

Zeitschrift: Burgdorfer Jahrbuch

Herausgeber: Verein Burgdorfer Jahrbuch

Band: 71 (2004)

Artikel: Asmat : Symbole der Kopfjagd

Autor: Meyer, Kaharina

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1075461>

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: 09.01.2026

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

Asmat – Symbole der Kopfjagd

Katharina Meyer

Einleitung

Das Museum für Völkerkunde Burgdorf erhielt im Jahr 1995 von Gregory K. Elias eine Sammlung von Gegenständen der Asmat geschenkt. Herr Elias erwarb diese Gegenstände in den siebziger Jahren, als er beruflich im sehr unzugänglichen Gebiet der Asmat unterwegs war; er sollte für eine Erdölfirma die Schiffbarkeit der Flüsse erkunden. Zu dieser Zeit waren Kontakte zwischen den verschiedenen Asmatgruppen und Vertretern von westlich-industriellen Gesellschaften noch sehr selten.

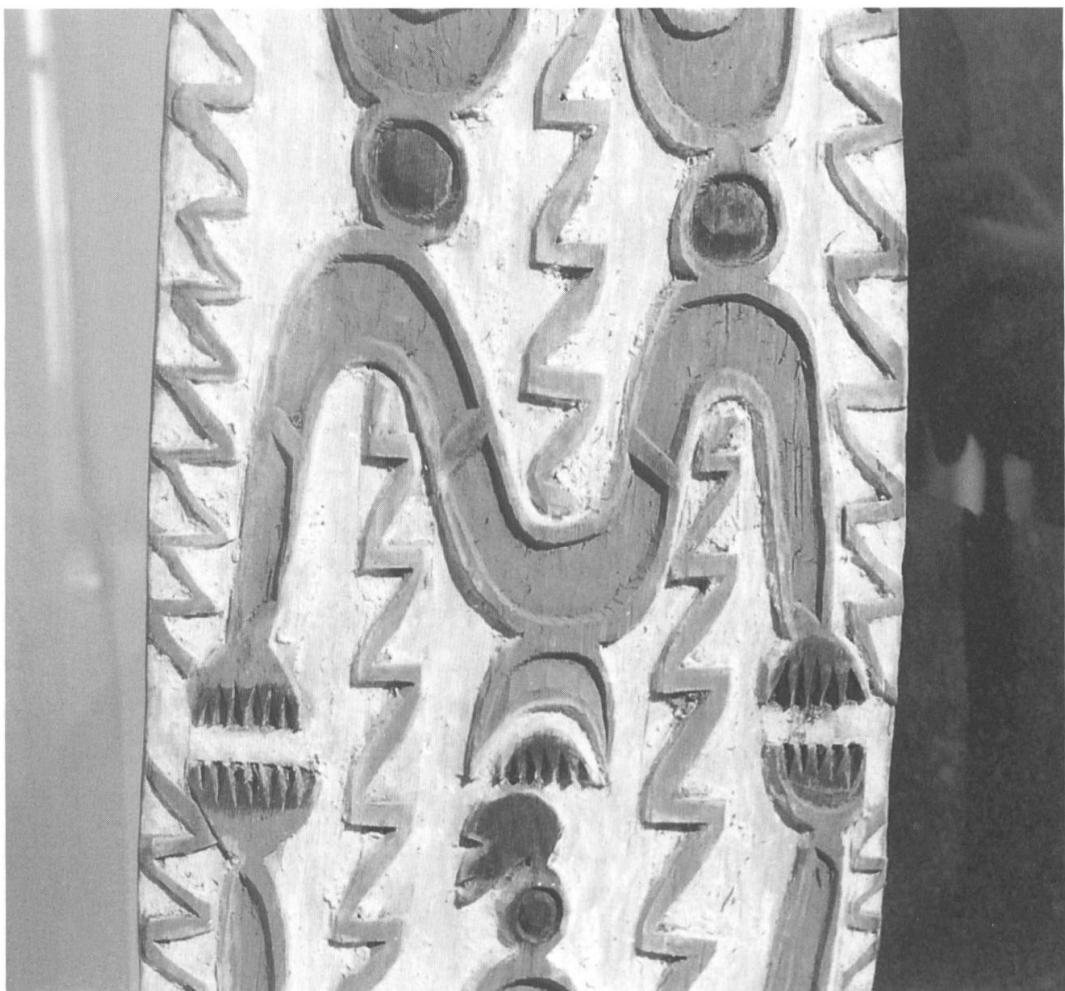
Die 74 Gegenstände der Schenkung sind vorwiegend aus Holz gefertigt (Ahnenfiguren, Trommeln, Speere, Bogen und Pfeile, Schilde . . .), einige auch aus Knochen (v.a. Dolche), andere wiederum aus Pflanzenfasern (Hüftgürtel). Die Asmat kannten bis zum Kontakt mit Kulturen von ausserhalb Neuguineas im zwanzigsten Jahrhundert keine Metalle. Trotzdem verfügen sie über eine langjährige und künstlerisch sehr wertvolle Schnitztradition.

Weil die meisten der auf den Objekten verwendeten Symbole einen Bezug zur Kopfjagd aufweisen, haben wir uns entschlossen, diese zum Mittelpunkt einer kleinen Ausstellung über die Asmat zu machen; Ziel war es einerseits, einige unserer Gegenstände in einem kulturellen Kontext zeigen zu können, andererseits wollten wir versuchen, das für die Mitglieder westlicher Gesellschaften sehr befremdliche Phänomen der Kopfjagd zugänglich und seine kulturelle Logik verständlich zu machen.

Die Asmat

Die Asmat leben in Irian Jaya, der westlichen Hälfte von Neuguinea, auf der zweitgrössten Insel der Welt. Politisch gehört dieses Gebiet zu Indonesien. Die zahlreichen Dörfer der Asmat liegen über ein weites Gebiet mit verschiedenen ökologischen Zonen verstreut: Von der Küste über Salz- und dann Süßwassersümpfe bis zum Gebirge ganz im Innern des Landes.

Nahrungsgrundlage der Asmat ist die wild wachsende Sagopalme, deren stärkereiches Mark gewonnen wird; daneben werden auch andere Pflanzen gesammelt und verschiedene Tierarten bejagt; Fisch ist eine weitere wichtige Ergänzung.



Detailaufnahme eines Asmat-Schildes; er ist mit Hochreliefs beschnitten und in Weiss und Rot bemalt. Auf dieser Aufnahme gut zu sehen ist das geschwungene Symbol, welches einen abstrakten Flughund (eine grosse Fledermausart) mitsamt Füssen darstellt

Die Bevölkerungszahl der Asmat wurde 1995 auf 65 000 geschätzt; sie ist seit dem Einfluss der Europäer und später durch den indonesischen Staat angestiegen. Dies nicht nur aufgrund der besseren medizinischen Versorgung, sondern auch wegen der erzwungenen Befriedung, welche den zum Teil dauerhaften Kriegszustand zwischen den Dörfern beendete, und wegen des Verbotes der Kopfjagd.

Kreislauf von Leben und Tod

Die Asmat bewegen sich in drei Welten:

1. Die Welt der irdisch lebenden Menschen

Man tritt ein durch Geburt bzw. Initiation; man verlässt sie beim Tod. Allerdings werden die meisten Todesfälle bei den Asmat als unnatürlich angesehen: Nur bei kleinen Kindern und sehr alten Menschen wird der Tod als freier Entschluss angesehen und stört daher die kosmische Ordnung nicht. Alle andern Todesfälle hingegen sind von einer magischen Kraft verursacht, welche von einem Feind oder einem Geist ausgeht. Das stört das Gleichgewicht und die Seinsordnung, was gefährliche Folgen für alle zeitigen kann. Deshalb muss das Gleichgewicht wieder hergestellt werden; dies geschieht in erster Linie durch Zeremonien, deren Mittelpunkt eine Kopfjagd bildet.

2. Die verkehrte Zwischenwelt

Hier befinden sich die Seelen oder Geister der kürzlich Verstorbenen. Es handelt sich um eine Art Zwischenstation auf dem Weg in die dritte Welt, das Jenseits. Wenn das Ungleichgewicht, welches durch den Tod einer Person entstanden ist, nicht von den Lebenden durch eine Kopfjagd wieder ausgeglichen wird, ist die Totenseele dazu verdammt, in dieser zweiten Welt zu bleiben. Sie wird dann ein für die Lebenden sehr gefährlicher Geist. Alles, was mit der Zwischenwelt zu tun hat, stellt die normale Ordnung der Dinge auf den Kopf und ist bedrohlich, gefährlich.

3. Die Welt der Ahnen safan

Sind die Verpflichtungen der Lebenden gegenüber einem Toten erfüllt, so kann dessen Seele in die dritte Welt, das Jenseits reisen. Dort herrscht ein in der Welt der Lebenden nie bekannter Überfluss. Nach langer Zeit kehren die Seelen aus dem *safan* wieder zurück in die Welt der Lebenden: Sie werden wiedergeboren.

Für die Asmat gibt es also eine festgelegte Anzahl von menschlichen Individuen; jeder Mensch lebt, stirbt und wird wiedergeboren. Es herrscht ein Kreislauf zwischen den verschiedenen Welten, von den Lebenden zu den Toten und wieder zu den Lebenden. In dieser Sichtweise wird es klar, dass leben und töten untrennbar miteinander verbunden sind: Damit es neues Leben geben kann, muss ein anderes Leben vernichtet werden.

Auch die Ernährung der Menschen, welche ihnen das Überleben sichert, ist unvermeidlich mit dem Töten von anderem Leben (von Tieren, Pflanzen, zum Teil auch von Menschen) verbunden. Leben ist also nur möglich unter der Bedingung des Todes. So ist die kosmische Ordnung der Dinge.

Weil die einzelnen Menschen sich in einem Kreislauf von Leben und Tod befinden, verliert aber das Töten und der Tod für die Asmat den Aspekt der Endgültigkeit und Unumkehrbarkeit, welcher uns so erschreckend erscheint. Das mag erklären, warum der gewalttätige Brauch der Kopfjagd für die Asmat nichts Schreckliches war, sondern notwendiges Ritual.

Durchführung der Kopfjagd

Kopfjagdzüge wurden als Bestandteil eines Zeremonialkomplexes durchgeführt, dessen Ziel unter anderem die Wiederherstellung des Gleichgewichts darstellte. Die Männer des Dorfes fuhren in ihren Booten zu einem anderen Dorf und überfielen es. Dabei wurden so viele Personen wie möglich getötet oder gefangengenommen (und dann auf der Rückfahrt getötet), und zwar Männer, Frauen und grössere Kinder gleichermassen.

Der Leichnam eines Kopfjagdopfers wurde auf genau festgelegte Weise zerlegt und später gegessen; der gereinigte Schädel wurde zum Teil verziert und als prestigeträchtige Trophäe sorgfältig aufbewahrt. Solche Schädel waren wichtiger Bestandteil von Initiationsritualen und verliehen dem Besitzer grosses Ansehen in der Gruppe.

Oft wurde aber auch ausserhalb von Zeremonien ein Kopf erbeutet, zum Beispiel bei einem zufälligen Zusammentreffen mit jemandem aus einem verfeindeten Dorf.

Da jedes Kopfjagdopfer wiederum gerächt werden musste, um ins Jenseits zu gelangen und für die Lebenden nicht gefährlich zu werden, war die Situation zwischen den verschiedenen Dörfern der Asmat sehr angespannt; dauernd musste mit einem Kopfjagdüberfall gerechnet werden.



Eine von zwei Figuren eines so genannten bis-Pfahles (Ahnenpfahl). Der *bis* verewigt die kürzlich Verstorbenen, welche sich in der Zwischenwelt befinden, und mahnt die lebenden Hinterbliebenen, ihre Verpflichtungen gegenüber den Verstorbenen zu erfüllen; früher gehörte die Kopfjagd zu diesen Verpflichtungen. Die geschnitzte Figur bot dem Geist der verstorbenen Person während einer gewissen Zeit einen physischen Körper, damit sie den durchgeführten Ritualen beiwohnen und die Lebenden mit ihr kommunizieren konnten

Symbole der Kopfjagd

Heutzutage wird keine Kopfjagd mehr durchgeführt. An ihrer Stelle wurden symbolische Elemente in die Rituale aufgenommen. Weiterhin aber verweisen die meisten Symbole auf den verschiedenen geschnitzten Gegenständen auf die Kopfjagd. So zum Beispiel gelten alle Tiere, die Früchte von den Bäumen essen (Nashornvogel, Flughund, Kuskus, Kakadu . . .), bei den Asmat als Kopfjagdsymbole, denn die Bäume sind für die Asmat ehemals getötete und verwandelte Ahnen; die Wurzeln sind die Füsse, der Stamm der Körper und die Früchte eben der Kopf, welcher von diesen Tieren gefressen wird. Auch die Gottesanbeterin steht für die Kopfjagd: Sie beißt dem Männchen nach dem Geschlechtsverkehr den Kopf ab.

All diese Tiere werden in abstrakten Zeichen dargestellt und sind auch auf den meisten Objekten unserer Sammlung zu finden.