich Seltmann, Kauf 1995
153 Spassmacher mit hervorstehenden Zähnen; Marionette; Karnataka, Südindien; Holz, Lack, Stoff, Schnur; IIa 11074; Slg. Friedrich Seltmann, Kauf 1995
154 Semar; Diener und Spassmacher Ramas, wird auf Java als Personifizierung des vor-hinduistischen Gottes Ismaya und älterer Bruder Siwas betrachtet, wird oft stärker dargestellt als die Hindugötter, ist Moralist und sieht immer ungepflegt aus, das Publikum liebt seine derben Sprüche und Weisheiten, kann sich direkt an das Publikum wenden und aktuelle Ereignisse kommentieren, typisch für ihn sind der Dickbauch, das hohle Kreuz, eine Hand mit zwei ausgestreckten Fingern und die andere als Faust, die Beule an der Stirn; Schattenspielfigur; Surakarta, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIc 23639; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017

- 155 Bagong; Sohn von Semar, Diener und Spassmacher Ramas, tritt meistens mit Semar, Petruk und Gareng auf, ist unhöflich und verdreht meistens die Worte anderer; Schattenspielfigur; Surakarta, Zentraljava, Indonesien; um 1920; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23619; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 156 Petruk; Sohn von Semar, Diener und Spassmacher Ramas, tritt meistens mit seinem Bruder Gareng und seinem Vater auf; Schattenspielfigur; Surakarta, Zentraljava, Indonesien; um 1920; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23620; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 157 Gareng; Sohn von Semar, Diener und Spassmacher Ramas, tritt meistens mit Semar und Petruk auf; Schattenspielfigur; Surakarta, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23633; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 158 Gareng; Sohn von Semar, Diener und Spassmacher Ramas, im Gürtel eingesteckt trägt er eine Axt; Schattenspielfigur; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23630; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 159 Semar; wichtigster Diener und Spassmacher und weiser Berater Ramas; Stabpuppe; Banyumas, Zentraljava, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 23843; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 160 Semar; wichtigster Diener und Spassmacher und weiser Berater Ramas; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1950; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24202; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 161 Bagong/Astrajingga; Diener und Spassmacher der Guten; Stabpuppe; Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; um 1970; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24477; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 162 Togog; Bruder von Semar, Diener und Spassmacher von Ravana (indon. Rawana), tritt meistens zusammen mit Riesen auf, weil diese immer umgebracht werden, muss er ständig einen neuen Herrn suchen und gilt deshalb als untreu; Schattenspielfigur; Yogyakarta, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23646; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 163 Sarawita; Gefährte Togogs, Diener und Spassmacher der Rawanas; Schattenspielfigur; Yogyakarta, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23625; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 164 Dawala; fröhlicher Spassmacher, der gerne singt; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1940; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24210; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 165 Cepot/Astrajingga; Diener und Spassmacher der Guten; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1970; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24218; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 166 Cepot; Spassmacher und Diener der Guten, in der Region Cirebon ist er der älteste Sohn Semars; Stabpuppe; Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24473; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 167 Twalen; eine Inkarnation des höchsten balinesischen Gottes Sang Hyang Tunnggal mit übernatürlichen Kräften, als balinesisches Pendant zu Semar ist er wichtigster Spassmacher und weiser Berater Ramas auf Bali; Schattenspielfigur; Buleleng, Bali, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 24851; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 168 Mredah; Sohn von Twalen, er und sein Vater sind die Hauptdiener Ramas auf Bali, mit seiner schnellen Auffassungsgabe und Intelligenz hilft er oft seinem etwas kindischen alten Vater; Schattenspielfigur; Buleleng, Bali, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 24852; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 169 Delem; Diener und Spassmacher Rawanas, obschon er übernatürliche Kraft besitzt, ist er schwerfällig und dumm; Schattenspielfigur; Buleleng, Bali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 24849; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017

- 170 Sangut; jüngerer Bruder von Delem und Diener Rawanas, intelligent, raffiniert und fantasievoll; Schattenspielfigur; Buleleng, Bali, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIc 24850; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 171 Gus de Ngurah und Gus Tur; arrogante Diener und Spassmacher Ramas, erscheinen in West- und Nordbali als dialogführende Figuren in allen Erzählungen; Schattenspielfiguren; Buleleng, Bali, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIc 24858+59; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 172 Gigi Renyep; Gigi Renyep bedeutet «Mund voller Zähne», Diener und Spassmacher; Schattenspielfigur; Buleleng, Bali, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIc 23390; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 173 Vidusaka; Spassmacher und Brahmane, begleitet den Helden; Schattenspielfigur; Andhra Pradesh, Südindien; Tierhaut, Farbe; IIa 3157; Slg. Koduru Ramamurthi, Kauf 1964

Dämonen und Bösewichte – Bedrohung in allen Formen

- 174 Ravana; Dämonenkönig von Lanka und Ramas Gegenspieler; Marionette; Andhra Pradesh, Südindien; ca. 1910; Holz, Stoff, Schnur, Eisen; IIa 11056; Slg. Friedrich Seltmann, Kauf 1995
- 175 Ravana; Dämonenkönig von Lanka und Ramas Gegenspieler; Marionette; Karnataka, Südindien; ca. 1850; Holz, Lack, Stoff, Folie, Schnur; IIa 11073; Slg. Friedrich Seltmann, Kauf 1995
- 176 Indrajit; Dämon und Sohn von Ravana, stirbt im Kampf mit Lakshmana; Marionette; Karnataka, Südindien; ca. 1850; Holz, Stoff, Schnur; IIa 11076; Slg. Friedrich Seltmann, Kauf 1995
- 177 Ravana (indon. Rawana); Dämonenkönig von Lanka (indon. Alengka) und Ramas Gegenspieler; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1900; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIc 24167; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 178 Dewi Durga; Göttin, in ihrer bösen und schreckvollen Gestalt oberste Dämonin, Herrscherin der Unterwelt und Gattin Rawanas; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1970; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIc 24085; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 179 Kumbakarna; Dämonischer Bruder Rawanas, kräftig aber träge und muss für den Kampf zuerst von Indrajit geweckt werden, wird von Lakshmana besiegt; Schattenspielfigur; Bali, Indonesien; um 1900; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIc 24896; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 180 Kumbakarna; dämonischer Bruder Rawanas; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1900; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIc 24104; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 181 Indrajit; dämonischer und sadistischer Sohn Rawanas, wird von Lakshmana getötet; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1930; Holz, Farbe, Textil, Baumwolle, Seide, Pflanzenfasern, Metall, Plastik, Pailletten, Posamenten, Schnur; IIc 24121; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 182 Prahasta; dämonischer Onkel, Minister und General Rawanas; Schattenspielfigur; Banyumas, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIc 23520; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 183 Mahesasura; Minister aus Gowa Kiskendha, dem Reich der Dämonen, kämpft an der Seite Rawanas; Schattenspielfigur; Banyumas, Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIc 23491; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 184 Prahasta; dämonischer Onkel, Minister und General Rawanas; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIc 24282; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017

- 185 Jambu Mangli; brutaler Minister und General im Heer Rawanas; Stabpuppe; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24275; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 186 Singa Kaki Kuda; Fabelwesen mit Löwenkopf, Elefantenrüssel, Pferdehufen und Hahnenspornen, aggressiver Gefolgsmann Rawanas; Schattenspielfigur; Surakarta, Zentraljava, Indonesien; um 1800; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23501; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 187 Yuyu Rumpung; Krabbdämon und brutaler Soldat im Gefolge Rawanas; Schattenspielfigur; Ost- oder Zentraljava, Indonesien; um 1800; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23496; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 188 Kalabaya; Riesenkrokodil, Gehilfe von Rawana und Durga; Schattenspielfigur; Region Cirebon, Nordküste Java, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23506; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 189 Macan Lodoyo; Wer-Tiger, Gehilfe von Rawana und Durga; Schattenspielfigur; Ost- oder Zentraljava, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23508; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 190 Buta Liang/Tong Tong Barong; Fürst und Vasall Rawanas; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1940; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24076; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 191 Yaksa Rewang; Dämon, zerstückelt mit dem Schwert Menschen; Schattenspielfigur; Nordbali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23371; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 192 Yaksa; Dämon mit Pestbeulen und lodern den Flammen um den Körper; Schattenspielfigur; Nordbali, Indonesien; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23372; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 193 Buta Terong; dämonischer Diener und Soldat am Hof der Riesen; Schattenspielfigur; Zentraljava, Indonesien; um 1920; Tierhaut, Farbe, Holz, Schnur; IIC 23471; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 194 Buta Buta; Dämon, der je nach Belieben des *dalang* eingesetzt werden kann; Stabpuppe; Westjava, Indonesien; um 1960; Holz, Farbe, Textil, Schnur; IIC 24117; Slg. Werner Gamper, Schenkung 2017
- 195 Rakshasa; indische Bezeichnung für Dämonen, kommen in der Gestalt von Menschen oder Tieren daher und sehen oft furchteinflößend aus; Schattenspielfigur; Andhra Pradesh, Südindien; Tierhaut, Farbe; IIA 3179; Slg. Koduru Ramamurthi, Kauf 1964

Karagöz – Prügelei und Kritik

Karagöz ist die namensgebende Hauptfigur im türkischen Schattentheater. Dieses erlebte seinen Höhepunkt im 19. Jahrhundert und wurde während des Fastenmonats Ramadan sowohl in Kaffeehäusern wie am osmanischen Hof aufgeführt. Der Puppenspieler *karagözçü* musste um die 30 Stücke im Repertoire haben, um jeden Abend während des Fastenbrechens ein Neues präsentieren zu können.

Die Karagöz-Stücke spielen in einer fiktiven Istanbuler Nachbarschaft. Zu Beginn jeder Aufführung steht Hacivat vor dem Haus seines Nachbarn Karagöz und bittet seinen Freund herauszukommen. Dieser folgt den Rufen und sie verprügeln sich gegenseitig mit grosstem Vergnügen. Anschliessend entbrennt ein Dialog zwischen den beiden, gespickt mit obszönen und derben Ausdrücken. Dieser erste Höhepunkt der Aufführung lebt von den gegensätzlichen Eigenschaften der Protagonisten: Der ungebildete Karagöz spricht einfaches

Türkisch und macht sich einen Spass daraus, die gestelzten hocharabischen Sätze des gebildeten Hacivat aus dem gehobenen Bürgertum absichtlich misszuverstehen.

Danach beginnt die eigentliche Geschichte. Meist hecken die beiden Hauptfiguren eine besonders erfolgsversprechende Geschäftsidee aus. So versucht sich Karagöz mit Hilfe von Hacivat als Bootsführer, Apotheker oder verkauft sich als falsche Braut. Als Kunden und Kundinnen treten immer wieder dieselben Figuren auf: z.B. der Opiumraucher Tiryaki, der Dandy Celebi, Frauen in Bedrängnis. Aufgrund von Verwechslungen und Missverständnissen endet das Vorhaben von Karagöz und Hacivat meist erfolglos und die beiden verabschieden sich mit dem Hinweis auf ein nächstes Abenteuer.

Die stilisierten Figuren des Karagöz-Theaters spiegeln die Vielfalt der Gesellschaft des osmanischen Reiches wider. Aus dem Neben- und Miteinander der verschiedenen Kulturen, Sprachen und Bildungsniveaus entstehen allerlei komische Situationen. Was grossen Unterhaltungswert besitzt, hat auch eine kritische und soziale Dimension, denn die Geschichten thematisieren gesellschaftliche Spannungen.

Heute gibt es in der Türkei eine kleine Szene von Karagözspielerinnen und -spielern. Diese verwenden neue Materialien für die Figuren und erzählen Geschichten von Karagöz im 21. Jahrhundert. So hat er beispielsweise gegen ein Müllmonster zu kämpfen und macht damit auf die Umweltverschmutzung aufmerksam.

Schattenspielfiguren

Schattenspielfiguren; Türkei; zweite Hälfte 20. Jh.; Tierhaut, Leder, Farbe; Slg. Christopher Denyer, Kauf 1971

- 196 Karagöz; mit beweglichem Hut, Hauptfigur des Theaters, ungebildeter, einfacher Mann, führt mit seinem chronischen Missverstehen und ständig neuen Ideen die Leute an der Nase herum, seinen beweglichen Arm setzt er ein, um zahlreiche Ohrfeigen und Schläge zu verteilen; IJe 2205
- 197 Hacivat; Nachbar und Freund von Karagöz aus dem gehobenen Bürgertum, handelt sich mit seiner Besserwisserei ständig Ohrfeigen von Karagöz ein, hilft ihm aber trotzdem immer wieder aus der Patsche; IJe 2204
- 198 Tiryaki; süchtiger Opiumraucher mit Wasserpfeife; IJe 2218
- 199 Männliche Figur; möglicherweise einen Juden darstellend, Juden werden oft als sture und feilschende Ramschverkäufer, Goldschmiede oder Geldleiher dargestellt; IJe 2201
- 200 Boot mit acht Personen, darunter Karagöz und Hacivat an den Rudern, zwei Musiker, zwei bewaffnete Männer, eine Frau und ein Jude; IJe 2219
- 201 Musiker mit Tamburin; IJe 2209
- 202 Zenne; Prostituierte, *zenne* ist ein veralteter, türkischer Begriff für Frau und wird im Karagöz für alle Frauenfiguren verwendet; IJe 2217
- 203 Männliche Figur mit Krummdolch; IJe 2211
- 204 Himmet; riesiger Holzhauer aus Kastamonu, einer Provinz und Stadt im Norden Anatoliens, sucht Arbeit in der Grosstadt, um dann reich in sein Heimatdorf zu seiner auf ihn wartenden Braut zurückzukehren; IJe 2202
- 205 Tuzsuz Deli Bekir; tyrannischer Säufer und clownesker Kämpfer, repräsentiert die Autorität mit einem Krummsäbel in der einen und einer Flasche Alkohol in der anderen Hand; IJe 2203
- 206 Albaner mit Krummsäbel und Pistole; Albaner haben oft die Rolle von Strassenhändlern, Gärtnern, Pferdehändlern oder Polizisten vom Land; IJe 2207

- 207 Celebi; Dandy, verwöhnter Jüngling, Stock und Blume sind Hinweise auf seine Vorliebe für Müssiggang; IJe 2216
- 208 Zenne; vornehme Dame mit Schleier; IJe 2206
- 209 Celebi; Dandy, vornehmer älterer Herr; IJe 2214
- 210 Kleiner Mann mit Bauch, vornehmer Herr aus der Obrigkeit; IJe 2213
- 211 Dunkelhäutiger Mann; dunkelhäutige Figuren werden oft zur stereotypen Darstellung von Eunuchen und treuen Dienern verwendet; IJe 2215
- 212 Dunkelhäutiger Mann; IJe 2208
- 213 Beberuhi; dummer, aber sehr starker Zwerg, seine Zipfelmütze ist so lang, dass sie *altı kulaç* (sechs Klafter, ein altes Längenmass) genannt wird; IJe 2210
- 214 Beberuhi; Zwerg mit seiner Zipfelmütze *altı kulaç*; IJe 2212

Karagiozis – Griechisches Schattentheater

Im osmanischen Reich war das Schattentheater rund um Karagöz und Hacivat weit verbreitet. Durch die politische und kulturelle Verflechtung mit der Türkei entwickelte sich in Griechenland im 19. Jahrhundert eine eigene Form des Schattentheaters: Dort heissen die Protagonisten Karagiozis und Hatziavatis.

Karagiozis ist wie sein türkisches Pendant Karagöz ein einfacher Mann aus dem Volk. Seine Armut wird jedoch stärker betont, was an seiner Kleidung sichtbar ist. Die gespielten Stücke wurden um heroische Inhalte erweitert: Ein klassisches Stück ist «Alexander der Grosse und die verfluchte Schlange». Der für das türkische Schattentheater typische Humor und die Komik sind in abgeschwächter Form auch in der griechischen Variante geblieben.

Die Beziehung Griechenlands zur Türkei wird in den Stücken ebenfalls ausgespielt. Zusätzliche Figuren verkörpern insbesondere die türkische Autorität, z.B. der Wesir und seine Tochter, der Pascha und Velikgekas, dessen Wachmann. Mit ihnen interagieren die griechischen Protagonisten. Die schwierigen Beziehungen der beiden Staaten wurden im Schattentheater erst in jüngerer Zeit manifest. Die Aufnahme des türkischen Schattentheaters Karagöz ins immaterielle Kulturerbe seitens der Unesco wurde in Griechenland stark kritisiert.

In den 1920er-Jahren erschienen erste Hefte mit den Geschichten von Karagiozis. Sie enthielten auch Figuren zum Ausschneiden. Später kamen Comics und Trickfilme auf den Markt, die sich vor allem an Kinder richteten. Obwohl das klassische Schattentheater in den letzten Jahren an Bedeutung eingebüsst hat, sind Karagiozis und Hatziavatis noch immer Symbole für griechische Kultur und Identität.

Ausschneidebögen

Ausschneidebögen Karagiozis; Chania, Kreta, Griechenland; zweite Hälfte 20. Jh.; Papier, Druck; Slg. Robert Hiltbrand, Kauf 1974

- 215 Bogen VI 43436, zweite Figur von rechts: Karagiozis; dritte Figur von rechts: Wesir
- 216 Bogen VI 43437, erste Figur von rechts: Velighekas, der Wachmann des Serails; vierte Figur von rechts: Kollitiris, einer von Karagiozis' drei Söhnen
- 217 Bogen VI 43438, erste Figur von rechts: Tochter des Wesirs
- 218 Bogen VI 43439, zweite Figur von rechts: Alexander der Grosse; vierte Figur von rechts: Teufel

- 219 Bogen VI 43441, zweite Figur von rechts: Sior Dionysius, von der Insel Zakynthos, die unter venezianischer Herrschaft stand; linke Seite: Schlange und Kanone
- 220 Bogen VI 43442, zweite Figur von rechts: Katsantonis, Klephte (Rebell) im griechischen Freiheitskampf gegen das Osmanische Reich; linke Seite: Karagiozis und Hatziavatis als Esel und Ziegenbock
- 221 Bogen VI 43448, zweite Figur von rechts: Karagiozis als Bräutigam
- 222 Bogen VI 43444, zweite Figur von rechts: Markos Botsaris, ein Held während der Griechischen Revolution; linke Seite: Karagiozis' armselige Hütte
- 223 Bogen VI 43449, erste Figur von rechts: Karagiozis als Chauffeur; linke Seite: Karagiozis im Wagen mit Fahrgästen

Handpuppen aus China und Europa

wayang potehi ist das Handpuppenspiel des ursprünglich chinesisch-stämmigen Bevölkerungsteils Javas. Batavia (heute Jakarta), das kommerzielle und administrative Zentrum Holländisch Ostindiens (heute Indonesien), zog ab dem 17. Jahrhundert chinesische Händler und Kaufleute aus Fujian (Südchina) an. Viele liessen sich in den Küstenorten des holländischen Kolonialreiches nieder und heirateten lokal. Daraus entstand eine neue, eigenständige Kultur, *peranakan*, mit chinesischen, aber auch vielen Elementen der neuen indonesischen Heimat.

Die Migranten aus Fujian brachten das Handpuppenspiel *potehi* (*pò-tē-hi* im Hokkien Dialekt) mit und pflegten die Kunst am neuen Ort weiter. Die Geschichten des *wayang potehi* basieren auf alten chinesischen Legenden, Mythen und Romanen, darunter «Die Reise nach Westen» (Hokkien 'Se Yu'). Die Sprache hat sich über die Jahrhunderte allerdings gewandelt. Im 19. und 20. Jahrhundert übersetzten viele *peranakan*-Autoren die Geschichten ins Malaisische und Indonesische. So ist der heutige Sprachgebrauch im *wayang potehi* einzigartig: Die vorherrschende Sprache ist Indonesisch, Javanisch wird nur in humoristischen Szenen verwendet und Hokkien kommt einzig im formelhaften Sprechgesang vor.

Indonesierinnen und Indonesiern chinesischer Abstammung war es von 1967 bis 2000 verboten, Aktivitäten mit einem Bezug zur chinesischen Kultur auszuüben. Damit verschwand das *wayang potehi* beinahe. Heute erfreut es sich wieder zunehmender Beliebtheit, auch wenn es nur eine Handvoll Puppenspieler gibt.

Im deutschsprachigen Raum Europas assoziieren wir mit Handpuppen vor allem das Kaspertheater für Kinder. Dieses Theater ist jedoch viel älter und war vor 1850 kein Kindertheater. Erste Abbildungen stammen aus dem Alexanderroman des 14. Jahrhunderts und im 15. Jahrhundert werden Puppenspieler und ihre Darbietungen als «Himmelreicher» und «Himmelreich» schriftlich erwähnt. In dieser Zeit wurden die christlichen Mysterienspiele des Mittelalters mit possenhaften Szenen angereichert. Daraus entstanden die wandernden Truppen und Puppenbühnen, die in Gassen und auf Märkten auftraten – bekannt ist der Jahrmarktasper des 19. Jahrhunderts.

Ihre Geschichten waren nicht schriftlich festgehalten. Die Handlung wurde grösstenteils frei improvisiert und die auftretenden Charaktere verkörperten oft menschliche Laster. Auch der Teufel und «die lustige Figur» hatten ihren festen Platz. In letzterer verschmolzen viele Typen: der Bauer, der Knecht, der Tölpel, der Narr – und sie hatte sogar etwas Teuflisches an sich. Dieser prügelnde Spassmacher war das Sprachrohr der Massen und so der Obrigkeit ein

Dorn im Auge. Mit ihrer Kritik an gesellschaftlichen Verhältnissen hatten die Spieler oft unter Sanktionen und Verboten zu leiden.

Seit 2000 ist eine Wiederbelebung dieser ursprünglich «lustigen Figur» zu beobachten. Junge, gut ausgebildete Puppenspielerinnen und Puppenspieler setzen vermehrt auf die irritierend unkorrekten Züge des alten Spassmachers. Dies nachdem dieser anderthalb Jahrhunderte dem pädagogischen Kasper Platz machen musste.

Na Wusch – Liebe Kinder, seid Ihr alle da?

Vielen von uns ist der Kasper, die lustige Figur aus dem Kaspertheater, aus der Kindheit bekannt. Naiv und doch gewitzt, wortgewandt und frech kommt er daher. Im Herzen ist er ein guter Kerl, er macht am Schluss alles richtig, erwischt den Räuber und schwärmt für Grossmutterns Kuchen. Sein Auftreten als harmloser, lustiger Unterhalter und Kinderpädagoge hat er erst ab Mitte des 19. Jahrhunderts erhalten. Seine Vorgänger sind weder harmlos noch gut.

Zwei davon sind Meister Hämmerlein und Pulcinella. Beide gründen in einer Handpuppentradition, die vor die Renaissance zurückreicht. Sie sind lustig, aber gleichzeitig haftet ihnen etwas Unheimliches an. Besonders Pulcinella aus der Commedia dell'Arte – der im Italien des 16. Jahrhunderts entstandenen Theaterform – hatte grossen Einfluss auf die «lustigen Figuren» im europäischen Puppentheater. Noch heute heissen viele dieser Figuren Polichinelle (frz.), Mr. Punch (engl.), Policinello (ital.) oder Kasper Putschenelle (dt.).

Der frühe Kasper war grob, derb und gewalttätig. Mit seinem Stock prügelte er drauflos und wurde nie für sein Tun bestraft. Gleichzeitig war er schlau, unerschrocken und reagierte allergisch auf jede Form von Autorität. Er wusste sich aus jeder noch so bedrohlichen Situation zu befreien. Und damit war er unbesiegbar, sogar dem Teufel oder dem Tod konnte er enttrinnen. Diese Art des Kaspers lebt im Mr. Punch Englands und Polichinelle Frankreichs bis heute weiter.

Der Wandel Kaspers im deutschsprachigen Raum begann in München. In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts hatte das Marionettentheater Josef Leonhard Schmidts das ausdrückliche Ziel, auf Kinder erzieherisch einzuwirken. Mit der reformpädagogischen Umdeutung des Kaspertheaters Anfang des 20. Jahrhunderts wurde Kasper schliesslich von fast allen rohen und derben Ausdrucksformen befreit und gebändigt.

Handpuppen

Alle Handpuppen aus Thüringen, Deutschland; um 1910; Holz, Farbe, Baumwolle, Textil; Slg. Hans Peter His, Legat 1974, vormals Slg. Emil Seiler-La Roche

- 224 Kasper; mit Zipfelmütze und grosser Nase; H 0854.05
- 225 Grossmutter; ihr gehorcht Kasper als einzige; H 0854.08
- 226 Junge Frau; vielleicht Gretel, Kaspers Freundin; H 0854.10
- 227 Student; H 0854.07
- 228 Kaminfeger; H 0854.09
- 229 Krokodil; H 0854.02
- 230 Polizist; H 0854.06
- 231 Teufel mit Heugabel; H 0854.03+11
- 232 Tod; H 0854.04

Der moderne Kasper – Unterhaltung und Erziehung

- 233 Polichinelle; der grobe und prügelnde Vorgänger des heutigen Kaspers; Ausschneidebogen für Hampelmann; Épinal, Frankreich; um 1870; Papier, Druck; H 0596.03; Slg. Hans Peter His, Legat 1974, vormals Slg. Emil Seiler-La Roche
- 234 Kasper; Handpuppe; Basel, Schweiz; Holz, Farbe, Textil, Tierfell; VI 70644.17; alter Bestand
- 235 Kopf einer Kasperpuppe; Handpuppe; Basel, Schweiz; 1. Hälfte 20. Jh.; Holz, Farbe, Textil; VI 21053m; Slg. Christ-Merian, Geschenk 1954
- 236 Kasper; Handpuppe; Basel, Schweiz; Holz, Farbe, Textil, Metall; VI 70644.03; alter Bestand
- 237 Kasper; Handpuppe; Basel, Schweiz; frühes 20. Jh.; Holz, Farbe, Textil; VI 41144; Slg. Theodora von der Mühl-Burckhardt, Geschenk 1972
- 238 Perot Polichinelle; Handpuppe; Barcelona, Spanien; um 1950; Holz, Farbe, Textil; VI 21365; Slg. Joan Amades, Kauf 1955
- 239 Kasper; Handpuppe; Basel, Schweiz; hergestellt von Sylvia Stieger um 1980; Papiermaché, Farbe, Textil; VI 56685; Slg. Theo Gantner, Kauf 1982
- 240 Kasper; Handpuppe; Basel, Schweiz; frühes 20. Jh.; Holz, Farbe, Textil; VI 41145; Slg. Theodora von der Mühl-Burckhardt, Geschenk 1972
- 241 Zwei Kasper; Handpuppen; Basel, Schweiz; 1. Hälfte 20. Jh.; Holz, Farbe, Textil, Metall; VI 21053a+i; Slg. Christ-Merian, Geschenk 1954
- 242 Kasper; Handpuppe; Basel, Schweiz; frühes 20. Jh.; Holz, Farbe Textil; VI 41141; Slg. Theodora von der Mühl-Burckhardt, Geschenk 1972
- 243 Kasper; Handpuppe; Basel, Schweiz; 1. Hälfte 20. Jh.; Holz, Farbe, Textil; VI 21053g; Slg. Christ-Merian, Geschenk 1954
- 244 Kopf einer Guignolpuppe; um 1810 schuf Laurent Mourguet in Lyon die Figur des Guignol, das Pendant zum modernen Kasper im deutschsprachigen Raum; Handpuppe; Frankreich; Holz, Farbe, Textil, Filz, Metall; VI 71136; alter Bestand
- 245 Guignol; Handpuppe; Frankreich; Holz, Farbe, Textil, Filz, Metall; VI 71134; alter Bestand
- 246 Kopf einer Waldorf-Kasperfigur; Handpuppe; Deutschland; Holz, Farbe; VI 71149; alter Bestand

Pädagogisch gegen das Böse

- 247 Krokodil mit beweglichem Maul; Handpuppe; Basel, Schweiz; Holz, Farbe, Filz, Textil; VI 70644.04; alter Bestand
- 248 Hexe; Handpuppe; Basel, Schweiz; hergestellt von Sylvia Stieger 1972; Papiermaché, Farbe, Filz, Textil; VI 41811; Slg. Sylvia Stieger, Kauf 1973
- 249 Hexe, Waldorf-Kasperfigur; Handpuppe; Deutschland; Holz, Farbe, Textil, Filz, Karton; VI 71144; alter Bestand
- 250 Hexe; Handpuppe; Basel, Schweiz; Holz, Farbe, Textil, Filz; VI 70644.13; alter Bestand
- 251 El demonio; der Teufel, spricht nur wenig, mit tiefer Stimme; Handpuppe; Barcelona, Spanien; um 1950; Holz, Farbe, Textil; VI 21376; Slg. Joan Amades, Kauf 1955
- 252 Teufel; Handpuppe; Basel, Schweiz; hergestellt von Sylvia Stieger 1972; Papiermaché, Farbe, Filz, Fell; VI 41812; Slg. Sylvia Stieger, Kauf 1973
- 253 Teufel; Handpuppe; Basel, Schweiz; frühes 20. Jh.; Holz, Farbe, Textil; VI 41147; Slg. Theodora von der Mühl-Burckhardt, Geschenk 1972
- 254 Teufel; Handpuppe; Basel, Schweiz; Holz, Farbe, Textil; VI 51278; Slg. A. Saboz-Bachofen, Geschenk 1979
- 255 Teufel; Handpuppe; Basel, Schweiz; Holz, Farbe, Textil; VI 70644.07; alter Bestand
- 256 Teufel mit Gabel; Handpuppe; Basel, Schweiz; frühes 20. Jh.; Holz, Farbe, Textil, Metall; VI 41148; Slg. Theodora von der Mühl-Burckhardt, Geschenk 1972
- 257 Tod; Handpuppe; Basel, Schweiz; Holz, Farbe, Textil; VI 70644.05; alter Bestand

- 258 La muerte; der Tod, dargestellt als Skelett, siegt auch über den Teufel; Handpuppe;
Barcelona, Spanien; um 1950; Holz, Farbe, Textil; VI 21371; Slg. Joan Amades, Kauf 1955
- 259 Tod; Handpuppe; Basel, Schweiz; frühes 20. Jh.; Holz, Farbe, Textil; VI 41146; Slg. Theodora
von der Mühl-Burckhardt, Geschenk 1972
- 260 Tod; Handpuppe; Basel, Schweiz; Holz, Farbe, Textil; VI 51277; Slg. A. Saboz-Bachofen,
Geschenk 1979
- 261 Gespenst; Waldorf-Kasperfigur; Handpuppe; Deutschland; Holz, Farbe, Textil; VI 71148;
alter Bestand

Se Yu – Die Reise nach Westen

«Die Reise nach Westen» (Standardchinesisch 'Xiyou Ji', Hokkien 'Se Yu') gehört zu den vier klassischen Romanen der chinesischen Literatur. Das Werk wurde zur Zeit der Ming-Dynastie (1368-1644) publiziert und als Verfasser wird der Schriftsteller Wu Cheng'en (ca. 1500-1580) vermutet.

Der Roman erzählt von der legendären Pilgerreise des Mönchs Xuanzang, der sich während der Tang-Dynastie (7.-10. Jh.) nach Westen begab, um die heiligen Schriften des Buddhismus nach China zu bringen. Im Roman heisst der Mönch Tang Sanzang. Die Geschichte enthält viele Sagen und Legenden; sie stellt eine Verbindung zur konfuzianischen, taoistischen und buddhistischen Philosophie her. Gleichzeitig ist sie eine grossartige Abenteuergeschichte sowie eine Satire auf die chinesische Bürokratie.

Die Pilgerreisegruppe besteht aus folgenden Teilnehmern:

- Tang Sanzang; der Mönch, der von Kaiser Taizong auf die Reise nach Westen geschickt wird, um die Schriften Buddhas in Empfang zu nehmen
- Sun Wukong; der listige und hochnäsige Affenkönig, der von Buddha für sein überhebliches Verhalten im Himmel bestraft wird und mit Hilfe der Göttin Guanyin Schüler und Begleiter Tang Sanzangs werden darf
- Zhu Bajie; General der himmlischen Flotte, der für seine Verfehlungen in Form eines Schweins auf die Erde verbannt wird
- Sha Wujing; General und himmlischer Vorhangheber, der eine wertvolle Vase zerstört hat und als furchterregender Halbdämon auf die Erde geschickt wird
- Yulong; der dritte Prinz des Drachenkönigs, der die Perle seines Vaters in Brand gesetzt hat, mit Guanyins Hilfe der Todesstrafe entgeht und das Pferd von Tang Sanzang werden darf

Auf der Reise erleben die fünf Gefährten zahlreiche Abenteuer und begegnen vielen Gefahren. Oft werden sie von Dämonen, Monstern und Geistern angegriffen, die versuchen, Tang Sanzang zu fressen, da ihnen sein Fleisch Unsterblichkeit verleihen soll. Insbesondere mit Sun Wukongs Hilfe und seiner Mischung aus ungestümem Verhalten, grossem Mut, merkwürdigem Humor und überraschender Weisheit gelingt es ihnen, alle Gefahren und Prüfungen zu überstehen. So nehmen sie am Ende der Geschichte von Buddha persönlich die heiligen Schriften entgegen und bringen sie zurück nach China. Als Belohnung erreichen Tang Sanzang und Sun Wukong die Buddhaschaft, Sha Wujing erlangt das Nirwana, Yulong wird zu einer göttlichen Naga und Zhu Bajie wird zu einem Altarreiniger.

Sun Wukong ist der eigentliche Hauptcharakter der Geschichte und eine der bekanntesten und beliebtesten mythischen Figuren Chinas. Er ist ein heiterer Rebell, der die verknöcherte Himmelherrschaft frech herausfordert – und damit ein typischer Trickster.

Handpuppen

Alle Handpuppen *wayang potehi* vom Puppenspieler, *dalang*, Ki Sukar Mujiono; Surabaya, Ostjava, Indonesien; 20. Jh.; Holz, Farbe, Textil, Haar, Pflanzenfaser, Kunststoff; Slg. Werner Gamper, Geschenk 2017

- 262 Cia Biroco, Gott des Unsichtbaren, und Tay Pek Kim Je, Gottheit des Himmels und der
Seelenbefreiung, eröffnen mit einem Gebet die Vorstellung; IIc 23033+44
- 263 Tek Jin Kiat; Premierminister des Königs, tritt danach immer als erster auf; IIc 23038
- 264 Tang Sanzang (indon. Tong Sang Cong); Mönch, wird von Kaiser Taizong auf die Reise nach
Westen geschickt; IIc 23043
- 265 Sun Wukong (indon. Sun Go Kong); der listige und hochnäsige Affe mit übernatürlichen
Kräften, Gefährte Tang Sanzangs; IIc 23039
- 266 Zhu Bajie (indon. Ti Pat Kay); der himmlische General in der Erscheinung eines Schweins,
Gefährte Tang Sanzangs; IIc 23042
- 267 Sha Wujing (indon. Si Go Ceng); der himmlische Vorhangheber in der Erscheinung eines
Halbdämons, Gefährte Tang Sanzangs; IIc 23041
- 268 Yulong; dritter Prinz des Drachenkönigs, auf der Erde als weisses Pferd, Gefährte und
Reittier Tang Sanzangs; IIc 23046
- 269 Kim Kak und Gim Kak; Abgesandte des Drachenkönigs Wansheng, entführen Tang Sanzang,
doch Sun Go Kong und Ti Pat Kay können sie töten und Tang Sanzang befreien;
IIc 23052+53
- 270 Say Cu Houw; der Tiger ist ein Knecht und die Vorhut des Gelb-Wind-Dämons, Ti Pat Kay
erkennt die Gefahr und kann ihn töten; IIc 23050
- 271 Gajah; der Gelbzahnelefant ist ein Dämon am Löwen-Kamel-Bergrücken, fängt mit seinem
Rüssel Ti Pat Kay, wird aber von seinem Meister Bodhisattva Samantabhadra zurückgerufen;
IIc 23049
- 272 Kera Tungpai; Affe, der gelegentlich in der indonesischen Version der Geschichte als Gegner
Sun Go Kongs auftritt, von diesem aber mühelos besiegt wird; IIc 23040
- 273 Lembu; der Stier-Dämon-König erscheint in der Form Ti Pat Kays, um Sun Go Kong zu
täuschen, zeigt aber im Kampf seine wahre Form und muss zum Jade-Kaiser in den Himmel,
damit dieser über sein Schicksal bestimmt; IIc 23051
- 274 Naga; Nagas sind halbgöttliche Wesen in Schlangen- oder Drachenform, die in der Unterwelt
leben, am Ende der Geschichte wird Yulong, der als Reittier des Mönchs Tang Sanzang
dienen musste, als Belohnung zu einer Naga; IIc 23054

Unterhaltung und Kritik

- 275 Dämmlicher und korrupter Beamter; Stabpuppe; Lingao, Hainan, China; hergestellt von
Chen Zhonggao und Wu Qianpeng 2011; Kunstseide, Trikot, Kunstfasern, Papiermaché,
Holz, Metall, Bambus; IID 15517; Kauf 2011
- 276 Sun Wukong; Affenkönig; Stabpuppe; Lingao, Hainan, China; hergestellt von Chen Zhonggao
und Wu Qianpeng 2011; Kunstseide, Trikot, Kunstfasern, Papiermaché, Holz, Metall,
Bambus; IID 15516; Kauf 2011

Das Zitherspiel – Musik verbindet

Das Schattenspiel ist in China eine populäre Theaterform. Neben Indien wird China als mögliches Ursprungsland vermutet. In den chinesischen Provinzen sind verschiedene Stile entstanden. Zum Repertoire der Schattenspieltruppen zählen vor allem historische Dramen, klassische Geschichten wie «Die Reise nach Westen», aber auch berühmte Legenden.

«Das Zitherspiel» erzählt die Legende der Freundschaft zwischen Yu Boya und Zhong Ziqi. Yu Boya ist ein Meister im Spiel der Zither. Eines Tages ist er mit seinem Boot unterwegs, als ein Gewitter ihn dazu zwingt, an Land zu gehen. Dort beginnt er die Zither zu spielen, hat aber das Gefühl, es würde ihm jemand zuhören. Er schickt einen Knaben los und dieser kommt mit dem Holzhacker Zhong Ziqi zurück. Yu Boya spürt instinktiv, dass Zhong Ziqi seine Musik versteht und spielt eine Melodie, die er den hohen Bergen widmet. Die Musik ist so schön, dass Zhong Ziqi ausruft: «Die Melodie ist so wunderbar! So erhaben wie der Berg Tai!» Bei einem anderem Stück, das den rauschenden Wellen nachempfunden ist, ruft Zhong Ziqi: «Die Musik ist so stark und mächtig wie ein grosser Strom, der vorüberzieht!» Durch die Musik werden Yu Boya und Zhong Ziqi zu Seelenverwandten. Nach dem Tod von Zhong Ziqi zerstört Yu Boya seine Zither, da ihn nun niemand mehr verstehen könne.

Schattenspielfiguren

Alle Schattenspielfiguren aus Chengdu, Sichuan, China; 1. Hälfte 20. Jh.; Büffelhaut, Farbe, Holz, Metall, Haar, Schnur; Slg. Gottlieb Eger, Kauf 1951, vormals Slg. Karl Eger

- 277 Knabe; IId 4018
- 278 Zhong Ziqi; der Holzhacker; IId 4019
- 279 Yu Boya; der Meister des Zitherspiels; IId 4017
- 280 Qin; die Zither; IId 4023
- 281 Requisiten:
 - Tisch; IId 4024
 - Hocker; IId 4020
 - Bonsaibaum im Topf mit Sockel; IId 4021
 - Bonsaibaum; IId 4022

Wayang Hip Hop – Tradition und Moderne vereint

Das Figurentheater ist lebendig und dynamisch. Innovative Puppenspielerinnen und -spieler haben immer wieder Bezüge zum aktuellen Geschehen hergestellt. Im indonesischen *wayang*-Theater kommen seit dem frühen 20. Jahrhundert Darstellungen von Kolonisatoren, den Holländern als Fremde vor. Manchmal sind es auch Dämonen, die europäische Militäruniformen tragen.

Engagierte und talentierte Einzelpersonen sind zentral bei der Erneuerung des Figurentheaters. Sie bewahren die überlieferten Formen vor Erstarrung und ermöglichen ihre Weiterentwicklung. Ein solcher Erneuerer ist der junge *dalang* Ki Catur «Benyek» Kuncoro aus der Region Yogyakarta auf Java. Er ist vor allem bei einem jungen und gut gebildeten Publikum beliebt.

wayang hip hop ist nicht nur eine neue Form des *wayang*-Theaters, es bezeichnet ebenso eine Gruppe von Künstlerinnen und Künstlern unterschiedlicher Sparten, die von Catur Kuncoro ins Leben gerufen wurde und geleitet wird. Der Erfolg Catur Kuncoros gründet auf einer überraschenden Kombination ganz unterschiedlicher Elemente zu einem komplexen

Ganzen. Er verbindet unterschiedliche Musiksparten und adaptiert klassische *wayang*-Themen auf aktuelle gesellschaftliche Fragen: Dazu überträgt er alte javanische Weisheiten in einen zeitgenössischen Rahmen und gestaltet eine ganze Aufführung in Form der Spassmacherszenen traditioneller Präsentationen.

Dafür hat Catur Kuncoro die Spassmacher- und Dienerfiguren des Schattentheaters *wayang kulit* selbst neu gestaltet. Der alte und weise Semar kommt als Rapper Sammy auf die Bühne und dessen Söhne Gareng, Petruk und Bagong als Bad Boy, Tänzer und Skater. Und auch Lady Gaga hat einen festen Platz in seinen Aufführungen.

Schattenspielfiguren

Alle Schattenspielfiguren *wayang hip hop* von Ki Catur «Benyek» Kuncoro; Region Yogyakarta, Java, Indonesien; 2019; Tierhaut, Farbe, Kunststoff; Kauf 2019

- 282 Zwei Dämonen
- 283 Spassmacher Petruk als Dorfchef
- 284 Spassmacher und Diener Petruk, Gareng, Bagong und Semar als Hip-Hopper Patrick, Garry, Boggy und Sammy
- 285 Spassmacher Bagong als Skater
- 286 Spassmacher Gareng als Bad Boy Garry
- 287 Spassmacher Petruk als Tänzer
- 288 Lady Gaga
- 289 Raucher Yatin
- 290 Gunungan; das Anfangs-, Schluss- und Pausenzeichen in der Form einer Moschee mit dem Staatsadler im Zentrum

L’Histoire du Soldat – Das Marionettentheater Festi-Ligerz

Charles-Ferdinand Ramuz (1878-1947) und Igor Strawinsky (1882-1971) verfassten 1917 das Stück «L’histoire du soldat», «Die Geschichte vom Soldaten». Es basiert auf einem russischen Märchen und wurde für ein Wandertheater geschrieben. Elsi und Fernand Giauque adaptierten das Stück 1931 für ihr Marionettentheater. Maja Sacher-Stehlin lud Elsi und Fernand Giauque mit ihrem «Marionettentheater Festi-Ligerz» 1942 für eine Aufführung nach Basel ein.

2013 nahm sich die Bieler Familienfirma Rivgosch des Stückes und der Marionetten wieder an. Zum 100. Geburtstag von «Die Geschichte vom Soldaten» konnte 2017 in Heidelberg die Premiere der Annäherung an die Aufführung von 1931 gefeiert werden. Dies war das Resultat der Zusammenarbeit zwischen der Marionettenoper im Säulensaal (Musikwissenschaftliches Seminar Universität Heidelberg), Rivgosch Biel, dem Nachlass Elsi Giauque Ligerz und dem Verlag edition clandestin Biel. Im März 2020 ist «Die Geschichte vom Soldaten» ein weiteres Mal in Basel: als Gastspiel im Basler Marionetten Theater.

«Die Geschichte vom Soldaten» ist ein literarisches Theater. Ramuz und Strawinsky nahmen darin Verfremdungseffekte vorweg, die später bei Antonin Artaud und Bertolt Brecht zentral wurden. Die Geschichte weist viele Gemeinsamkeiten mit dem klassischen Figurentheater auf: Das Böse in Form des Teufels z.B. führt die Hauptfigur in Versuchung.

Ein Soldat auf Heimaturlaub begegnet dem Teufel. Dieser überredet ihn, seine Geige gegen ein Buch zu tauschen, das grosse Reichtümer verspricht. Der Soldat lässt sich darauf ein und muss dem Teufel in drei Tagen das Geigenspiel beibringen. In Wirklichkeit vergehen aber

drei Jahre und die ihm bekannte Welt gibt es nicht mehr: Seine Mutter erkennt ihn nicht, seine Braut hat einen anderen geheiratet und für die Armee gilt er als fahnenflüchtig. Mit Hilfe des Buches wird er zwar ein reicher Kaufmann, aber er bleibt unglücklich. Durch eine List ergattert er seine Geige zurück, doch darf er nun nicht mehr in seine Heimat. Als er dies doch tut, wartet dort der Teufel auf ihn.

Und die Moral von der Geschichte‘:

«Man soll zudem, was man besitzt, begehren nicht, was früher war. Man kann zugleich nicht der sein, der man ist und der man war. Man kann nicht alles haben. Was war, kehrt nicht zurück.»

291 Fadenmarionetten und Requisiten des Marionettentheaters Festi-Ligerz zur Geschichte vom Soldaten: 4 Teufel, 1 Soldat, 1 Prinzessin, 1 Erzähler, div. Requisiten; Elsi und Fernand Giauque, Ligerz, Schweiz; 1931; Holz, Farbe, Metall, Textil, Leder; Leihgabe Nachlass Elsi Giauque

Nathan der Weise – Das Basler Marionetten Theater

Das Basler Marionetten Theater feiert 2019 sein 75-jähriges Bestehen. Entstanden ist es aus der Leidenschaft und dem Engagement Richard Koelners. Er gründete es 1943 und seit 1956 ist es im Zehntenkeller am Basler Münsterplatz zu Hause. In der Anfangszeit spielte das Basler Marionetten Theater ausschliesslich Schauspiele und Opern für Erwachsene. Ab 1956 wurden Märchen in Mundart ins Programm aufgenommen. Kinder- und Schulaufführungen stehen seither gleichberechtigt neben Aufführungen für Erwachsene auf dem Spielplan.

Zum 40-jährigen Jubiläum inszenierte Richard Koelner das Stück «Nathan der Weise» von Gotthold Ephraim Lessing; die Bearbeitung des Stücks, die Marionetten, die Bühnenbilder und die Gesamtregie stammten von Koelner. «Nathan der Weise» wurde 1779 veröffentlicht und ist ein wichtiges Werk der Aufklärung. Lessing widmet sich darin den Themen Humanismus und Toleranz. Der Kern des Werks ist die Ringparabel: Sultan Saladin lässt den weisen Nathan rufen und fragt ihn, welche der drei Religionen Christentum, Judentum und Islam die wahre sei. Nathan antwortet nicht direkt, sondern mit einem Gleichnis ...

292 Fadenmarionetten Nathan und Saladin von Richard Koelner; Basel, Schweiz; 1983; Holz, Farbe, Textil, Metall, Haar; Leihgabe des Basler Marionetten Theater

Spielstation

«Du darfst mit uns spielen! Bitte stell uns am Schluss wieder zurück und beachte die Nummer. Geschichten zu uns findest du im Geschichtenheft oder bei den Hörstationen.»

Schattenspielfiguren Bali

«Wir sind schon alt und gebrechlich. Spiel vorsichtig mit uns!»

1. König Dasaratha, will es allen recht machen
2. Prinz Rama, ein Held und guter Schütze
3. Sita, Ramas treue Frau, eine Schönheit und ein Vorbild für Frauen
4. Lakshmana, Ramas Bruder, der ihm nicht von der Seite weicht

5. Spassmacher, redet unanständig und macht sich lustig über die Mächtigen und Reichen
6. Dämonenkönig Ravana, mächtig und böse
7. Hanuman, General der Affen und Helfer von Rama und Sita
8. Affe, ein Kämpfer im Heer des Affengenerals Hanuman
9. Vogel Garuda, ein starker und tapferer Gefährte von Prinz Rama

Schattenspielfiguren Karagöz

10. Karagöz, ein ungebildeter, schlagfertiger Tunichtgut, ständig auf der Suche nach Arbeit
11. Hacivat, der gebildete Freund von Karagöz aus der Oberschicht, der immer alles besser weiss
12. Celebi, ein vornehmer Städter und Frauenheld
13. Tuzsuz Deli Bekir, ein Trunkenbold und immer bereit zum Kampf
14. Zenne, das bedeutet Frau, sie hat oft die Rolle einer Geliebten
15. Laz, ein Hinterwäldler, dessen Dialekt man kaum versteht
16. Zwerg Beberuhi, ein dümmlischer Angeber, aber sehr stark
17. Haus von Karagöz
18. Haus von Hacivat
19. Schiff von Hacivat, fährt auf der Meeresenge Bosporus

Handpuppen Kasper und «Die Reise nach Westen»

20. Kasper, ein hilfsbereiter Witzbold
21. Polizist, nimmt es genau, aber ist nicht so schlau
22. Grossmutter, eine gute Seele, stets besorgt und backt gerne Kuchen
23. Gretel, die mutige Freundin von Kasper
24. Räuber, lebt im Wald und wäre gerne reich
25. Krokodil, hat immer Hunger und verschluckt alles, was ihm in den Weg kommt
26. Sun Wukong, der freche, gefitzte Affe mit Zauberkraft

Stabpuppen Java

«Geh vorsichtig mit uns um! Wir sind sehr alt und haben zerbrechliche Knochen.»

27. Edler Ritter, bekämpft die Schurken und Dämonen dieser Welt
28. Böser Dämonenfürst, kennt weder Moral noch Mitgefühl

Marionetten Nepal

29. Ganesha, der Elefantengott bringt Glück und hilft in jeder Notlage
30. Brahmayani, eine Muttergöttin mit viel Energie

Danke fürs Zurücklegen.