

**Zeitschrift:** Burgdorfer Jahrbuch  
**Herausgeber:** Verein Burgdorfer Jahrbuch  
**Band:** 62 (1995)

**Artikel:** Bima : eine wayang kulit-Figur aus Mitteljava, Indonesien  
**Autor:** Kunz, Richard  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1075965>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 01.04.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

Aus dem Museum für Völkerkunde Burgdorf:

## Bima: eine wayang kulit-Figur aus Mitteljava, Indonesien

*Richard Kunz*

Im neugestalteten Museum für Völkerkunde am Kirchbühl 11 (Wiedereröffnung Mai 1995) ist unter anderem eine ausserordentlich schöne Figur des indonesischen Schattentheaters *wayang kulit* ausgestellt. Leider ist nirgends festgehalten wie die Figur ans Museum gelangte, noch wer sie dem Museum vermachte. Fest steht nur, dass die Figur in der ersten Hälfte dieses Jahrhunderts hergestellt wurde und, auf Grund stilistischer Details, aus Mitteljava stammt.

### *Einleitung*

Auf Java, der bevölkerungsreichsten und fruchtbarsten Insel Indonesiens, entstanden einerseits durch jahrtausendealten Kontakt mit Händlern und Kulturen von ausserhalb des Archipels (auf Grund der Lage Javas an der Handelsroute zwischen Indien und China), und andererseits durch eine geschichtete Gesellschaft aus Herrschern, Adligen, Beamten, Händlern, Handwerkern und Reisbauern kunstvolle und komplexe Musik-, Tanz- und Theaterformen. Unter diesen Kunstformen wurde besonders das mit Pergamentfiguren gespielte Schattentheater (*wayang kulit*) zu einer Hochblüte entwickelt. Das Schattentheater und alle von ihm abgeleiteten Tanz- und Theaterformen werden mit dem Begriff *wayang* (jav. Schatten) bezeichnet.

Das *wayang*-Theater ist Träger altindonesischer Mythen, jedoch stark hinduistisch-buddhistisch, und auf Java zusätzlich islamisch beeinflusst. Das *wayang*-Theater, welches mit der Machtausdehnung der hindujavanischen Grossreiche (wie Majapahit) auch in Gebiete ausserhalb Javas gelangte, ist heute noch auf Java, vor allem an den höfischen Zentren von Yogyakarta und Surakarta (Solo) sowie deren ruralem Hinterland, sowie auf Bali, auf Lombok und in Teilen Südsumatras

verbreitet. Zudem ist das *wayang* ein Bestandteil einer javanisch dominierten Nationalkultur Indonesiens geworden und deshalb als Unterhaltungsform in weiten Teilen des Archipels verbreitet.

Die ältesten javanischen Inschriften, welche *wayang*-Aufführungen erwähnen, wurden ins 9. Jahrhundert datiert. Das *wayang*-Theater ist jedoch wesentlich älter, da das Theater mit Pergamentfiguren zu den ältesten Theaterformen südostasiatischer Hochkulturen zählt. Es ist nicht auszuschliessen, dass das schattenerzeugende Figurentheater mit der seit prähistorischer Zeit in Südostasien verbreiteten Ahnenverehrung zusammenhängt, denn Schatten eignen sich vorzüglich um Übernatürliches, wie zum Beispiel eben Ahnen, darzustellen. Nach südostasiatischer Vorstellung nämlich führt die Gemeinschaft der Lebenden zu besonderen Anlässen die Anwesenheit der Ahnen herbei, um den Rat und die Unterstützung der Vorfahren zu erhalten. Mit ihrem Sitz an Flussoberläufen und Bergen rücken die Ahnen auch örtlich in die Nähe der Himmelsgötter, was sie zu Mittlern zwischen Menschen und Göttern macht.



Java.

### *Theater als Abbild und Darstellung des Kosmos*

Mit seinen beinahe unendlich vielen Personen und Geschichten stellt das *wayang*-Theater das Leben und die Welt der Menschen, Götter, Ahnen, Riesen und Dämonen dar. Grundmuster eines jeden *wayang*-Stückes (*lakon*) ist die Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse, wobei die Welt der Menschen erst durch den kosmischen Kampf zwi-

schen Oberwelt und Unterwelt entstand. Mit der Entstehung der Erde wird nun dieser Kampf der polaren Unter- und Oberweltskräfte auf dieselbe verlagert und auch hier weitergeführt. Akteure in diesem Kampf sind nun die Menschen, wobei die guten Menschen auf die Hilfe der Götter, Ahnen und Feen zählen dürfen, während die schlechten Menschen mit Dämonen, Geistern und Riesen im Bunde stehen. Jedes *lakon* gipfelt in der grossen Endschlacht, wobei das Gute einen vorübergehenden Sieg davonträgt und somit die kosmische Ordnung wieder im Gleichgewicht ist. Ein endgültiger Sieg des Guten oder des Bösen jedoch ist nicht möglich, da dies das Ende der Welt bedeuten würde, denn die fortdauernde Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse ist nicht nur das Wesentliche an der irdischen Existenz, sie garantiert auch Stabilität, Harmonie und Existenz des ganzen Universums.

Neben der Darstellung der kosmischen Ordnung ist aber das *wayang*-Theater noch mehr. Aufbauend auf der Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse bringt es das Wesentliche und Universelle im Menschen zum Ausdruck. Das *wayang*-Theater bietet Möglichkeiten der Identifikation, zeigt Verhaltensmuster auf und bietet Konfliktlösungen an. So wie das *wayang* die kosmische Ordnung darstellt und garantiert, so gibt es ebenfalls die Ordnung der javanischen Gesellschaft vor, wobei der Mikrokosmos (die Welt des Menschen) ein Abbild des Makrokosmos (des Universums) ist. Nicht nur der Makrokosmos, sondern auch die menschliche Welt ist ein geordnetes Ganzes, indem jedes Element seinen ganz bestimmten Platz hat. Solange jeder Mensch, ob gut oder böse, seinen Platz in der Gesellschaft einnimmt, seine ihm zukommende Rolle spielt und seine dementsprechenden Pflichten erfüllt, ist die Gesellschaft im Gleichgewicht. Harmonie und Gleichgewicht wiederum sind die Voraussetzung zur Gewinnung der segenspendenden Ahnen, denn die Ahnen sind aktiv an der Mitgestaltung der menschlichen Welt beteiligt. Die Mitglieder der Gesellschaft sollten deshalb nach javanischer Vorstellung ihre Handlungen nach den mythischen Vorgaben des *wayang* ausrichten. *Wayang*-Aufführungen vermitteln somit auch je nach Sozialschicht verschieden beeinflusste Moralvorstellungen. Autoritätskonzepte und Verhaltensregeln, welche in den Aufführungen vermittelt werden, geben jedem einzelnen Mitglied der Gesellschaft die Möglichkeit, seine spezifischen Aufgaben in der Gemeinschaft zu erkennen und zu akzeptieren sowie jedem Menschen mit dem ihm zukommenden Respekt zu begegnen.

### *Theater als religiös-magisches Ritual*

Die Wurzeln des *wayang*-Theaters reichen in die Zeit vor dem indischen Kultureinfluss zurück, das heisst vor Beginn unserer Zeitrechnung, und werden im Ahnenkult vermutet. Das Schattentheater eignet sich ausgezeichnet, die materielle Welt, aber auch die übernatürliche Welt, darzustellen. Die durchbrochenen und wundervoll bemalten Figuren stellen in diesem Fall die materielle Welt dar, während die auf den Spielschirm (*kelir*) geworfenen Schatten der Figuren die transzendente und für den Indonesier wichtigere und eigentliche Wirklichkeit darstellen. Der Schatten ist der Beweis, dass die Figur lebt, und somit wichtiger als das schattenwerfende Objekt, denn auch der Mensch wird als blosser Schatten Gottes, des universellen Puppenspielers, gesehen. Der Puppenspieler des *wayang*, *dalang* genannt, erfüllt die Aufgabe eines Mittlers zwischen den Menschen und der übernatürlichen Welt der Götter, Geister, Ahnen und Dämonen.

Der *dalang* ist priesterähnlicher Puppenspieler und zugleich auch Rezipient und Orchesterleiter. Den Aufführungen des *dalang* gehen Opferhandlungen voraus, und durch Gebete und Mantras erweckt der *dalang* die Figuren zum Leben. Das heisst die Seelen, oder die Lebenskraft der



1 *Wayang*-Aufführung in Yogyakarta, Mitteljava. Im Vordergrund sind Teile des *gamelan*-Orchesters sichtbar.

Ahnen, Götter, Geister und Dämonen fahren in die Figuren und sprechen durch sie zu den Menschen. Die guten Figuren übernehmen zudem eine wichtige Schutzfunktion, indem sie die Gemeinschaft vor Unheil schützen. Ziel einer *wayang*-Vorstellung ist die persönliche und gemeinschaftliche Stärkung der Lebenskraft, ähnlich dem europäisch-mittelalterlichen Mysterienspiel. So werden krisenhafte und soziale Veränderungen, wie zum Beispiel Geburt, Beschneidung, Hochzeit und Tod, oder Naturkatastrophen, wie Vulkanausbrüche oder Überschwemmungen, mit *wayang*-Aufführungen begleitet und beantwortet. Das *wayang* hilft in diesen Fällen, die aus dem Gleichgewicht geratene Ordnung wiederherzustellen. Besonders auch das Errichten neuer Häuser, der Beginn der Reisaussaat, wie auch die gemeinschaftlich durchgeführte Ernte werden durch *wayang*-Aufführungen begleitet. Gleichzeitig werden religiöse Zeremonien durchgeführt, und es werden Opfergaben an Götter und Lokalgeister dargebracht.

Eine *wayang*-Aufführung ist ein Gesamtkunstwerk, das durch die Spielweise des *dalang*, durch die Opferhandlungen, und durch die streng vorgegebene *gamelan*-Musik jeden Zuschauer in den kosmischen Streit miteinbezieht und die Verbindung sowie den gegenseitigen Bezug der materiellen und übernatürlichen Welt zu einer Erfahrung werden lassen.

#### *Aufführung und Repertoire des wayang*

Die auf Java auch heute noch bei jung und alt beliebten *wayang*-Aufführungen dauern, falls es sich um traditionelle Aufführungen handelt, die ganze Nacht, normalerweise von zirka 21 Uhr bis zirka 6 Uhr. Der zeitliche und inhaltliche Rahmen einer Aufführung ist streng vorgegeben, und ein guter *dalang* weicht kaum von diesen Vorgaben ab. Interpretationen und Kommentare zum Zeitgeschehen sind ihm zwar erlaubt, doch Inhalt, Aufbau und die Vorschriften der höfischen Etikette müssen von ihm eingehalten werden.

Die Bühnenausstattung, welche gleichzeitig das Universum symbolisiert, besteht aus einem Schirm oder einer Leinwand (*kelir*), einem Stamm einer Bananenstaude (*gedebog*), der am unteren Rand des Schirmes befestigt ist, und einer Lampe (*blencong*), welche den Schirm beleuchtet. Die Leinwand steht dabei für den Himmel, der Bananenstamm für die Erde, und die Lampe für Sonne oder Mond. Nach

meditativen Vorbereitungen – heute oft nur ein Gebet – setzt sich der *dalang* vor den beleuchteten Schirm und steckt die im Stück nicht verwendeten Figuren am rechten respektive linken Rand des Schirmes in den Bananenstamm, wodurch sie der Aufführung beiwohnen und somit die Vollständigkeit des Universums symbolisieren. Die rechte Seite ist dabei die Seite der guten Partei, die linke Seite diejenige der schlechten Partei. Die für das Stück benötigten Figuren liegen neben dem *dalang* auf der Aufbewahrungskiste respektive dem Deckel der Kiste.

Zu Beginn jeder *wayang*-Aufführung steckt in der Mitte des Bananenstammes ein *gunungan* oder *kekayon*. Seine oben spitzzulaufende, symmetrische Form stellt den Weltenberg dar, und in seiner oberen Hälfte ist der Lebensbaum abgebildet. Der *gunungan* ist Symbol des Universums, der Weltordnung und des menschlichen Lebens, sein übergrosser Schatten auf dem Schirm ist das Universum selbst, das wiederum als Mikrokosmos in jedem Menschen existiert.

Nach einem Einleitungsstück des *gamelan*-Orchesters steckt der *dalang* den *gunungan* von der Mitte des Schirmes auf die Seite, danach beginnt der erste Hauptteil der Aufführung (zirka 21 Uhr bis Mitternacht). Dabei werden die Thematik, die Handlungsorte und die Personen vorgestellt, und die Schwere des Konfliktes wird aufgezeigt. Im zweiten Hauptteil (Mitternacht bis zirka 2 Uhr) erlebt die Handlung den dramatischen und zugleich auflösenden Höhepunkt. In der sogenannten *gara-gara*-Szene hat die gute Partei schwere Prüfungen und Gefahren zu bestehen, und Naturgewalten bedrohen die Menschen. Diese Spannung wird abrupt aufgelöst, indem die Spassmacher und zugleich Götter (*panakawan*) auftreten und dabei singen, derbe Witze erzählen und die Gefahren verscheuchen. In der *gara-gara*-Szene hat der *dalang* die Möglichkeit, frei zu interpretieren und aktuelle politische Ereignisse dörflicher bis nationaler Ebene zu kommentieren, was dieser Szene eine besondere Bedeutung zukommen lässt. Der rituelle Charakter der Szene wird zusätzlich durch die Spassmacher selbst hervorgehoben. Sie sind ursprünglich wohlgestaltete autochthone Götter des javanischen Pantheons, treten aber auf der Welt in ritueller Umkehr als hässliche, missgebildete Diener und Spassmacher auf und reden in fehlerhaftem Vulgärjavanisch. Der dritte Hauptteil, welcher von 2 Uhr bis zirka 6 Uhr dauert, wird von Kampfszenen dominiert. Alle Kämpfe münden schliesslich in die grosse Endschlacht. Diese Szenen zeigen die Lösungen zu den Konflikten auf und verdeutlichen, dass das Gute immer über



*Bima: eine wayang kulit-Figur aus Mitteljava, Indonesien*

Die Figur stellt Bima, den zweitältesten der fünf Pandawa-Brüder, aus dem Pandawa-Zyklus dar

Höhe 70 cm, Breite 40 cm, erste Hälfte 20. Jahrhundert  
Wasserbüffelhaut durchbrochen und polychrom bemalt, Büffelhorn,  
Holz

Aus dem Museum für Völkerkunde Burgdorf

Foto: A. Marbot, Burgdorf

Die Geschichte der fünf Pandawa-Brüder basiert auf dem indischen Epos des Mahabharata, der längsten Dichtung der Welt. Doch anders als im indischen Original behandelt die javanische Umdichtung vor allem die Verbannung der Pandawa im Königreich Amarta.

Gegenstand der 144 Stücke (*lakon*) des Pandawa-Zyklus bildet die Auseinandersetzung zwischen den Nachkommen des weisen Abiyasa aus dem Reiche Astina. Dieser hat nämlich zwei Söhne: Dastarastra, der Vater der 99 Korawa, und Pandu, der Vater der fünf Pandawa Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula und Sadewa. Nach Abiyasas Tod geht die Herrschaft an Pandu über, weil der erstgeborene Dastarastra blind ist. Pandu seinerseits aber ist impotent, und so empfangen seine beiden Frauen die fünf Söhne von den Göttern: Yudistira ist Sohn des Richtergottes Darma; Bima ist Sohn des Windgottes Bayu; Arjuna ist Sohn des Wisnu; Nakula ist Sohn des Aswi, und Sadewa ist Sohn des Aswin. Der Brahmane Durna ist der Lehrer der Korawa und Pandawa. Dauernde Rivalitäten zwischen den Vettern führen aber bald zur ersten Verbannung der Pandawa. Mit Hilfe von Kresna, einer Inkarnation des Gottes Wisnu und Sohn von Perabu Basudewa aus Madura, gelingt ihnen aber die Rückkehr. Das Reich Astina wird in der Folge aufgeteilt, doch verlieren die Pandawa durch eine List der Korawa im Würfelspiel ihre Hälfte des Reiches und müssen ein zweites Mal ins Exil. Danach leben Yudistira und seine Brüder und Frauen in jahrelanger Verbannung. Erst nach vielen Verwirrungen, Intrigen und (Liebes-)Abenteuern kehren sie zur alles entscheidenden Endschlacht, dem Baratayuda-Krieg, zurück und vernichten die Korawa. Die Pandawa kehren nun nach Astina zurück und Yudistira übernimmt die Herrschaft, welche er später an den Enkel Arjunas, Parisekit weitergibt.

Bima ist der zweitälteste der Pandawa-Brüder und an einigen typischen Merkmalen zu erkennen:

- Obwohl er zur rechten, das heisst guten und edlen, Partei gehört, ist sein Äusseres dynamisch-aggressiv. Dies verrät vor allem sein Gesicht (rundes Gesicht, runde Augen, stumpfe Nase, Kinnbart) und seine breite Beinstellung.
- Seine grossen Daumennägel (*pancanaka*) weisen ihn als Sohn des Windgottes Bayu aus. Diese langen Nägel dienen ihm im Kampf als Waffe.
- Ferner trägt er eine Krone (*mahkota*) und eine Schulterzier in Form von Flügelornamenten (*praba*), die ihn als regierenden Fürsten ausweisen. Des weiteren trägt er ein schachbrettartiges Hüfttuch (*kain katongan*), welches ihn als Ksatriya (fürstlichen Krieger) erkennen lässt.

das Schlechte siegen muss. Den Schluss der Aufführung bildet wiederum der *gunungan*, welcher wieder in die Mitte des Bananenstammes plaziert wird.

Seltsam mag dem westlichen Betrachter die Sitzordnung der Zuschauer erscheinen. Diese sitzen nämlich in der Regel auf der gleichen Seite des Spielschirmes wie der *dalang* und das *gamelan*-Orchester, von wo die Figuren samt ihren Schatten sichtbar sind, können aber das Geschehen auch von der Seite des Schirmes betrachten, von der nur die Schatten der Figuren zu erkennen sind. Besonders an den Höfen existierte bis vor kurzem eine nach Geschlechtern getrennte Sitzordnung, wobei die Männer auf der Seite des Schirmes sassen, von der aus die Figuren und ihre Schatten sichtbar sind, die Frauen auf der Seite, wo nur die Schatten sichtbar sind. Diese Trennung entstand wohl erst durch den islamischen Einfluss und wird heute kaum mehr praktiziert.

Das klassische javanische Schattentheater (*wayang kulit purwa*) kennt vier Hauptzyklen:

Ein erster Zyklus enthält Stücke mit altjavanisch-animistischen Inhalten. Sie handeln vor allem von Auseinandersetzungen zwischen Göttern und Unterweltdämonen und erklären die Welt als Ergebnis dieser Auseinandersetzungen. Eine zentrale Figur in diesem Zyklus ist Dewi Sri, die Fruchtbarkeits- und Reisgöttin.

Ein zweiter Zyklus ist der des Arjunasabau. Der Stoff ist ursprünglich dem indischen Epos des Ramayana entnommen und schildert in 5 Stücken (*lakon*) die Auseinandersetzung zwischen Arjunasasra, einer Inkarnation des Gottes Wisnu, und Dasamuka, dem zehngesichtigen und zwanzigarmigen Dämonenherrscher.

Ein dritter Zyklus behandelt die Geschichte von Rama, wiederum einer Inkarnation Wisnus. Der Rama-Zyklus ist unterteilt in 18 *lakon* und ebenfalls dem indischen Epos des Ramayana entnommen. Geschildert wird die ungerechte Verbannung und der jahrelange Kampf Ramas zur Befreiung seiner geliebten Frau Sinta, die von Rawana im Dämonenreich Alengka gefangengehalten wird und schliesslich mit Hilfe des Affen-Heerführers Anuman (Hanuman) befreit werden kann.

Der vierte Zyklus, der Pandawa-Zyklus, ist der umfangreichste und der am häufigsten gespielte. Der Pandawa-Zyklus baut auf dem indischen Mahabharata-Epos auf, wurde aber weitgehend javanisiert und durch Fabeln und Liebesgeschichten ergänzt. Viele Figuren, die im indischen Original nicht vorkommen, sind der javanischen Umdichtung beigelegt

worden. Der Pandawa-Zyklus besteht aus 144 *lakon*, und erzählt wird die Auseinandersetzung zwischen den fünf Pandawa Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, und Sadewa und ihren 99 Vettern, den Korawa. Die guten Pandawa werden von den schlechten Korawa um die Thronfolge, sogar um ihren Anteil am Reich gebracht, und müssen darauf in die Verbannung. Nach vielen Verwirrungen, Intrigen, und (Liebes-)Abenteuern kommt es zur alles entscheidenden Endschlacht, der Baratayuda-Schlacht. Die bösen Korawa werden vernichtet und die guten Pandawa kehren in ihr Reich zurück, und der Älteste, Yudistira, übernimmt die Herrschaft und übergibt sie später an Parikesit, einem Enkel Arjunas, welcher ein Sohn des Gottes Wisnu ist. Auf diesen Parikesit führten die Fürsten der hindu-javanischen Grossreiche in umfangreichen Genealogien ihre Abstammung zurück.

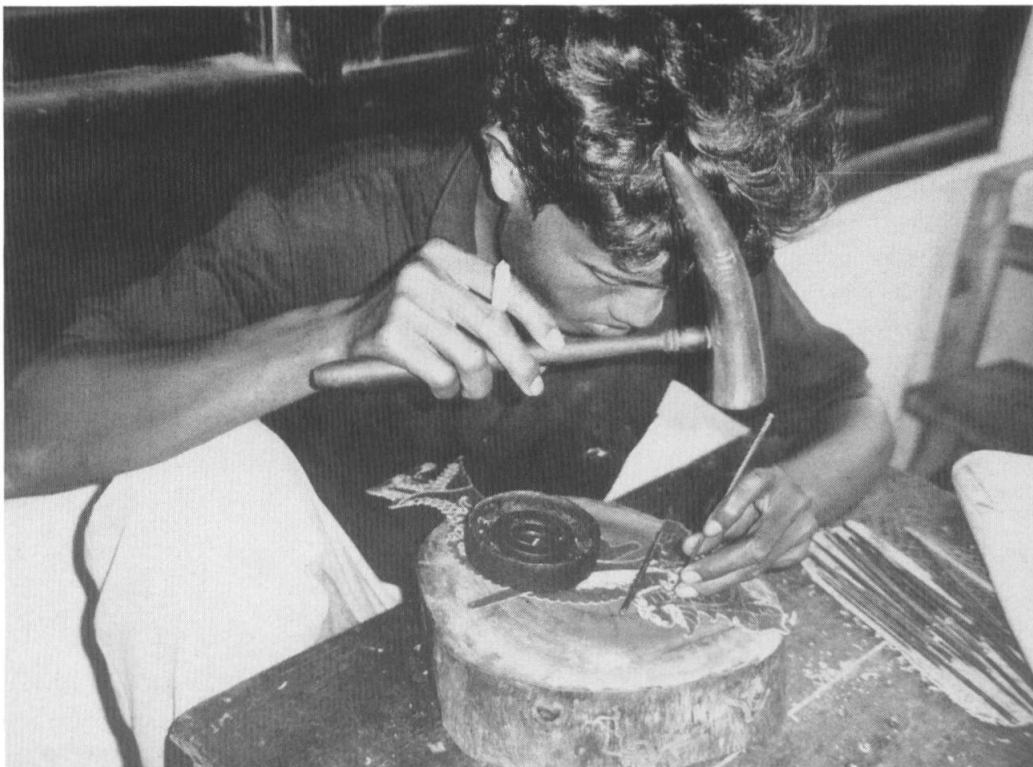
### *Die Herstellung der Figuren*

Die Figuren des Schattentheaters *wayang kulit* werden aus der Haut (*kulit*) jüngerer Wasserbüffel (*kerbau*) hergestellt. Doch anders als bei der Lederherstellung wird die Haut weder gegerbt noch gesalzen, sondern lediglich geschabt, in Kalklösung eingelegt und getrocknet, was



2 Herstellung der Figuren: Kopieren einer alten Figur auf neues Pergament.

ein glattes durchsichtiges Pergament ergibt. Auf dieses Pergament wird nun eine alte Figur gelegt und nachkopiert. Die Figur wird darauf entlang den Umrisslinien ausgeschnitten, dann werden die Durchbrechungen kopiert und ausgestanzt, bis die Figur in Haartracht, Gesichtszügen, Standesattributen, Kleidung und Schmuck mit dem Original übereinstimmt. Zuletzt werden die Gesichtszüge und die Augenpartie herausgearbeitet, was als «der Figur Leben geben» (*ambedah*) bezeichnet wird. Trotz des Kopierens ist für das Herausarbeiten einer harmonischen, sicheren Linienführung viel Geduld und Geschick erforderlich. Nachdem die Figur in ihrer Form fertiggestellt ist, wird sie bemalt. Die Bemalung folgt streng überlieferten Vorgaben, wobei die Reihenfolge des Farbauftrages besonders wichtig ist. Als Grundfarben dienen weisse Knochenasche, Lampenschwarz, Ockergelb, Indigoblau und chinesisches Rot. Figuren von höfischer Qualität werden zudem blattvergoldet oder bronziert. Zum Schluss werden die beweglichen Arme, der aus Büffelhorn hergestellte Haltestab und die Führungsstäbe für die Arme montiert. Den Herstellern der Figuren bleibt praktisch kein Spielraum zur Ausgestaltung, denn alle Arbeitsgänge und alle Verzierungsmotive sind in



3 Herstellung der Figuren: Ausstanzen der feinen Durchbrechungen.

Reihenfolge, Ausführung und Bedeutung vorgegeben. Das Beherrschen dieser Vorgaben sowie aller feinen Gestaltungsnuancen erfordert eine lange Lehrzeit. Figuren mit besonderer magischer Potenz verlangen sogar meditative Vorbereitung und Fasten des Herstellenden.

Für die Bestimmung einer Figur sind Körperhaltung (vor allem Kopf, Arme und Beine) und Gesichtsgestaltung (vor allem Form der Augen, Nase und des Mundes) am wichtigsten, denn daraus lassen sich der Charakter und die soziale Stellung der betreffenden Figur ablesen. Andere Merkmale wie Kleidung, Haartracht, Schmuck, Gesichts- und Körperfarbe bestärken und untermalen dies noch. Körper- und Gesichtsfarben entsprechen zudem einer feststehenden Symbolik:

Weiss steht für Reinheit, Offenheit und Tugendhaftigkeit. Weiss ist vor allem für Figuren der guten (rechten) Seite reserviert. Schwarz steht für geistige Stärke, Selbstbeherrschung, Konzentration und Askese. Auch schwarz ordnet eine Figur der guten Seite zu. Gold ist hauptsächlich Königen und Adligen vorbehalten und symbolisiert weltlichen Glanz und Liebe. Rot ist die Farbe der linken oder schlechten Partei. Sie steht für Grausamkeit, ungezügelter Leidenschaft, Unbeherrschtheit, Aggressivität und Zorn.

### *Literatur*

*Psota Thomas*, 1993: Goldglanz und Schatten; eine Sammlung ostjavanischer Wayang-Figuren. Bernisches Historisches Museum, Bern.

*Platz Roland*, 1992: Streben nach Harmonie; Kunst und Handwerk Javas. Sammlungen aus dem Museum für Völkerkunde Band 2, herausgegeben von der Stadt Freiburg i. Br. Museum für Völkerkunde Freiburg i. Br.

*Spitzing Günter*, 1981: Das indonesische Schattenspiel: Bali – Java – Lombok. DuMont, Köln.

*Pink-Wilpert Clara B.*, 1976: Das indonesische Schattentheater. Holle, Baden-Baden.

*Immoos Thomas et al.*, 1979: Schattentheater. U. Bär Verlag, Zürich.

### *Bildnachweis*

Karte: L. Schmitz, Historisches Museum Bern

Abbildung 1: L. Schmitz, Historisches Museum Bern

Abbildung 2: Museum für Völkerkunde Burgdorf

Abbildung 3: L. Schmitz, Historisches Museum Bern

*Richard Kunz* studiert Ethnologie an der Universität Bern und arbeitet am Museum für Völkerkunde in Burgdorf.