

**Zeitschrift:** Burgdorfer Jahrbuch  
**Herausgeber:** Verein Burgdorfer Jahrbuch  
**Band:** 64 (1997)

**Artikel:** Ein Kampfschild der Asmat aus Neuguinea  
**Autor:** Kunz, Richard / Marbach, Mimy  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1076000>

#### 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:** 16.01.2026

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

Aus dem Museum für Völkerkunde Burgdorf:  
Ein Kampfschild der Asmat aus Neuguinea

*Richard Kunz und Mimi Marbach*

In der zweiten Wechselausstellung seit der Neueröffnung werden im Museum für Völkerkunde am Kirchbühl 11 kunstvolle Holzschnitzereien der Asmat gezeigt. Die Schnitzwerke, darunter auch Gegenstände des täglichen Gebrauchs, sind mit ausserordentlicher Sorgfalt geschnitten und von ausgewogener Schönheit. Die Vielfältigkeit der Figuren und Gegenstände beweist, dass die Asmat ein hohes Gefühl für Harmonie und künstlerische Abstraktion besitzen.

Die ausgestellte Sammlung von Gegenständen aus der Kultur der Asmat wurde dem Museum 1995 von Herrn Gregory K. Elias (Ermatingen, TG) geschenkt. Die Gegenstände wurden vor allem während zwei Forschungsexpeditionen zur Erschliessung eventueller Erdölvorkommen in den Jahren 1972 und 1973/74 gesammelt. Sie stammen aus dem Gebiet des Eilanden-Flusses (Siretsj), hauptsächlich aus der Region zwischen Yaosokor und Burbis, einem Dorf beim Zusammenfluss von Brazza und Siretsj (Zentralasmat).

Nebst diesen kunstvollen Schnitzereien der Asmat enthält die Sammlung Elias Gegenstände zweier weiterer Völker aus Irian Jaya, dem indonesischen Teil Neuguineas, sowie einige Gegenstände eines Volkes von Kalimantan, dem indonesischen Teil Borneos. Insgesamt sind es an die hundertfünfzig Objekte.

Gerade für kleinere Museen wie das Völkerkundemuseum von Burgdorf sind solche Schenkungen von unschätzbarem Wert. Die Sammlung Elias ist relativ klein, aber sie ist in sich abgeschlossen, das heißt, dass aus praktisch allen Lebensbereichen der Asmat ein oder mehrere Gegenstände vorhanden sind. Die Sammlung eignet sich deshalb ausgezeichnet, um dem Museumsbesucher in einer kleinen Wechselausstellung das Volk der Asmat näherzubringen oder um sich im Rahmen einer Projektwoche intensiv mit einem Volk zu befassen, das bis in die 50er Jahre noch kein Metall verwendete. Viele der schönsten und wertvollsten Gegenstände gelangten

durch Schenkungen an das Museum. Die Gründung des Museums selbst geht ebenfalls auf eine Schenkung zurück. 1904 vermachte nämlich der Burgdorfer Kaufmann Henri Schiffmann seine ganze Kollektion an Ethnographika testamentarisch dem Gymnasium, worauf 1909 die Urform des heutigen Museums eröffnet werden konnte.

*Asmat – Volk des Baumes*



Das Siedlungsgebiet der Asmat ist im südwestlichen Tiefland von Neuguinea gelegen. Es ist ein ausgedehntes Gebiet etwa in der Grösse von Belgien, reicht im Norden vom Fluss Owap bis zum Mündungsgebiet des Kuti im Süden und erstreckt sich weit ins Landesinnere bis zum Fussgebirge. Lange blieb dieses Gebiet der grossen Mangrovensümpfe und dichten Regenwälder wegen seiner Unzugänglichkeit unerforscht, zudem waren die Asmat wegen ihrer Kampflust und als Kopfjäger gefürchtet. Bis in die 50er Jahre beherrschten neuesteinzeitliche Techniken das Leben dieses Volkes. Nach dem Zweiten Weltkrieg setzten sich holländische Missionen an der Küste fest und eine Evangelisierung und Befriedung der Asmat begann. 1963 wurde West-Neuguinea als neue Provinz Irian Jaya Indo-

nesien einverleibt. Durch die indonesische Verwaltung und ihre Bürokratie wurde die traditionelle Lebensweise der Asmat stark unter Druck gesetzt.

Seit die ständigen verlustreichen Kriege von der Regierung unterbunden wurden, nahm die Bevölkerung der Asmat laufend zu. So wird ihre Zahl heute auf rund 65 000 Menschen geschätzt. Anthropologisch und sprachlich zählt die Bevölkerung der Asmat zu den Papua. Es gibt mindestens fünf mehr oder weniger miteinander verwandte Asmat-Sprachen, die sich noch in verschiedene Dialekte unterteilen. Im Küstengebiet verfügen die Asmat, im Gegensatz zu ihren Verwandten im Inland, über eine abwechslungsreiche, proteinhaltige Nahrung, die sich aus Fischen, See- und Wasservögeln, Schildkröten und anderen Meeres- und Flusstieren zusammensetzt. Zudem liefern diese Produkte auch die Rohstoffe für alltägliche Werkzeuge und Schmuck. Eine zentrale Bedeutung nimmt die Sagopalme ein. Der Stamm dieser Pflanze enthält Stärke von hohem Kalorienwert, das Palmherz wird als Delikatesse geschätzt und die Sago-würmer, Larven des Kaprikornkäfers, sind unverzichtbar bei jedem Festessen. Die Blätter der Sagopalme dienen als Dachdeck- und Flechtmaterial.

Die Asmat leben in Dörfern von 50 bis zu 2000 Bewohnern. Die Siedlungen liegen am Strand oder auf den Uferböschungen der Flüsse. Es sind langgestreckte Reihensiedlungen. Ein Familienhaus bewohnen meist mehrere, eng miteinander verwandte Kernfamilien, etwa Brüder mit ihren Frauen und Kindern oder ein Ehepaar mit seinen erwachsenen, verheirateten Söhnen. Jede Kernfamilie unterhält eine eigene Feuerstelle. Auch zu den Bewohnern der benachbarten Häuser bestehen verwandschaftliche Bindungen. Im Hinterland liegen die kleineren Weiler von nicht mehr als 100 Bewohnern oft abseits der Flüsse im Urwald. Zur besseren Verteidigung werden die Häuser auf hohen Stelzen oder in 15 bis 25 Meter hohen Baumwipfeln errichtet.

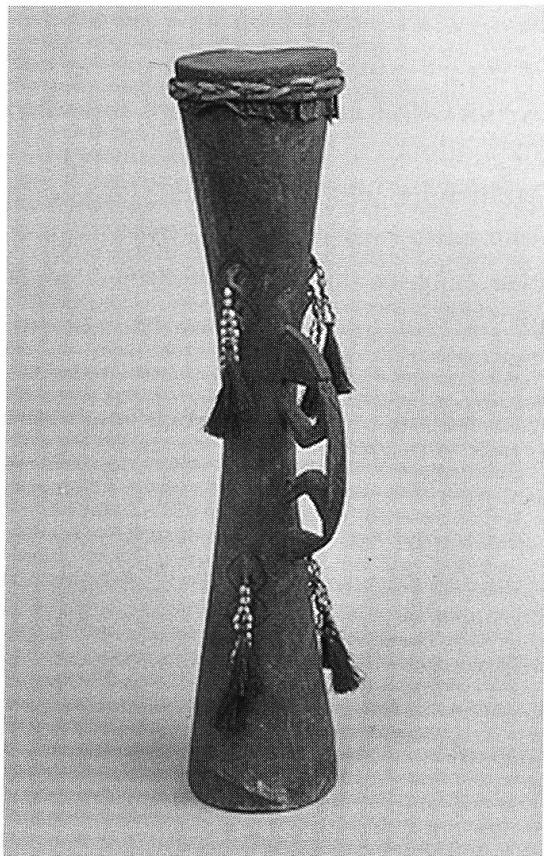
Zentrum des gesellschaftlichen, politischen und kultischen Lebens ist das Männerhaus. Nicht selten messen diese stattlichen Häuser über 100 Meter, und in grösseren Dörfern hat es mehrere. Im Innern befinden sich in langen Reihen nebeneinander die Feuerstellen der im Dorf vertretenen Clans, wobei jede mit einem figürlich geschnitzten Ahnenpfosten gekennzeichnet ist. In der Mitte des Raumes befindet sich die «heilige» Feuerstelle. Sie teilt das Männerhaus in zwei Hälften, nämlich diejenige flussaufwärts und diejenige flussabwärts. In den Männerhäusern wohnen die älteren

Knaben und die jungen unverheirateten Männer. Die verheirateten Männer wohnen und schlafen in ihren Familienhäusern, doch sie verbringen viel Zeit im Männerhaus. Hier werden Tagesereignisse besprochen, wichtige gemeinsame Unternehmen geplant, politische Entscheidungen getroffen und auswärtige Besucher empfangen. Das Männerhaus ist zudem ein sakraler Ort, es ist die geheiligte Begegnungsstätte zweier Welten, der Welt der Verstorbenen und der Welt der Lebenden. Im Männerhaus werden die im Ritual benötigten Gegenstände, die Ahnenpfosten, die *bis*-Pfähle, die Seelenboote, die Trommeln, Blashörner und Masken angefertigt. Die kunstvoll gearbeiteten Kampf- und Zeremonialschilder werden hier aufbewahrt. Auch die festlich geschmückten Schädel der Vorfahren finden im Männerhaus ihre Ruhe und die Schädel der Kopfjagdopfer zeugen als stolze Trophäen von siegreichen Kämpfen.

Die Beziehung der Asmat zu ihren Ahnen ist allgegenwärtig und sie messen ihrer Abstammung eine grosse Bedeutung zu. Die Angehörigen eines Clans, der sich in mehrere Verwandschaftsgruppen teilt, führen ihre Herkunft in väterlicher Linie auf einen gemeinsamen mythischen Stammvater und dessen Frau zurück. Obwohl die Frauen von den Männerhäusern ausgeschlossen sind, nehmen sie in der Gesellschaft trotzdem eine starke Stellung ein.

Die Asmat kennen neben der geschlechtsspezifischen Arbeitsteilung keine Spezialisierung, ebenso ist eine Hierarchie mit entsprechenden Funktionen unbekannt. Sie leben in einer extremen Abhängigkeit von ihrer Umwelt, welche sie genau kennen müssen, um ein Überleben sicherzustellen.

Ihre zahlreichen Mythen, welche mündlich von Generation zu Generation weitergegeben werden, vermitteln den Asmat den Sinn vom Sein und Wesen ihrer Welt. So besagt ein Ursprungsmythos der Asmat, dass Fumeripits, der Windmann und Schöpfer der Asmat, nachdem er von War, dem Seeadler, nach einem Unfall wieder ins Leben zurückgeholt wurde, aus Freude ein Festhaus baute. Dort war er aber allein, und so schnitzte er menschliche Holzfiguren und stellte sie ins Haus. Als er immer noch allein war, baute er sich eine Trommel, begann sie kräftig zu schlagen und allmählich lösten sich die starren Gliedmassen der Holzfiguren und füllten sich mit Leben: Die Asmat waren geschaffen. Andere Mythen erklären die Notwendigkeit der Kopfjagd oder weshalb zu bestimmten Festen Ahnenpfähle geschnitzt und aufgestellt werden.



Trommel, *em*

In Ritualen, Tänzen und Gesängen vollziehen die Asmat eine Wiederholung des überlieferten Schöpfungsgeschehens. Die Asmat verstehen es, in kunstvollen Ausdrucksformen ihre Mythen mitzuteilen und verständlich zu machen. Eine dieser Ausdrucksformen ist die Schnitzerei. Neben Plastiken, wie den Ahnenfiguren und *bis*-Pfählen, schnitzen die Asmat auch Reliefarbeiten. Zur Bemalung ihrer Schnitzwerke verwenden sie nur drei Farben: Weiss (Conchylienkalk), Rot (hämatithaltige Erde) und Schwarz (Russ).

Als Baummenschen wissen sie, ihre ersten Vorfahren wurden aus Holz erschaffen. Die Herstellung eines Schnitzwerkes ist somit ein Schöpfungsakt – aber es werden nie lebende Menschen, sondern Wesen aus der Zwischenwelt dargestellt. Nach den Ritualen und Festen werden die Kunstwerke dem Urwald überlassen, wo sie langsam verrotten; es sei denn, sie gelangen in Museen als Zeugnisse einer fernen, fast vergangenen Kultur.

## *Ahnenvorstellungen, Religion und Kopfjagd*

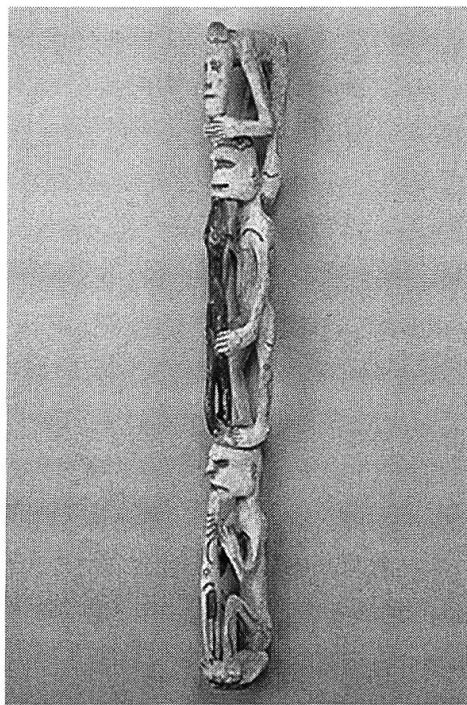
Die Asmat-Dörfer, von denen sich nur wenige zu losen und wechselnden Schutz- und Trutzbündnissen zusammenschliessen, teilen sich ihren Lebensraum untereinander auf. Territoriale Besitzansprüche werden respektiert und wenn nötig umkämpft. Die früher sehr häufigen kriegerischen Auseinandersetzungen sind jedoch nicht nur auf Gebietsstreitigkeiten zurückzuführen. Sie wurzeln vor allem auch in der in Melanesien weitverbreiteten Anschauung, dass neues Leben nur durch den Tod eines anderen entstehen kann. So ist für die Initiation eines Jünglings ein menschlicher Kopf erforderlich. Nur so kann er vollwertiges Mitglied der Männergesellschaft werden und den Fortbestand der Gruppe sichern. Die Kopfjagd ist deshalb nicht ein willkürliches Bekämpfen von benachbarten Gruppen, sondern eine in den mündlich überlieferten Mythen begründete Notwendigkeit.

*Asmat-ow*, «wir, die wahrhaften Menschen», oder *as-asmat*, «wir, die Baummenschen», verdeutlicht die Anschauung der Asmat, dass ein Asmat mit einem Baum identisch ist. Die Wurzeln des Baumes entsprechen den Füßen eines Menschen, der Stamm dem Körper, die Äste den Armen und die Früchte dem Kopf. Nachtaktive und schwarze früchtefressende Tiere, wie Flughunde, Kuskus oder der Nashornvogel und der schwarze Königs-kakadu, bilden die Bindeglieder in den Ahnenvorstellungen der Asmat. In ihnen lebt der Geist eines kürzlich Verstorbenen weiter. Durch die früchtefressenden Tiere essen die Geister «die Köpfe von Menschen», gleich den Lebenden, die Kopfjagd betreiben.

In der Vorstellung der Asmat vereinigen sich Körper und Geist zu einer nur sehr labilen Einheit. Der Geist kann den Körper verlassen und umher-vagabundieren. Jeder Asmat verhält sich deshalb so, dass der Geist sich im Körper wohlfühlen soll, denn eine permanente Trennung von Körper und Geist hat den Tod zur Folge.

Geschnitzte Ahnenfiguren ermöglichen eine Wiedervereinigung zwischen dem ruhelos in der Zwischenwelt umherschweifenden Geist des Verstorbenen und dem Körper. Der Geist ist dadurch besänftigt und der Verstorbene wieder lebendig gegenwärtig. Das Wohl- oder Übelwollen der unsichtbaren und unberechenbaren Geister wird für die Menschen somit fassbar und beeinflussbar. Bei besonderen Festen ehrt man die Toten, die in Ahnenfiguren, Ahnenpfählen, Seelenbooten und anderen Schnitzwerken nochmals im Dorf lebendig werden. Solche Feste sind Symbol der Frucht-

barkeit und leiteten früher auch einen Kopfjagdraubzug ein. Mit der Kopfjagd und der gelungenen Rache werden die Toten gesühnt, denn für die Asmat hat der Tod nie eine natürliche Ursache. Er ist immer Folge von direkter Gewalt oder aber schwarzer Magie. Mit einem solchen Festakt und durch die erfolgreiche Kopfjagd beschwört die Dorfgemeinschaft ihre Verstorbenen, die Zwischenwelt zu verlassen und ihr Reich der Ahnenwelt, *safan*, jenseits des Meeres gelegen, dort wo die Sonne untergeht, dort wo Himmel und Meer sich vereinen, aufzusuchen.

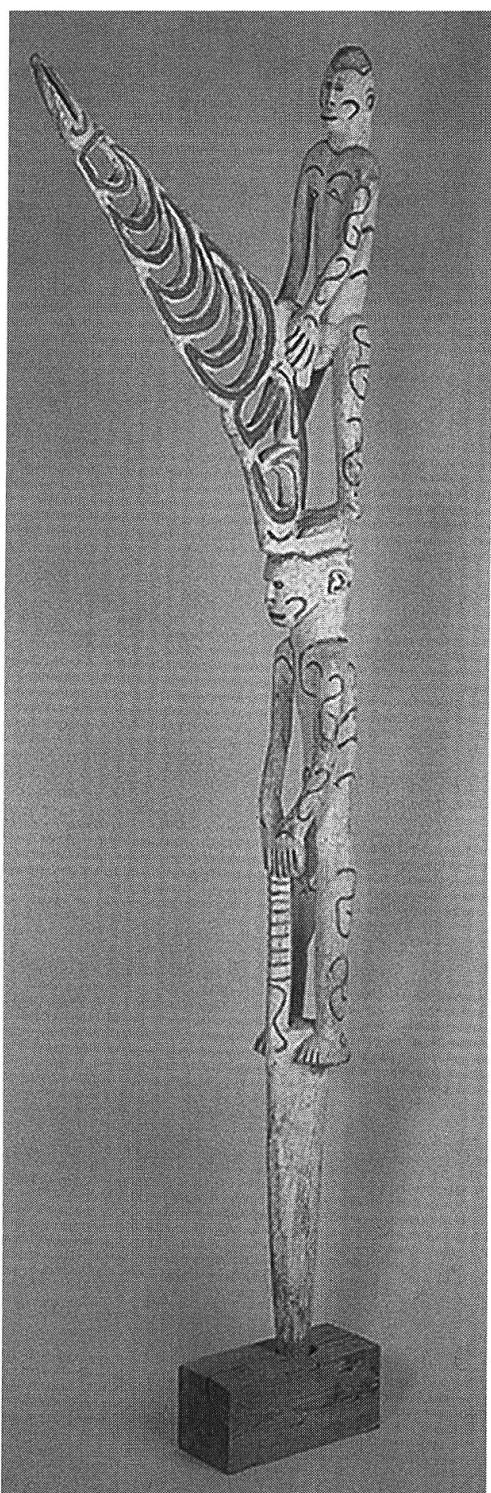


Ahnenfigur, *kawe*

Die rituellen Feste der Asmat dauern oft Wochen bis gar viele Monate. Der Aufwand dazu ist riesig. Gewaltige Mengen an Nahrungsmitteln müssen vorbereitet werden, das Kulthaus muss neu ausgeschmückt werden, Maskenkostüme werden angefertigt, Ahnenpfähle und Schilder werden geschnitzt und Boote werden mit besonderen Verzierungen versehen. Nebst der Verehrung der Ahnen ist die Initiation der Knaben, das Übertreten der Knaben in die Welt der erwachsenen Männer, ein weiterer wichtiger Bestandteil vieler Feste.

Im traditionellen Leben der Asmat sind Kopfjagd, Ahnenvorstellungen, Feste und Kunst untrennbare Elemente, Aspekte ein und derselben Wirklichkeit.

### *Der Ahnenpfahl, bis*



Ahnenpfahl, *bis*

Die *bis*-Pfähle gelten als die charakteristischsten und zugleich grössten Schnitzwerke der Asmat. Der *bis*-Pfahl wird aus einem Baumstamm geschnitzt, wobei die Brettwurzel den herausstehenden Flügel *cemen* bildet, der von der obersten Figur gehalten wird. Übereinander angeordnet sind menschliche Figuren, manchmal auch Tiere, Pflanzen oder andere Objekte. Ihre Höhe reicht von zwei Metern bis zu imposanten Pfählen von acht Metern. Die grossen Pfähle werden anlässlich des Ahnenpfahlfestes vor dem Männerhaus aufgestellt. Der Sinn und die Bedeutung dieses Festes ergeben sich aus den *bis*-Mythen, die in vielen Formen erzählt werden und von Dorf zu Dorf individuell geprägt sind. Der Grund, ein *bis*-Fest zu veranstalten, ergibt sich aus bestimmten Vorkommnissen im Dorf, wie Streitigkeiten, Krankheiten usw. Dadurch sollen neue Energien und Lebensfreuden ins Dorf gebracht werden. Der *bis* ist ein rituelles Schnitzwerk und hat viele Funktionen. Er entsteht aus Ehrfurcht und Zuneigung der Familien zu ihren Verstorbenen und einst verdienstvollen Dorfmitgliedern. Die Asmat ermöglichen mit diesem Fest den Totenseelen, aus der Zwischenwelt ins Ahnenreich zu gelangen.

Unter Beachtung vieler Verhaltensnormen werden die Pfähle von angesehenen Künstlern hergestellt, wobei die Schwiegersöhne und Schwager der Verstorbenen eine ganz besonders wichtige Rolle einnehmen. Große Schnitzer geben bereitwillig ihr Wissen und Können an Anfänger weiter. Am *bis*-Pfahl können drei Hauptabschnitte unterschieden werden: der zugespitzte Fussteil stellt ein Einbaum *ci* dar; als *bis anakat* wird der figurenbeschnitzte Hauptteil bezeichnet, während die ausladende Brettwurzel, der *cemen*, ein Phallus-Symbol darstellt.

Nach dem Ahnenpfahlfest werden die *bis*-Pfähle von den Männern flussaufwärts in die Sagowaldgebiete gebracht, wo ihnen Hände, Füsse, Kopf und der *cemen*-Flügel abgeschlagen werden. Der spitze Endteil wird entzweigeschlagen und zusammen mit den anderen Teilen zu einem Haufen zusammengefügt, wo sie liegengelassen werden und verrotten. «*Die Körper der Verstorbenen verwesen im Wald.*»

### *Der Schild, yamasj*

Schilde, *yamasj*, sind die einzigen Defensivwaffen der Asmat. Genauso wichtig wie die reine Schutzfunktion ist die kultische Bedeutung des Schildes: Jeder Schild erinnert an einen bestimmten Ahnen, die geschnitzten Verzierungen erinnern an die Kopfjagdverpflichtung. Dies verleiht dem Schildträger Mut, Kampflust und kriegerisches Glück, zudem soll es den Feind einschüchtern und in schrecklicher Bedrohung lähmen. Diese machtvollen, immateriellen Eigenschaften machen aus dem Schild ein wichtiges Zeremonialobjekt. Der Besitz eines Schildes ist unabdingbare Voraussetzung wirklichen Mannseins, und die emotionale Bindung zwischen dem Eigner und seinem Schild ist besonders stark. Der Schild eines jeden Mannes ist ein überaus kostbares Gut, oft vom Vater oder einem nahen Verwandten ererbt. Stirbt der Eigner, zerbricht man entweder seinen Schild und bedeckt damit den aufgebahrten Leichnam, oder man bricht ihn nur leicht an und übergibt ihn einem Sohn oder nahen Verwandten des Verstorbenen. Die Schilde werden aus der Brettwurzel einer Mangrovenart geschnitzt. Mit der Anfertigung werden einschlägig erfahrene Schnitzer betraut. Der Rumpfteil wird mit einem detailreichen, kompliziert aufgebauten und dennoch klar geordneten Schnitzwerk in Hochrelief versehen. Die stilisierten Motive aus der Geister-, Tier- und Pflanzenwelt weisen auf Totenseelen und die Pflicht zur Kopfjagd.

*Literatur:*

Bökemeier R., Joseph, K., 1985: Die Papua: Augenzeugen der Steinzeit. Mondo-Verlag AG, Lausanne.

Brückener F. (Hrsg.), 1981: Asmat, Leben mit den Ahnen; steinzeitliche Holzschnitzer unserer Zeit. Von Gunter und Ursula Konrad und Tobias Schneebaum, Glashütten/Ts.

Gerbrands A.A. (ed.), 1967: The Asmat of New Guinea: The Michael Rockefeller Expeditions 1961. Museum of Primitive Arts, New York.

Helfrich K. (Hrsg.), 1995: Asmat: Mythos und Kunst im Leben mit den Ahnen. Ausstellungskatalog des Museums für Völkerkunde Berlin. Staatliche Museen zu Berlin – Preussischer Kulturbesitz, Berlin.

Konrad Gunter und Ursula (Hrsg.), 1995: Asmat: Mythen und Rituale; Inspiration der Kunst. Erizzo Editrice, Venezia.

*Bildnachweis:*

Alle Bilder sind aus dem Museum für Völkerkunde Burgdorf, fotografiert von A. Marbot, Burgdorf.

Alter Kampfschild, *yamasj*



