

Bhima, Guignol et le démon

Le spectacle de marionnettes fascine petits et grands des quatre coins du monde. Il occupe une place à part entière dans le spectacle vivant, entre le théâtre d'art dramatiques et le théâtre de masques. Ses origines sont obscures, mais il est déjà mentionné dans l'Égypte et la Grèce antiques ainsi que dans la Chine de la dynastie Tang (VIIe-Xe siècle).

Le théâtre – L'une des caractéristiques de nombreuses formes de spectacle de marionnettes est leur représentation simplifiée et typée du monde. À cela s'ajoutent des personnages souvent caricaturaux. Cela rend l'histoire plus compréhensible et l'intrigue plus pertinente – contrairement au monde souvent confus qui nous entoure.

Fripsons et démons – Souvent, les personnages en jeu sont très particuliers: d'une part, il s'agit de serviteurs, de bouffons ou de fous – les soi-disant fripons. Ils occupent des fonctions de subalternes, mais exercent toujours une grande influence sur ceux qui ont le pouvoir. Pour la plupart, ils ne sont pas instruits, mais tout de même sages. Ils font des blagues et tiennent des discours rudes. Cela leur permet de critiquer et d'attirer l'attention du public sur des dérives – sans pour autant être punis. D'autre part, il s'agit des scélérats et des démons. Ils montrent clairement que le danger rôde partout, que la prudence est toujours de mise et que toute action a des conséquences.

Marionnettistes – Les marionnettistes confèrent au spectacle de marionnettes toute sa magie. Ils donnent vie aux personnages et les rendent réels. Avec leur savoir-faire, ils deviennent les intermédiaires entre le monde des histoires et l'univers du public. Dans beaucoup d'endroits, cela en fait des personnes particulières. Parfois, elles sont les spécialistes des rituels et parfois – si leur critique sociale s'avère trop forte –, elles sont remises à leur place ou punies par les autorités.

- 1 Bhima ; marionnette du théâtre d'ombres ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; 1ère moitié du XXe s. ; peau d'animal, peinture, bois ; IIC 23586; coll. Werner Gamper, don 2017
- 2 Guignol ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; papier mâché, peinture, lin, feutre, bois ; VI 41806 ; fabriqué en 1972 par & coll. Sylvia Stieger, achat 1973
- 3 Démone Setan Dobleng Semarang ; marionnette à tige ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1940 ; bois, peinture, ficelle, textile ; IIC 24109 ; coll. Werner Gamper, don 2017

Don de la collection Gamper

L'exposition a vu le jour grâce au don de Werner Gamper et de Verena Liechti Gamper.

La délicatesse et l'expressivité des marionnettes à tiges javanaises fascinèrent Werner Gamper alors qu'il était encore un jeune adulte. Après ses études et sept ans à l'étranger, il acheta sa première marionnette dans un magasin d'antiquités à Zurich. Dès lors, il s'intéressa beaucoup à toutes les formes de spectacle de marionnettes en Indonésie, où il se rendait régulièrement à partir des années 1970. Il se rendit auprès de marionnettistes, apprit directement d'eux et nota des histoires, des styles et des formes de spectacle. Lors de la

remise du don en 2017, sa collection comprenait plus de 2500 objets et une documentation d'environ 3000 pages écrites de sa propre main.

Ensemble complet de marionnettes *wayang golek*

Cet ensemble de marionnettes a probablement vu le jour au début du XXe siècle dans un village de la région de Ponorogo, à l'est de Java (Indonésie). Il se compose de 57 marionnettes, deux signes de pause (*kekayon*), un cavalier et sa monture, des armes, un marteau en bois et des plaques métalliques. Il a été utilisé pour représenter tant des histoires javanaises que les récits du cycle d'Amir Hamza. Pour ces derniers, les personnages portent des noms immuables. Pour les histoires locales, le marionnettiste, appelé *dalang*, peut choisir librement le nom de ses personnages. Il est important que les types, leurs traits de caractère et l'histoire s'accordent.

- 4 Décoration scénique ; Java orientale, Indonésie; milieu du XXe s.; coton, peinture, métal, imitation de perles de verre; IIC 23292; coll. Werner Gamper, don 2017
- 5 Ensemble de marionnettes, région de Ponorogo ; Java orientale, Indonésie ; début du XXe s. ; bois, peau d'animal, peinture, textile, bambou, perles de verre ; IIC 23293, IIC 23296-23352 ; coll. Werner Gamper, don 2017

Maquette d'un spectacle de théâtre d'ombres

La présente maquette montre l'arrangement d'un spectacle de théâtre d'ombres *wayang kulit* à Yogyakarta (Java centrale, Indonésie): à l'avant se trouve l'écran avec la source lumineuse et les personnages qui apparaissent (Gunungan, Kresna, Arjuna, Semar); le marionnettiste se tient juste derrière, gardant à côté de lui la boîte à marionnettes et le couvercle contenant celles qu'il va bientôt utiliser (Bhima, Duryodhana). Derrière le marionnettiste – le *dalang* –, on voit l'orchestre avec ses différents instruments et les chanteuses. En règle générale, le public peut suivre l'action de tous les côtés. Les places les plus prisées sont celles qui se trouvent derrière l'orchestre et à côté de lui. De là, on peut voir à la fois les marionnettes en tant que représentantes du monde d'ici-bas et leurs ombres, qui symbolisent le monde surnaturel.

- 6 Maquette *wayang kulit*, fabriquée par le sculpteur de marionnettes Marwanto à Bantul, région Yogyakarta, sur demande de Werner Gamper ; 2010 ; bois, peinture, textile, laiton, peau d'animal, corne ; IIC 23083, IIC 23086, IIC 23087, IIC 23089, IIC 23090, IIC 23094, IIC 23102-23140 ; coll. Werner Gamper, don 2017

Le *gunungan* – l'essence du *wayang*

À Java, le *wayang* décrit toutes les formes dramatiques de théâtre. Ces formes théâtrales, mais surtout les spectacles d'ombres et de marionnettes à tiges *wayang kulit* et *wayang golek*, servent certes à divertir et à enseigner. Mais en même temps, il s'agit toujours d'un rituel qui relie les êtres humains à l'univers surnaturel. Les crises et les changements sociaux s'accompagnent de représentations *wayang*, qui peuvent aider à rétablir un équilibre cosmique perturbé.

L'essence du *wayang* se cristallise dans le *gunungan* et le *kekayon*. Il s'agit du signe de début, de fin et de pause de tout spectacle d'ombres ou de marionnettes à tiges. C'est le symbole à la fois de l'univers et de la vie humaine. Le *gunungan* se réfère aux contours dans la forme du mont Meru, montagne mythique symbolisant l'axe du monde; le *kekayon* renvoie

à l'arbre de vie dans la partie supérieure. Le parvis représenté dans sa partie inférieure est le lieu de la vie terrestre et la porte fermée, protégée par les gardiens du bien et du mal, symbolise la transition vers un autre monde: elle permet d'atteindre le monde supérieur et le monde souterrain.

Le mont Meru s'élève sur le toit de la porte et l'arbre de vie y pousse. Les animaux sur l'arbre de vie représentent les bons et les mauvais traits de caractère de chaque être humain (microcosme) ainsi que les forces positives et négatives de l'univers (macrocosme). Le *dalang* a le pouvoir de connecter le microcosme et le macrocosme. Au cours d'une représentation, il incarne l'objectif bouddhiste et hindou d'unifier l'individu et l'univers.

Au dos se trouve une représentation du dieu du feu entouré de flammes. Le *dalang* l'utilise pour représenter le feu, les orages, les tremblements de terre, les éruptions volcaniques et autres catastrophes naturelles.

7 *Gunungan* ; marionnette du théâtre d'ombres ; Java centrale, Indonésie ; XXe s. ; peau d'animal, peinture, corne ; Ilc 23567 ; coll. Werner Gamper, don 2017

Le wayang beber – Drame sur rouleaux illustrés

Le *wayang beber* décrit une forme très ancienne et rare de théâtre narratif à Java (Indonésie). L'histoire est peinte sur plusieurs rouleaux de papier et le marionnettiste, le *dalang* – ici plus narrateur que marionnettiste –, déroule les scènes illustrées les unes après les autres afin d'en raconter l'histoire au public. Il est assis derrière le rouleau et se sert d'une baguette pour montrer la scène concernée. À Java, deux anciens jeux de rouleaux ont été préservés et sont connus. Ils racontent tous deux l'histoire du légendaire prince Panji du royaume de Janggala. Les royaumes jumeaux hindou-javanais Janggala et Kediri ont prospéré à l'est de Java aux XIe et XIIe siècle.

Le jeu de rouleaux de Gedompol, à l'est de Java, raconte l'histoire de « Jaka Kembang Kuning », le mariage du prince Panji de Janggala et de la princesse Sekartaji de Kediri. L'histoire est sauvegardée sur six rouleaux de papier d'écorce; chacun d'entre eux est divisé en quatre scènes. Chaque scène représente deux parties opposées. En général, des éléments divertissants y sont intégrés.

Les rouleaux illustrés *wayang beber* ne servent pas seulement à divertir le public: l'ancien *wayang beber* de Gedompol était principalement utilisé pour interpréter l'avenir, ou lorsqu'un client du *dalang* lui demandait une représentation dans le cadre d'une occasion spéciale. Le jeu de rouleaux de Gedompol contient en outre une scène secrète à la fin, probablement une scène intime entre Panji et Sekartaji. Celle-ci ne doit être montrée à personne, sous peine de faire perdre son pouvoir magique au jeu de rouleaux, selon les dires du *dalang* Gunocarito Sarnen.

8 Rouleaux illustrés *wayang beber*, 24 scènes uniques peintes sur 21 mètres de toile de coton, copie réalisée par l'artiste Musyafiq du *wayang beber* de Gedompol, Java orientale ; la secrète scène à la fin de l'originale manque ici; 1983-1993 ; Ilc 22996 ; coll. Werner Gamper, don 2017

8.1 Scène 1 (rouleau I, scène 1) : dans la salle d'audience du palais de Kediri

Le roi Brawijaya du royaume de Kediri est assis sur le trône de Garuda dans la salle d'audience. Le ministre Jaksa Nagara et le prince Panji Jaka Kembang Kuning, du royaume de Janggala, se présentent devant lui. Panji est accompagné de ses fidèles

Nala Drema et Tawang Alun. Le commandant en chef de l'armée Kediri, Senapati Sedahrama, est également présent avec quelques officiers. Le roi Brawijaya annonce que sa fille, la princesse Sekartaji, a disparu du palais. Il demande aux personnes présentes de la chercher et promet la main de sa fille à celui qui la trouve. L'audience est interrompue par l'arrivée du roi Klana d'outre-mer. Il exprime son souhait d'épouser Sekartaji.

Scène 19 (rouleau V, scène 3) : champ de bataille sur le parvis du palais de Kediri

Le prince Panji a été le premier à trouver la princesse Sekartaji, mais le roi Klana n'accepte pas que Panji reçoive la princesse pour épouse. Après bien des péripéties, Klana pénètre dans le jardin de Sekartaji, ce qui déclenche une guerre entre les armées de Klana et de Brawijaya. La bataille décisive se déroule sur le parvis du palais de Kediri. Klana est finalement tué par le compagnon de Panji, Tawang Alun, avec l'aide du magique Keris Pasopati. Rien ne s'oppose donc plus au mariage de Panji et de Sekartaji.

Le *wayang golek* – Marionnettes à tiges javanaises

Parmi les spectacles de marionnettes de l'île de Java (Indonésie), le *wayang golek* est celui que l'on joue avec des marionnettes à tiges. Le *wayang* fait référence à toutes les formes javanaises de théâtre dramatique. Un deuxième terme, comme *golek*, renvoie à une forme spécifique. Mais le *wayang* désigne également les marionnettes et les personnages utilisés dans les différentes formes de spectacles de marionnettes.

L'histoire et l'âge du spectacle de marionnettes à tiges *wayang golek* ne sont pas tout à fait clairs. Il s'est développé sur la côte nord de Java et est devenu, au plus tard au XIXe siècle, une forme indépendante de théâtre sur une grande partie de l'île. Chaque région a aujourd'hui son propre style et ses propres histoires.

L'ouest de Java est bien connu pour le *wayang golek*. Les marionnettes y sont réputées pour leur expressivité particulière. Le répertoire local comprend des épisodes des épopées indiennes Mahabharata et Ramayana. Des histoires autour de Damarwulan, le héros du royaume Majapahit (1293 - vers 1500), à l'est de Java, sont également prisées. Au centre de l'île, on retrace surtout les récits d'origine persane autour du héros Amir Hamza. Les marionnettes les plus belles et les plus élégantes se trouvent sur la côte nord de Java, surtout dans la région de Cirebon. C'est aussi là que le répertoire est le plus vaste: les récits portant sur l'islamisation de Java et sur les actes héroïques d'Amir Hamza y occupent une place centrale. En outre, on y représente également des légendes des royaumes javanais hindous autour des héros Panji et Damarwulan, ainsi que des épisodes issus des épopées Ramayana et Mahabharata. Les marionnettes provenant de l'est de Java sont très rustiques. Les héros Amir Hamza, Panji et Damarwulan y jouent un rôle central.

Le Mahabharata – La grande guerre de famille

Le Mahabharata est l'une des principales œuvres épiques de l'Inde. Outre «La Galigo» du sud de l'île de Célèbes (Indonésie), il est considéré comme le plus long poème du monde et comprend plus de 100 000 vers doubles. On dit que son auteur est le sage mythique Vyasa. Les parties les plus anciennes du texte remontent au IVe siècle av. J.-C., mais les origines de l'épopée pourraient même dater du VIIIe ou IXe siècle av. J.-C..

Tout comme le Ramayana, le Mahabharata s'est répandu dans de nombreuses régions d'Asie avec la propagation de l'hindouisme. Notamment en Asie du Sud-Est, les deux œuvres ont

trouvé leur place dans la culture locale et sont devenues la base narrative de nombreux spectacles vivants. Dans la danse et le théâtre, mais aussi dans le cinéma et la bande dessinée, les héros et les scélérats continuent à vivre aujourd’hui et sont bien connus, tant des enfants que des adultes.

Le conflit entre les princes de Kaurava et de Pandava constitue le cœur du récit. Les cinq frères Pandava – à savoir Yudhistira, Bhima, Arjuna, Nakula et Sahadeva – disputent le pouvoir sur le royaume du clan Kuru à leurs 100 cousins, les Kaurava de la dynastie Kuru. Lors d’un jeu de dés pipés, Yudhistira perd sa part du royaume et les Pandava sont bannis. Ils reviennent au bout de 13 ans et après de nombreuses aventures. Le conflit culmine alors dans la grande guerre Kurukshetra, lors de laquelle les Pandava remportent la victoire sur leurs cousins; aucun des frères de Kaurava ne survit.

En parallèle de ce récit central, le Mahabharata contient aussi beaucoup d’histoires et de lieux secondaires. De nombreuses parties de cet ensemble sont considérées comme des œuvres littéraires et philosophiques indépendantes, comme la Bhagavad Gita. En tant qu’incarnation du dieu Vishnu, Krishna y présente au jeune guerrier et prince Arjuna les idées fondamentales de la vie et lui révèle sa nature divine. Le Mahabharata explique ainsi l’ordre du monde, transmet des valeurs morales et pose des questions éthiques. Il offre des possibilités d’identification, fournit des modèles d’action et enseigne la religion et la philosophie.

À Java, l’œuvre a été adaptée et y a subi un changement important: on y a intégré les divinités javanaises pré-hindoues. Elles y sont supérieures aux divinités hindoues en matière d’âge et de dignité et apparaissent dans le monde des humains comme bouffons difformes aux plaisanteries grossières mais aussi comme des aides. Ces personnages de fripons et leurs compagnons – Semar, assistant du bon parti et son frère Togog, assistant du mauvais parti – sont les grands favoris du public. Le marionnettiste s’en sert pour égratigner les événements politiques et sociaux du moment.

Marionnettes à tiges *wayang golek*

Toutes les marionnettes proviennent de l’ouest de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, cheveux, fibre végétale, plastique ; coll. Werner Gamper, don 2017

- 9 Batara Guru/Shiva (indon. Siwa) ; divinité suprême et souverain de l’univers, représenté avec quatre bras; vers 1900 ; IIc 24049
- 10 Batari Durga/Dewi Uma ; épouse de Siwa; dans sa terrible apparence, elle est la déesse du royaume des morts ; vers 1950; IIc 24095
- 11 Batara Kresna/Krishna ; incarnation du dieu Vishnu (indon. Wisnu) et conseiller des Pandava (indon. Pandawa) ; avant 1900; IIc 24055
- 12 Dewi Setyaboma ; épouse de Kresna ; vers 1970 ; IIc 24187
- 13 Batara Narada ; conseiller des dieux et neveu de Siwa, messenger entre les humains et les dieux ; vers 1950; IIc 24066
- 14 Pandu ; père des frères Pandawa et frère cadet du roi aveugle Dhritarashtra, père des Kaurava (indon. Korawa); avant 1900 ; IIc 24132
- 15 Yudhistira; aîné des cinq frères Pandawa, il perd son empire au bénéfice de ses cousins, les Korawa, lors d’un jeu de dés; vers 1880; IIc 24137
- 16 Drupadi ; princesse de Panchala, royaume des forêts, et épouse des cinq frères Pandawa ; vers 1900 ; IIc 24197
- 17 Bhima (indon. Bima) ; deuxième frère Pandawa et père de Gatotkaca ; il utilise comme arme les longs ongles de ses pouces, qu’il a hérités de son père, le dieu du vent Bayu ; vers 1930 ; IIc 24169

- 18 Arjuna ; troisième frère Pandawa et incarnation de Wisnu, il est connu pour sa beauté et ses aptitudes de danseur et de combattant, surtout muni de son arc et de ses flèches ; vers 1870 ; IIC 24124
- 19 Dewi Utari ; épouse d'Abimanyu, fils d'Arjuna; cette marionnette représentait avec Arjuna un couple nuptial et servait jadis de mascotte au *dalang* ; vers 1870; IIC 24125
- 20 Nakula ; quatrième frère Pandawa, frère jumeau de Sahadeva (indon. Sadewa) ; vers 1880; IIC 24138
- 21 Sahadeva (indon. Sadewa) ; cinquième et cadet des frères Pandawa, frère jumeau de Nakula; vers 1880 ; IIC 24139
- 22 Gatotkaca ; fils de Bhima et d'Arimbi ; grâce à ses pouvoirs magiques, il vainc de nombreux combattants de l'armée Korawa ; vers 1850 ; IIC 24046
- 23 Antareja ; fils de Bhima et de Nagagini, il n'apparaît pas dans le texte original indien du Mahabharata; il meurt pour les Pandawa au cours de la guerre Kurukshetra ; vers 1850 ; IIC 24047
- 24 Semar ; serviteur et bouffon des Pandawa, est considéré comme une personnification du dieu pré-hindou Ismaya et le frère aîné de Siwa; souvent représenté comme un personnage plus fort que les dieux hindous, c'est un moraliste qui semble toujours mal soigné ; le public aime ses dictons et sagesses rudes ; il peut s'adresser directement au public et commenter des événements actuels ; ses caractéristiques typiques sont un gros ventre, un dos cambré, une main avec deux doigts tendus et l'autre refermée en poing, une bosse sur le front ; vers 1940 ; IIC 24201
- 25 Gareng ; serviteur et bouffon des Pandawa, fils aîné de Semar; vers 1950 ; IIC 24207
- 26 Bagong ; serviteur et bouffon des Pandawa, fils cadet de Semar ; tête vers 1850 ; IIC 24214
- 27 Duryodhana (indon. Duryodana/Suyudana) ; fils aîné de Destarata et chef des Korawa, tué par Bhima dans la guerre Kurukshetra ; vers 1940 ; IIC 24178
- 28 Banowati; épouse de Duryodana; vers 1920 ; IIC 24183
- 29 Dussasana (indon. Dursasana) ; deuxième fils de Destarata et frère cadet de Duryodana, c'est un Korawa brutal, tué par Bhima dans la guerre Kurukshetra ; vers 1880 ; IIC 24165
- 30 Karna ; demi-frère des Pandawa et ministre des Korawa, il se bat aux côtés des Korawa et vainc Gatotkaca ; vers 1930 ; IIC 24050
- 31 Drona (indon. Durna) ; conseiller militaire du roi Dhritarashtra (indon. Dretarastra/ Destarata) et entraîneur au combat des frères Pandawa et Korawa, il se range du côté des Korawa au moment de la guerre; vers 1950 ; IIC 24071
- 32 Sakuni (indon. Sangkuni) ; oncle des frères Korawa et leur allié dans la guerre Kurukshetra ; dans la version indienne du Mahabharata, il est tué par Sahadeva, dans la version javanaise par Bhima ; vers 1930 ; IIC 24181

Serviteurs et bouffons – Divertissement et critique

- 33 Semar ; principal serviteur et bouffon, sage conseiller des Pandawa ; marionnette du théâtre d'ombres ; Surakarta, Java, Indonésie; vers 1900; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23629 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 34 Petruk ; fils de Semar, serviteur et bouffon des Pandawa, il apparaît généralement avec son frère Gareng et son père; marionnette du théâtre d'ombres ; Surakarta, Java centrale, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23627 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 35 Gareng ; fils de Semar, serviteur et bouffon des Pandawa, il apparaît généralement avec son père et son frère Petruk ; marionnette du théâtre d'ombres ; Surakarta, Java centrale, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23628 ; coll. Werner Gamper, don 2017

- 36 Semar ; principal serviteur et bouffon, sage conseiller des Pandawa ; marionnette du théâtre d'ombres ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23640 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 37 Semar ; principal serviteur et bouffon, sage conseiller des Pandawa ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24479 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 38 Gintiri; Semar sous sa forme érotique de phallus ; marionnette à tiges; Java occidentale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24205 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 39 Petruk Dadi Ratu (Petruk en tant que roi) ; dans une histoire parallèle, le monde est renversé et Petruk devient roi ; marionnette du théâtre d'ombres ; Yogyakarta, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23624 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 40 Semar ; principal serviteur et bouffon, sage conseiller des Pandawa ; marionnette à tiges; Java occidentale, Indonésie; vers 1970; bois, peinture, textile, ficelle; IIC 24206 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 41 Gareng; fils de Semar, serviteur et bouffon des Pandawa, apparaît généralement avec Semar et Petruk ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1980 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24208 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 42 Petruk ; fils de Semar, serviteur et bouffon des Pandawa, apparaît généralement avec Gareng et Semar ; marionnette à tiges ; Ponorogo, Java orientale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24039 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 43 Cemuris ; beau-frère de Semar, serviteur et bouffon des Bons, n'existe que dans la région de Cirebon ; marionnette du théâtre d'ombres ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23637 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 44 Togog ; frère de Semar ; serviteur et bouffon des Korawa, il apparaît généralement avec des géants ; puisque ceux-ci sont toujours tués, il doit sans cesse chercher un nouveau maître et passe donc pour infidèle ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1970 ; bois, peinture, textile, ficelle; IIC 24215; coll. Werner Gamper, don 2017
- 45 Sarawita ; compagnon de Togog, serviteur et bouffon des Korawa ; marionnette du théâtre d'ombres ; Yogyakarta, Java, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23626 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 46 Togog; frère de Semar; Sarawita et lui sont les serviteurs et bouffons des Korawa; marionnette du théâtre d'ombres; Surakarta, Java, Indonésie; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23645 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 47 Togog ; avec tête d'oiseau et smoking, serviteur et bouffon des Korawa ; marionnette du théâtre d'ombres ; Java orientale, Indonésie; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23647 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 48 Dawala ; bouffon joyeux qui aime chanter ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1930 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24209 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 49 Cepot/Astrajingga; bouffon et serviteur des Bons; marionnette à tiges; Java occidentale, Indonésie; vers 1930; bois, peinture, textile, ficelle; IIC 24217; coll. Werner Gamper, don 2017
- 50 Cepot/Astrajingga ; bouffon et serviteur des Bons ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24474 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 51 Twalen ; incarnation du dieu balinaise suprême Sang Hyang Tunnggal, doté de pouvoirs surnaturels ; homologue balinaise de Semar, il est le principal bouffon et sage conseiller des Pandawa à Bali ; marionnette du théâtre d'ombres ; Jembrana, Bali, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 24809 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 52 Mredah ; fils de Twalen; Mredah et son père sont les principaux serviteurs des Pandawa à Bali; Mredah aide souvent son vieux père, un peu enfantin, à saisir les événements avec

- intelligence et rapidité; marionnette du théâtre d'ombres ; Jembrana, Bali, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 24807 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 53 Delem ; frère aîné de Sangut, serviteur et bouffon des Korawa ; marionnette du théâtre d'ombres ; sud de Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23389 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 54 Sangut ; frère cadet de Delem, serviteur et bouffon des Korawa ; marionnette du théâtre d'ombres ; sud de Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23388 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 55 Gus de Ngurah et Gus Tur ; deux serviteurs et bouffons arrogants de Gatotkaca (fils de Bhima), ils apparaissent à l'ouest et au nord de Bali comme les dialoguistes dans tous les récits ; marionnettes du théâtre d'ombres ; Jembrana, Bali, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 24804+03 ; coll. Werner Gamper, don 2017

Scélérats et démons – La menace sous toutes ses formes

- 56 Brahala ; apparence effrayante du dieu Wisnu, les quatre couleurs du visage font référence aux quatre points cardinaux: rouge = ouest, jaune = sud, vert = nord, blanc = est ; marionnette à tiges ; Banyumas, Java centrale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23839 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 57 Triwikrama ; Kresna dans son apparence démoniaque, son corps est recouvert de personnages et de grimaces terrifiants ; marionnette du théâtre d'ombres ; Surakarta, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23502 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 58 Buta Amral ; apparence effrayante de Kresna plein d'une colère juste ; marionnette du théâtre d'ombres ; Java orientale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23521 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 59 Duryodhana (indon. Duryodana/Suyudana) ; fils aîné de Dhritarashtra (indon. Destarata) et chef des 100 Kaurava, tué par Bhima dans la guerre Kurukshetra; marionnette du théâtre d'ombres ; Jembrana, Bali, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 24786 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 60 Suyudana ; fils aîné de Destarata et chef des 100 Korawa, tué par Bhima dans la guerre Kurukshetra ; marionnette à tiges ; Java orientale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24021 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 61 Suyudana ; fils aîné de Destarata et chef des 100 Korawa, tué par Bhima dans la guerre Kurukshetra ; marionnette en bois wayang kelitik ; Java orientale, Indonésie ; bois, peau d'animal, peinture, ficelle ; IIC 24550 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 62 Suyudana ; fils aîné de Destarata et chef des 100 Korawa, tué par Bhima dans la guerre Kurukshetra ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24375 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 63 Duryodhana ; fils aîné de Dhritarashtra et chef des 100 Kaurava, tué par Bhima dans la guerre Kurukshetra ; marionnette du théâtre d'ombres ; Andhra Pradesh, sud de l'Inde ; peau d'animal, peinture ; IIA 3144, coll. Koduru Ramamurthi, achat 1964
- 64 Dussasana (indon. Dursasana) ; deuxième fils de Destarata, Korawa brutal, tué par Bhima dans la guerre Kurukshetra ; marionnette du théâtre d'ombres ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; 1933 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23605 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 65 Buta Raton ; prince géant des démons ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; 1850-1900 ; bois, peinture, coton, soie, ficelle, perles de verre ; IIC 24111 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 66 Arimba ; prince dans l'empire des géants; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1900 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24106 ; coll. Werner Gamper, don 2017

- 67 Deux Raksasa ; démons sous la forme de soldat en uniforme hollandais ; marionnettes du théâtre d'ombres ; Java orientale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23615+16 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 68 Buta Rambut Geni ; géant bleu aux cheveux flamboyants ; marionnette du théâtre d'ombres ; Surakarta, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23518 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 69 Nagapercona ; roi serpent pourvu d'écailles sur le torse, vaincu et tué par Gatotkaca ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, cuir, textile, ficelle ; IIc 24248 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 70 Buta Cakil ; grande gueule lâche, scélérot, mais facile à vaincre ; en tant qu'adversaire des Pandawa, il frappe aveuglément autour de lui au combat ; marionnette du théâtre d'ombres ; Surakarta, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23515 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 71 Buta Cakil ; grande gueule lâche, scélérot, mais facile à vaincre ; en tant qu'adversaire des Pandawa, il frappe aveuglément autour de lui au combat ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1970 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIc 24119 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 72 Buta Terong ; géant vert et compagnon de Buta Cakil ; ces géants sans haut rang sont souvent tués par des bouffons ; marionnette du théâtre d'ombres ; Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23522 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 73 Buta Begal ; démon, abattu par Gareng dans la forêt ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1930 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIc 24097 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 74 Buta Buta ; démon ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1960 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIc 24115 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 75 Detya Dembrama ; géant et démon brutal, chef d'une armée de géants, ne peut être vaincu que par Bhima ; marionnette du théâtre d'ombres ; Banyumas, Java centrale ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23467 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 76 Buta Banjolan ; démon ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIc 24276 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 77 Kolo Bendrong ; démon ; marionnette du théâtre d'ombres ; Banyumas, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23439 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 78 Wewe Gombel ; diablesse qui en veut aux tout-petits ; elle les vole, les cache et les remet dans un coin ; marionnette du théâtre d'ombres ; Java orientale ou centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23443 ; coll. Werner Gamper, don 2017

Hamzanama – Les aventures d'Amir Hamza

« Les Aventures d'Amir Hamza » font partie des œuvres les plus anciennes de la Perse antique. Sans doute en existait-il déjà une version de base avant le Xe siècle. Mais contrairement à d'autres œuvres, celle-ci s'est surtout transmise par voie orale. C'est ainsi que l'histoire s'est répandue de l'Anatolie à l'Indonésie. Avec le temps, beaucoup de versions différentes ont vu le jour.

Le manuscrit le plus célèbre a été commandé par l'empereur moghol Akbar au début de son règne (1556-1605). Il se composait probablement de 14 volumes de 100 feuilles chacun avec 1400 miniatures.

Aux XVIe et XVIIe siècles, l'œuvre atteignit l'Asie du Sud-Est et fut d'abord traduite en malais. Elle y est connue sous le nom de « Hikayat Amir Hamza ». Puis elle arriva à Java, où elle s'intitule « Serat Menak ». L'œuvre a été adaptée aux coutumes culturelles respectives non seulement sur le plan linguistique, mais aussi sur le plan du contenu; elle a été enrichie de personnages et d'histoires supplémentaires.

« Serat Menak » retrace la vie de Hamzah ibn Abdul-Muttalib (env. 570-624), l'oncle du prophète Mahomet. Il ne se convertit à l'islam que tard dans sa vie, mais devint ensuite un adepte dévoué et fidèle à Mahomet et un défenseur courageux de l'Islam.

Dans le « Serat Menak », il devient roi d'Arabie et propagateur héroïque de la foi islamique. Amir Hamza vit beaucoup d'aventures amoureuses, gagne le cœur de nombreuses princesses et lutte victorieusement contre des adversaires, méchants, monstres et géants. Il est toujours accompagné de son fidèle ami et serviteur Umarmaya. Tous deux ont étudié l'islam ensemble à La Mecque. À titre de récompense pour sa fidélité religieuse, Umarmaya y reçut un sac magique capable d'exaucer tous ses souhaits. Doté de tels pouvoirs surnaturels et de sa nature rusée et malhonnête, Umarmaya est un important personnage de fripon dans le « Serat Menak ».

Marionnettes à tiges *wayang golek*

Toutes les marionnettes à tiges sont confectionnées dans le style Sentolo ; ce style a été créé par le *dalang* Ki Widi Prayitno (env. 1910-1982) pour représenter des récits islamiques ; Java centrale, Indonésie ; bois, peinture, textile, cheveux, fibres végétales, plastique ; coll. Werner Gamper, don 2017

- 79 Abdul Mutalib ; gouverneur du roi de La Mecque, père d'Amir Hamza ; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980 ; Ic 23904
- 80 Dewi Fatimah ; épouse d'Abdul Mutalib et mère d'Amir Hamza ; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980 ; Ic 23912
- 81 Amir Hamza ; fils d'Abdul Mutalib ; jeune prince, il étudie l'islam à La Mecque ; fabriqué par Ki Widi Prayitno ; vers 1970 ; Ic 23906
- 82 Tambi Jumiril ; premier ministre d'Abdul Mutalib ; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980 ; Ic 23903
- 83 Abdullah ; cousin et émissaire du roi de La Mecque, chargé par Abdul Mutalib d'apporter les paiements de tributs dus au royaume du Yémen ; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980 ; Ic 23899
- 84 Kalimasada ; document écrit/lettre ; Ic 24735
- 85 Amir Anjilin ; prince à la cour de La Mecque, il accompagne Abdullah au Yémen avec les paiements de tributs; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980 ; Ic 23905
- 86 Maktal ; chef et roi des brigands; avec sa bande, il attaque l'émissaire Abdullah et vole les paiements de tributs; fabriqué par Ki Widi Prayitno ; vers 1970 ; Ic 23894
- 87 Surapati ; allié de Maktal ; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980 ; Ic 23900
- 88 Suramadenda ; membre de la bande de voleurs de Maktal et frère jumeau de Suramanggala ; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980 ; Ic 23922
- 89 Suramanggala; membre de la bande de voleurs de Maktal et frère jumeau de Suramadenda; fabriqué par Darso Sumarto; 1980; Ic 23923
- 90 Amir Hamza/Wong Agung Jayengrana ; après ses études à La Mecque, il reçoit des pouvoirs surnaturels et le cheval Kuda Sekardiu vient à lui; avec ce dernier, il peut voler ; accompagné de son fidèle Umarmaya, il vainc Maktal, le convertit à l'islam et apporte les paiements de tributs au Yémen ; fabriqués par Ki Widi Prayitno ; 1974 et vers 1960 ; Ic 23890+925

- 91 Umarmaya ; ami et compagnon fidèle d'Amir Hamza, il est malin et rusé, doté de pouvoirs surnaturels ; fabriqué par Ki Widi Prayitno ; vers 1970 ; IIC 23897
- 92 Bladu; confident, serviteur et bouffon d'Amir Hamza; fabriqué par Darso Sumarto; 1980; IIC 23926
- 93 Jiwen ; confident, serviteur et bouffon d'Amir Hamza ; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980 ; IIC 23927
- 94 Toples ; confident, serviteur et bouffon d'Amir Hamza ; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980; IIC 23928
- 95 Yusup Adi ; ambassadeur du roi Walkamah, il raconte à son roi qu'il a failli mourir à la cour de La Mecque lorsqu'il a voulu demander à Amir Hamza de combattre le prince Hoksam en duel ; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980 ; IIC 23901
- 96 Roi Walkamah ; roi brutal de Kibar ; fabriqué par Ki Widi Prayitno ; vers 1970 ; IIC 23919
- 97 Hoksam ; prince de Kibar et fils du roi Walkamah, il part à la recherche d'Amir Hamza pour le tuer, mais est vaincu et tué par Umarmaya à la fin de l'histoire ; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980 ; IIC 23914
- 98 Binti Bakhram ; roi du Yémen ; du retard des paiements des tributs de la Mecque naît un différend entre lui et Amir Hamza ; Amir Hamza gagne et la Mecque devient indépendante ; fabriqué par Darso Sumarto ; 1980; IIC 23916
- 99 Bakhrun ; premier ministre du roi Bakhram ; fabriqué par Ki Widi Prayitno ; vers 1970 ; IIC 23898
- 100 Kala Janggirung ; démon ; fabriqué par Ki Widi Prayitno ; vers 1970 ; IIC 23921
- 101 Ulam Sari ; divinité gardienne des trésors ; fabriqué par Ki Widi Prayitno ; vers 1970 ; IIC 23929

Serviteurs et bouffons – Divertissement et critique

- 102 Umarmaya en jeune homme, avec son sac magique qui exauce tous ses souhaits s'il prononce la formule magique *angsang kadratulla*; marionnette à tiges ; Sentolo, Java centrale, Indonésie ; fabriqué par Ki Widi Prayitno ; vers 1970 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23896 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 103 Gamel Tambak Yudha ; palefrenier, il s'occupe du cheval d'Amir Hamza ; marionnette à tiges ; Sentolo, Java centrale, Indonésie; fabriqué par Ki Widi Prayitno ; vers 1960 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23924 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 104 Umarmaya ; le compagnon fidèle et rusé d'Amir Hamza avec son sac magique ; marionnette à tiges ; Java orientale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23939 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 105 Umarmaya ; le compagnon fidèle et rusé d'Amir Hamza avec son sac magique ; marionnette à tiges ; Java orientale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23943 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 106 Umarmaya ; le compagnon fidèle et rusé d'Amir Hamza avec son sac magique ; marionnette à tiges ; Java orientale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23945 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 107 Umarmaya en disciple islamique ; marionnette à tiges ; Java orientale, Indonésie ; vers 1900 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23947 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 108 Umarmaya en vieil homme ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24316 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 109 Umarmaya en jeune homme et régent (Bupati) de Kiban ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24317 ; coll. Werner Gamper, don 2017

- 110 Umarmaya ; le compagnon fidèle et rusé d'Amir Hamza avec son sac magique ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24318 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 111 Umarmaya ; le compagnon fidèle et rusé d'Amir Hamza avec son sac magique ; marionnette en bois *wayang kelitik* ; Java orientale, Indonésie ; bois, peau d'animal, peinture, ficelle ; IIC 24595 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 112 Umarmaya ; le compagnon fidèle et rusé d'Amir Hamza avec son sac magique ; marionnette en bois *wayang kelitik* ; Java orientale, Indonésie ; bois, peau d'animal, peinture, ficelle ; IIC 24598 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 113 Umarmaya ; le compagnon fidèle et rusé d'Amir Hamza avec son sac magique ; marionnette en bois *wayang kelitik* ; Java orientale, Indonésie ; bois, peau d'animal, peinture, ficelle ; IIC 24601 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 114 Jiweng ; serviteur et bouffon avec sac magique ; marionnette à tiges ; région de Banyumas, Java centrale, Indonésie, avant 1920 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23778 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 115 Junglodipo ; serviteur et bouffon ; marionnette à tiges ; région de Banyumas, Java centrale, Indonésie ; avant 1920 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23777 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 116 Cepot ; bouffon issu du peuple ; marionnette à tiges ; région de Banyumas, Java centrale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23844 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 117 Semar ; principal serviteur et bouffon, sage conseiller des Bons, très populaire auprès du public ; marionnette à tiges ; région de Banyumas, Java centrale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23842 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 118 Togog ; frère de Semar, serviteur et bouffon des méchants, apparaît généralement avec des géants ou des démons ; marionnette à tiges ; région de Bagelen, Java centrale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23883 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 119 Umarmaya ; le compagnon fidèle et rusé d'Amir Hamza dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Amlapura, Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23152 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 120 Amak Egol ; serviteur et bouffon d'Amir Hamza dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Amlapura, Bali, Indonésie ; plastique, peinture, bois, ficelle ; IIC 23190 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 121 Amak Ocong ; serviteur et bouffon d'Amir Hamza dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Amlapura, Bali, Indonésie ; carton, peinture, bois, ficelle ; IIC 23194 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 122 Agus ; serviteur et bouffon d'Amir Hamza dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok, avec manche de keris en forme de phallus ; marionnette du théâtre d'ombres ; Amlapura, Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23195 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 123 Gusti Ngurah Sabatan ; serviteur et bouffon des adversaires d'Amir Hamza dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Amlapura, Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23198 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 124 Mek Leng ; épouse de Gusti Ngurah Sabatan, servante et bouffonne des adversaires d'Amir Hamza dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Amlapura, Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23196 ; coll. Werner Gamper, don 2017

Scélérats et démons – La menace sous toutes ses formes

- 125 Umarmadi/Marmadi ; prince des Géants surnommé Raja Jemblung (roi au gros ventre) ; marionnette à tiges ; Sentolo, Java centrale, Indonésie ; fabriqué par Darso Sumarto ; vers 1980 ; bois, peinture, coton, velours, ficelle ; Ic 23918 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 126 Umarmadi/Marmadi ; prince des Géants ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; Ic 24374 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 127 Umarmadi/Marmadi ; prince des Géants ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; Ic 24308 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 128 Umarmadi/Marmadi ; prince des Géants ; marionnette en bois *wayang kelitik* ; Java orientale, Indonésie ; bois, peau d'animal, peinture, ficelle ; Ic 24592 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 129 Kala Cewana ; démon ; marionnette à tiges ; Banyumas, Java centrale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; Ic 23841 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 130 Sokasrana ; gnome et créature effrayante avec bec-de-lièvre et corps déformé ; marionnette à tiges ; Wonogiri, Java centrale, Indonésie ; vers 1930 ; bois, peinture, textile, ficelle ; Ic 23873 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 131 Buta Begal ; démon ; marionnette à tiges ; Bagelen, Java centrale, Indonésie ; vers 1920 ; bois, peinture, textile, ficelle ; Ic 23881 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 132 Kala Gendanu ; démon avec grande couronne ; marionnette à tiges ; Bagelen, Java centrale, Indonésie ; vers 1920 ; bois, peinture, textile, ficelle ; Ic 23882 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 133 Raja Gajah Druma ; roi maléfique de Banyu Urung dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Amlapura, Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; Ic 23170 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 134 Patih Ngara Kala ; premier ministre de Banyu Urung dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Amlapura, Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; Ic 23174 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 135 Detia Bergas ; géant démoniaque dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Amlapura, Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; Ic 23202 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 136 Detia Bergindi ; géant démoniaque dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Amlapura, Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; Ic 23204 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 137 Raksasa Bala ; géant démoniaque dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Amlapura, Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; Ic 23205 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 138 Patih Cinde ; ministre démoniaque de haut rang avec tête de chien dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Lombok, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; Ic 23366 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 139 Calon Arang ; sorcière et démone dans le théâtre d'ombres *wayang sasak* de l'île de Lombok ; marionnette du théâtre d'ombres ; Lombok, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; Ic 23362 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 140 Sokasrana ; démon laid, mais aux bons traits de caractère ; marionnette du théâtre d'ombres ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; Ic 23472 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 141 Pulunggono ; enfant d'un démon ou d'un géant ; marionnette du théâtre d'ombres ; Yogyakarta, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; Ic 23473 ; coll. Werner Gamper, don 2017

Ombre et lumière – Théâtre en Inde et en Turquie

En Inde, le théâtre d'ombres repose sur une longue tradition. Les premiers documents écrits remontent au XIII^e siècle. Les gigantesques marionnettes de l'Andhra Pradesh, un État du sud de l'Inde, sont particulièrement impressionnantes. Elles sont confectionnées en peau de mouton, de chèvre ou d'antilope; cette peau est traitée de manière à ce qu'elle soit aussi translucide que possible, ce qui permet aux personnages de déployer les plus grands effets dans les jeux d'ombre et de lumière. La peinture et les motifs découpés ajoutent des effets supplémentaires.

Le théâtre d'ombres est présenté lors de fêtes religieuses et de fêtes de familles. Il ne sert pas seulement à divertir, mais aussi à apaiser ou satisfaire certaines divinités. Une troupe de théâtre d'ombres se compose d'au moins deux hommes et deux femmes. Ils déplacent les personnages, parlent et chantent à leur place. Le théâtre d'ombres est accompagné d'un orchestre.

Il est possible que le théâtre d'ombres soit venu de l'Inde dans le monde islamique. Le jeu d'ombres contourne habilement l'interdiction islamique de représenter des êtres vivants : les personnages ne sont pas considérés comme viables, parce qu'ils ont des trous pour les tiges ou parce qu'ils sont percés pour des raisons de conception. Le théâtre d'ombres a encore un autre lien avec la vie et la mort : dans de nombreuses cultures, l'ombre représente les défunts. La légende de l'émergence du théâtre turc Karagöz s'y réfère :

Au XIV^e siècle, le sultan Orhan fit construire une mosquée à Bursa. Cependant, deux des artisans, Karagöz et Hacivat, préféraient faire des farces plutôt que travailler. La construction de la mosquée ne progressait donc que lentement. Le sultan, furieux, les fit tuer. Mais il regretta rapidement son acte, car les farces des deux lurons lui manquaient. Son confident Küsteri réconforta le sultan en confectionnant des personnages en peau de chameau selon les modèles réels. Dès lors, Karagöz et Hacivat continuèrent leurs farces sous la forme de marionnettes du théâtre d'ombres.

Ramayana – Amour, loyauté et trahison

Ramayana est une épopée de plus de 24 000 vers doubles qui fait le récit de Rama, la septième incarnation du dieu hindou Vishnu. Avec le Mahabharata, le Ramayana est considéré comme l'épopée la plus importante de l'hindouisme. La plus ancienne version connue aurait été écrite par le poète Valmiki il y a environ 2000 ans.

Avec la propagation de l'hindouisme, le Ramayana se déploya de l'Inde dans de nombreuses régions d'Asie. Il y pénètre la vie quotidienne et la vie culturelle de diverses manières : l'histoire est racontée au cinéma, au théâtre ou dans des bandes dessinées et certaines scènes font partie de rituels particuliers. Ainsi, les histoires du héros divin Rama, de son épouse Sita, du général de l'armée des singes Hanuman et du roi des démons Ravana accompagnent les gens tout au long de leur vie.

Rama, le fils aîné du roi Dasaratha d'Ayodhya, doit succéder à son père. Grâce à une ruse, Kaikeyi, la plus jeune épouse du roi, parvient à placer son propre fils sur le trône et à faire bannir Rama, accompagné de sa belle épouse Sita et de son fidèle frère Lakshmana. Au bout de treize années paisibles, le roi des démons Ravana découvre sa cachette. Il tombe amoureux de Sita et décide de l'enlever, aidé par le démon Maricha. Il la tient en captivité et lui demande le mariage. Elle refuse, emplie de dégoût.

Rama part avec Lakshmana pour sauver Sita, aidé par Hanuman, dieu des singes et fils du dieu du vent. Ensemble, ils se rendent à Lanka (aujourd'hui le Sri Lanka) et lors d'une grande bataille, ils y vainquent tous les démons, y compris Indrajit et Ravana. Sita revient auprès de Rama. Mais Rama doute de la fidélité de son épouse. Pour prouver son innocence, elle se jette dans le feu, qui ne peut lui faire aucun mal. Rama devient roi d'Ayodhya et le couple vit dans la paix et la justice.

Outre l'histoire d'amour de Rama et Sita, c'est l'éternel combat entre le bien et le mal qui fascine dans ce récit. De plus, au travers de nombreuses histoires parallèles, le Ramayana transmet des valeurs hindoues. Aujourd'hui encore, certains épisodes servent d'orientation. Les personnages ont un comportement exemplaire. Rama et Sita incarnent une image idéale de l'homme et de la femme, une répartition des rôles critiquée aujourd'hui – et ce, pas seulement par les mouvements féministes.

Marionnettes du théâtre d'ombres

Toutes les marionnettes du théâtre d'ombres proviennent de l'Andhra Pradesh, au sud de l'Inde; 1ère moitié du XXe s. ; peau d'animal, peinture, bois; coll. Koduru Ramamurthi, achat 1964

- 142 Dasaratha ; roi d'Ayodhya et père de Rama ; IIa 3160
143 Kaikeyi; épouse de Dasaratha et mère de Bharata ; à l'aide d'une ruse, elle parvient à faire monter son fils Bharata sur le trône au lieu de Rama ; IIa 3166
144 Sri Rama ; septième incarnation du dieu Vishnu et héritier légitime du trône d'Ayodhya, il est généralement représenté comme un jeune guerrier particulièrement beau et noble, muni d'un arc et de flèches ; l'une de ses caractéristiques typiques est la couleur bleue de sa peau ; IIa 3148
145 Sita; amante et épouse de Rama, d'une fidélité à toute épreuve, elle le suit pour le meilleur et pour le pire ; IIa 3152
146 Lakshmana ; frère de Rama, le suit en exil en tant qu'ami fidèle ; IIa 3150
147 Hanuman ; fils du dieu du vent Bayu et général des singes, c'est un savant sage et un stratège capable, qui dispose de pouvoirs magiques ; IIa 3171
148 Ravana ; roi des démons de Lanka, il enlève Sita et symbolise la destruction, le chaos et le pouvoir du mal; dans le monde des dieux, il est respecté pour son intelligence, sa force physique et spirituelle et sa bravoure ; il est souvent représenté avec dix têtes et parfois avec vingt bras ; IIa 3153
149 Indrajit ; démon et fils de Ravana, tué par Lakshmana ; IIa 3163
150 Maricha ; démon qui se transforme en gazelle dorée pour attirer Rama loin de Sita ; IIa 3162

Serviteurs et bouffons – Divertissement et critique

- 151 Vidusaka ; bouffon, accompagne le héros; marionnette du théâtre d'ombres ; Mysore, Karnataka, sud de l'Inde ; peau d'animal, peinture ; IIa 6284; coll. H. Ploog, achat 1975
152 Bokkinoru ; bouffonne au visage de travers; les bouffonnes et bouffons sont souvent caractérisés par des particularités physiques qui s'écartent de la norme sociale ; marionnette ; Andhra Pradesh, sud de l'Inde; bois, tissu, ficelle ; IIa 11058 ; coll. Friedrich Seltmann, achat 1995
153 Bouffon à dents en avant ; marionnette; Karnataka, sud de l'Inde ; bois, laque, tissu, ficelle ; IIa 11074 ; coll. Friedrich Seltmann, achat 1995
154 Semar ; serviteur et bouffon de Rama; à Java, il est considéré comme une personnification du dieu pré-hindou Ismaya et le frère aîné de Siwa; souvent représenté comme un personnage plus fort que les dieux hindous, c'est un moraliste qui semble toujours mal soigné ; le public

- 155 aime ses dictons et sagesses rudes ; il peut s'adresser directement au public et commenter des événements actuels ; ses caractéristiques typiques sont un gros ventre, un dos cambré, une main avec deux doigts tendus et l'autre refermée en poing, une bosse sur le front ; marionnette du théâtre d'ombres ; Surakarta, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle; IIC 23639 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 156 Bagong ; fils de Semar, serviteur et bouffon de Rama, il apparaît généralement avec Semar, Petruk et Gareng; il est grossier et déforme généralement les paroles d'autres personnes ; marionnette du théâtre d'ombres; Surakarta, Java centrale, Indonésie ; vers 1920 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23619 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 157 Petruk ; fils de Semar, serviteur et bouffon de Rama, il apparaît généralement avec son frère Gareng et son père; marionnette du théâtre d'ombres ; Surakarta, Java centrale, Indonésie ; vers 1920; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23620 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 158 Gareng ; fils de Semar, serviteur et bouffon de Rama, il apparaît généralement avec Semar et Petruk ; marionnette du théâtre d'ombres ; Surakarta, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23633 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 159 Gareng ; fils de Semar, serviteur et bouffon de Rama ; il porte une hache insérée dans sa ceinture; marionnette du théâtre d'ombres ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23630; coll. Werner Gamper, don 2017
- 160 Semar ; principal serviteur et bouffon de Rama, ainsi que son sage conseiller; marionnette à tiges ; Banyumas, Java centrale, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 23843, coll. Werner Gamper, don 2017
- 161 Semar ; principal serviteur et bouffon de Rama, ainsi que son sage conseiller ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1950; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24202 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 162 Bagong/Astrajingga ; serviteur et bouffon des Bons ; marionnette à tiges ; Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; vers 1970 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24477 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 163 Togog ; frère de Semar; serviteur et bouffon de Ravana (indon. Rawana), il apparaît généralement avec des géants; puisque ceux-ci sont toujours tués, il doit sans cesse chercher un nouveau maître et passe donc pour infidèle ; marionnette du théâtre d'ombres ; Yogyakarta, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23646 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 164 Sarawita ; compagnon de Togog, serviteur et bouffon de Rawana ; marionnette du théâtre d'ombres ; Yogyakarta, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 23625 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 165 Dawala ; joyeux bouffon qui aime chanter ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1940 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24210 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 166 Cepot/Astrajingga ; serviteur et bouffon des Bons; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1970 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIC 24218 ; coll Werner Gamper, don 2017
- 167 Cepot ; bouffon et serviteur des Bons ; dans la région de Cirebon, c'est le fils aîné de Semar ; marionnette à tiges; Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle; IIC 24473 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 168 Twalen ; incarnation du dieu balinaise suprême Sang Hyang Tunnggal, doté de pouvoirs surnaturels; homologue balinaise de Semar, il est le principal bouffon et sage conseiller de Rama à Bali ; marionnette du théâtre d'ombres ; Buleleng, Bali, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIC 24851 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- Mredah ; fils de Twalen; Mredah et son père sont les principaux serviteurs de Rama à Bali; Mredah aide souvent son vieux père, un peu enfantin, à saisir les événements avec

- intelligence et rapidité ; marionnette du théâtre d'ombres ; Buleleng, Bali, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 24852 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 169 Delem ; serviteur et bouffon de Rawana ; même s'il possède des pouvoirs surnaturels, il est lourd et bête ; marionnette du théâtre d'ombres ; Buleleng, Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 24849 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 170 Sangut ; frère cadet de Delem et serviteur de Rawana, intelligent, raffiné et imaginaire ; marionnette du théâtre d'ombres ; Buleleng, Bali, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 24850 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 171 Gus de Ngurah et Gus Tur ; serviteurs et bouffons arrogants de Rama, ils apparaissent à l'ouest et au nord de Bali comme les dialoguistes dans tous les récits ; marionnettes du théâtre d'ombres ; Buleleng, Bali, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 24858+59 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 172 Gigi Renyep ; Gigi Renyep signifie « bouche pleine de dents » ; serviteur et bouffon ; marionnette du théâtre d'ombres ; Buleleng, Bali, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23390 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 173 Vidusaka ; bouffon et brahmane, accompagne le héros ; marionnette du théâtre d'ombres ; Andhra Pradesh, sud de l'Inde ; peau d'animal, peinture ; IIa 3157 ; coll. Koduru Ramamurthi, achat 1964

Scélérats et démons – La menace sous toutes ses formes

- 174 Ravana ; roi des démons de Lanka et adversaire de Rama ; marionnette ; Andhra Pradesh, sud de l'Inde ; env. 1910 ; bois, tissu, ficelle, fer ; IIa 11056 ; coll. Friedrich Seltmann, achat 1995
- 175 Ravana ; roi des démons de Lanka et adversaire de Rama ; marionnette ; Karnataka, sud de l'Inde ; env. 1850 ; bois, laque, tissu, papier métallisé, ficelle ; IIa 11073 ; coll. Friedrich Seltmann, achat 1995
- 176 Indrajit ; démon et fils de Ravana, il meurt au combat contre Lakshmana ; marionnette ; Karnataka, sud de l'Inde ; env. 1850 ; bois, tissu, ficelle ; IIa 11076 ; coll. Friedrich Seltmann, achat 1995
- 177 Ravana (indon. Rawana) ; roi des démons de Lanka (indon. Alengka) et adversaire de Rama ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1900 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIc 24167 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 178 Dewi Durga ; déesse, qui devient démon suprême sous sa forme maléfique et terrible, souveraine du monde souterrain et épouse de Rawana ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1970 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIc 24085 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 179 Kumbakarna ; frère démoniaque de Rawana ; fort mais paresseux, il doit d'abord être réveillé par Indrajit pour se rendre au combat ; il est vaincu par Lakshmana ; marionnette du théâtre d'ombres ; Bali, Indonésie ; vers 1900 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 24896 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 180 Kumbakarna ; frère démoniaque de Rawana ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1900 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIc 24104 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 181 Indrajit ; fils démoniaque et sadique de Rawana, tué par Lakshmana ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1930 ; bois, peinture, textile, coton, soie, fibres végétales, métal, plastique, paillettes, passements, ficelle ; IIc 24121 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 182 Prahasta ; oncle démoniaque, ministre et général de Rawana ; marionnette du théâtre d'ombres ; Banyumas, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23520 ; coll. Werner Gamper, don 2017

- 183 Mahesasura ; ministre de Gowa Kiskendha, l'empire des démons, il combat aux côtés de Rawana ; marionnette du théâtre d'ombres ; Banyumas, Java centrale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23491 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 184 Prahasta ; oncle démoniaque, ministre et général de Rawana ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIc 24282 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 185 Jambu Mangli ; ministre brutal et général de l'armée de Rawana ; marionnette à tiges ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIc 24275 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 186 Singa Kaki Kuda ; être fabuleux à tête de lion, trompe d'éléphant, sabots de cheval et ergots de coq, membre agressif de la suite de Rawana ; marionnette du théâtre d'ombres ; Surakarta, Java centrale, Indonésie ; vers 1800 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23501 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 187 Yuyu Rumpung ; démon à l'apparence de crabe et soldat brutal à la suite de Rawana ; marionnette du théâtre d'ombres ; Java orientale ou centrale, Indonésie ; vers 1800 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23496 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 188 Kalabaya ; crocodile géant, qui aide Rawana et Durga ; marionnette du théâtre d'ombres ; région de Cirebon, côte nord de Java, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23506 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 189 Macan Lodoyo ; tigre-garou, qui aide Rawana et Durga ; marionnette du théâtre d'ombres ; Java centrale ou orientale, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23508 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 190 Buta Liong/Tong Tong Barong ; prince et vassal de Rawana ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1940 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIc 24076 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 191 Yaksa Rewang ; démon qui démembrer des humains avec son épée ; marionnette du théâtre d'ombres ; nord de Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23371 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 192 Yaksa ; démon avec des bubons de la peste et un corps entouré de flammes ; marionnette du théâtre d'ombres ; nord de Bali, Indonésie ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23372 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 193 Buta Terong ; serviteur démoniaque et soldat à la cour des Géants ; marionnette du théâtre d'ombres ; Java centrale, Indonésie ; vers 1920 ; peau d'animal, peinture, bois, ficelle ; IIc 23471 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 194 Buta Buta ; démon, que le dalang peut utiliser comme il lui plaît ; marionnette à tiges ; Java occidentale, Indonésie ; vers 1960 ; bois, peinture, textile, ficelle ; IIc 24117 ; coll. Werner Gamper, don 2017
- 195 Rakshasa ; nom indien pour les démons ; ils se présentent sous forme humaine ou animale et ont souvent une apparence terrifiante ; marionnette du théâtre d'ombres ; Andhra Pradesh, sud de l'Inde ; peau d'animal, peinture ; IIa 3179 ; coll. Koduru Ramamurthi, achat 1964

Karagöz – Bagarre et critique

Karagöz est le personnage principal éponyme du théâtre d'ombres turc, qui a connu son apogée au XIX^e siècle, présenté dans les cafés et à la cour ottomane pendant le Ramadan, le mois du jeûne. Le marionnettiste – appelé *karagözcü* – devait avoir une trentaine de pièces dans son répertoire pour pouvoir en présenter une nouvelle chaque soir au moment de la rupture du jeûne.

Les pièces de Karagöz se déroulent dans un quartier fictif d'Istanbul. Au début de chaque représentation, Hacivat se tient devant la maison de son voisin Karagöz et demande à son ami d'en sortir. Celui-ci répond à son appel et tous deux se battent alors avec le plus grand plaisir. S'ensuit un dialogue animé, parsemé d'expressions obscènes et grossières. Ce premier point culminant de la représentation est rendu vivant par les caractéristiques opposées des protagonistes : Karagöz, sans instruction, parle un turc simple et s'amuse à faire exprès de mal comprendre les phrases prétentieuses arabes littérales d'Hacivat, un homme instruit appartenant à la haute bourgeoisie.

C'est alors que commence l'histoire. En général, les deux personnages principaux imaginent un projet d'entreprise particulièrement prometteur. Avec l'aide de Hacivat, Karagöz tente donc sa chance en tant que batelier, pharmacien ou se vend comme fausse mariée. Les clientes et les clients sont toujours les mêmes, par exemple le fumeur d'opium Tiryaki, le dandy Celebi, des femmes en détresse. En raison de confusions et de malentendus, les plans de Karagöz et Hacivat se terminent généralement sans succès et tous deux se quittent avec une allusion à leur prochaine aventure.

Les personnages stylisés du théâtre Karagöz reflètent la diversité de la société de l'Empire ottoman. La juxtaposition et la coexistence de cultures, de langues et de niveaux d'éducation différents donnent lieu à toutes sortes de situations comiques. Mais ce qui a une grande valeur de divertissement prend aussi une dimension critique et sociale, car les histoires abordent les tensions sociales.

Aujourd'hui, il existe toujours en Turquie une petite scène de marionnettistes de Karagöz. De nouveaux matériaux sont utilisés pour les personnages et les récits de Karagöz se déroulent au XXI^e siècle. Par exemple, Karagöz doit lutter contre un monstre des ordures et attire ainsi l'attention du public sur la pollution de l'environnement.

Marionnettes du théâtre d'ombres

Marionnettes du théâtre d'ombres ; Turquie; seconde moitié du XX^e siècle ; peau d'animal, cuir, peinture ; coll. Christopher Denyer, achat 1971

- 196 Karagöz ; avec son chapeau mobile, c'est le personnage principal du théâtre d'ombres, un homme simple, sans instruction, qui mène les gens en bateau en raison de son incompréhension chronique et de ses idées constamment nouvelles ; il se sert de son bras mobile pour distribuer gifles et coups ; IIe 2205
- 197 Hacivat ; voisin et ami de Karagöz, issu de la haute bourgeoisie ; son côté donneur de leçons lui vaut les gifles de Karagöz, mais il l'aide quand même à se tirer de ses ennuis ; IIe 2204
- 198 Tiryaki ; fumeur d'opium toxicomane avec pipe à eau ; IIe 2218
- 199 Personnage masculin ; il représente peut-être un juif ; les juifs sont souvent dépeints comme des vendeurs de camelote, des orfèvres ou des prêteurs d'argent têtus et marchands ; IIe 2201
- 200 Bateau avec huit personnes, dont Karagöz et Hacivat aux avirons, deux musiciens, deux hommes armés, une femme et un juif ; IIe 2219
- 201 Musicien avec tambourin ; IIe 2209
- 202 Zenne ; prostituée ; zenne est un terme turc désuet pour désigner une femme ; dans le Karagöz, il est utilisé pour tous les personnages féminins ; IIe 2217
- 203 Personnage masculin avec poignard ; IIe 2211
- 204 Himmet ; bûcheron géant de Kastamonu, une province et une ville du nord de l'Anatolie, venu chercher du travail dans la grande ville, afin d'y faire fortune avant de retourner dans son village natal rejoindre son épouse qui l'attend ; IIe 2202

- 205 Tuzsuz Deli Bekir ; ivrogne tyrannique et combattant clownesque, représentant l'autorité,
muni d'un cimenterre dans une main et d'une bouteille d'alcool dans l'autre ; IIe 2203
- 206 Albanais avec cimenterre et pistolet ; les Albanais ont souvent le rôle de marchands
ambulants, jardiniers, marchands de chevaux ou policiers de la campagne ; IIe 2207
- 207 Celebi ; dandy, jeune homme gâté, dont le bâton et la fleur indiquent la préférence pour
l'oisiveté; IIe 2216
- 208 Zenne ; noble dame voilée; IIe 2206
- 209 Celebi ; dandy, homme distingué d'un certain âge ; IIe 2214
- 210 Petit homme ventru, monsieur distingué des autorités ; IIe 2213
- 211 Homme à la peau mate ; les personnages à la peau mate sont souvent utilisés pour la
représentation stéréotypée d'eunuques et de serviteurs fidèles ; IIe 2215
- 212 Homme à la peau mate ; IIe 2208
- 213 Beberuhi ; nain idiot mais très fort, dont le chapeau pointu est si long qu'on l'appelle *alti
kulaç* (six brasses, une ancienne mesure de longueur) ; IIe 2210
- 214 Beberuhi ; nain au chapeau pointu *alti kulaç* ; IIe 2212

Karagiozis – Le théâtre d'ombres grec

Le théâtre d'ombres autour de Karagöz et Hacivat était très répandu dans l'Empire ottoman. En raison de l'interdépendance politique et culturelle avec la Turquie, une forme de théâtre d'ombres propre à la Grèce s'est développée au XIXe siècle : les protagonistes sont appelés Karagiozis et Hatziavatis.

Comme son homologue turc Karagöz, Karagiozis est un homme simple issu du peuple. Mais sa pauvreté est davantage soulignée, comme on peut le voir à ses vêtements. Les pièces jouées ont été enrichies de contenus héroïques : une pièce classique est p.ex. « Alexandre le Grand et le serpent maudit ». L'humour et le comique, typiques du théâtre d'ombres turc, sont également présents dans la variante grecque, quoique sous une forme affaiblie.

Les relations de la Grèce à la Turquie sont également mises en scène dans ces pièces. Des personnages supplémentaires incarnent notamment l'autorité turque, p.ex. le vizir et sa fille ou le pacha et Velikgekas, sa garde. Les protagonistes grecs interagissent avec eux. Les relations difficiles entre les deux États ne se sont manifestées que récemment dans le théâtre d'ombres. L'inscription du théâtre d'ombres turc Karagöz au patrimoine culturel immatériel de l'Unesco a été vivement critiquée en Grèce.

Les premières publications des histoires de Karagiozis ont vu le jour dans les années 1920. Elles contenaient également des personnages à découper. Plus tard, des bandes dessinées et des films d'animation, destinés principalement aux enfants, sont apparus sur le marché. Bien que le théâtre d'ombres classique ait perdu en importance ces dernières années, Karagiozis et Hatziavatis sont toujours des symboles de la culture et de l'identité grecque.

Découpages

Découpages de Karagiozis; Chania, Crète, Grèce ; seconde moitié du XXe siècle s. ; papier imprimé; coll. Robert Hiltbrand, achat 1974

- 215 Découpage VI 43436, deuxième personnage à partir de la droite : Karagiozis ; troisième
personnage à partir de la droite : Vizir
- 216 Découpage VI 43437, premier personnage à partir de la droite : Velighekas, la garde du
sérail ; quatrième personnage à partir de la droite : Kollitiris, l'un des trois fils de Karagiozis
- 217 Découpage VI 43438, premier personnage à partir de la droite : la fille du vizir

- 218 Découpage VI 43439, deuxième personnage à partir de la droite : Alexandre le Grand ;
quatrième personnage à partir de la droite : le diable
- 219 Découpage VI 43441, deuxième personnage à partir de la droite : Sior Dionysius, de l'île de
Zante, qui était sous domination vénitienne ; côté gauche : serpent et canon
- 220 Découpage VI 43442, deuxième personnage à partir de la droite : Katsantonis, klephte
(rebelle) dans la lutte grecque pour la liberté contre l'Empire ottoman ; côté gauche :
Karagiozis et Hatziaivatis sous la forme d'un âne et d'un bouc
- 221 Découpage VI 43448, deuxième personnage à partir de la droite : Karagiozis en marié
- 222 Découpage VI 43444, deuxième personnage à partir de la droite : Markos Botsaris, héros de
la révolution grecque ; côté gauche : la pauvre cabane de Karagiozis
- 223 Découpage VI 43449, premier personnage à partir de la droite : Karagiozis en chauffeur ; côté
gauche : Karagiozis dans une voiture avec passagers

Marionnettes à gaine de Chine et d'Europe

Le *wayang potehi* est le spectacle de marionnettes à gaine de la population d'origine chinoise de Java. À partir du XVII^e siècle, Batavia (aujourd'hui Jakarta), centre commercial et administratif des Indes orientales néerlandaises (aujourd'hui l'Indonésie), attira des commerçants et des marchands chinois du Fujian (au sud de la Chine). Beaucoup s'installèrent dans les localités côtières de l'empire colonial néerlandais et s'y marièrent. Une nouvelle culture indépendante en résulta, le *peranakan*, qui incluait des éléments chinois, mais aussi de nombreux éléments de la nouvelle patrie indonésienne.

Les migrants du Fujian apportèrent le spectacle de marionnettes *potehi* (*pòo-tē-hi* en dialecte hokkien) et continuèrent à cultiver cet art une fois sur place. Les histoires de *wayang potehi* se fondent sur d'anciennes légendes, d'anciens mythes et romans chinois, dont « La pérégrination vers l'ouest » (en dialecte hokkien 'Se Yu'). Cependant, la langue a changé au fil des siècles. Aux XIX^e et XX^e siècles, de nombreux auteurs de *peranakan* traduisirent ces histoires en malais et en indonésien. Ainsi, la langue employée aujourd'hui dans le *wayang potehi* est unique en son genre : la langue prédominante est l'indonésien, le javanais n'est utilisé que pour les scènes humoristiques et le hokkien n'entre en jeu que dans le parlé-chanté en formules.

De 1967 à 2000, les Indonésiens d'origine chinoise n'avaient pas le droit de se livrer à des activités liées à la culture chinoise. Cela entraîna une quasi-disparition du *wayang potehi*. Aujourd'hui, il redevient de plus en plus populaire, même s'il ne reste qu'une poignée de marionnettistes.

Dans les pays germanophones d'Europe, nous associons surtout les marionnettes à gaine avec le « Kaspertheater », le théâtre de Kasper – version allemande de Guignol –, qui s'adresse aux enfants. Cependant, ce type de théâtre est beaucoup plus ancien et avant 1850, il n'était pas destiné aux enfants. Les premières illustrations proviennent du Roman d'Alexandre du XIV^e siècle et au XV^e siècle, les marionnettistes sont mentionnés par écrit comme « Himmelreicher » (« passeurs du royaume céleste ») et leurs interprétations comme le « Himmelreich » (« royaume céleste »). À cette époque, le genre théâtral du mystère chrétien du Moyen Âge s'enrichissait de scènes grotesques. C'est ainsi que naquirent les troupes et les théâtres de marionnettes ambulants qui présentaient leurs spectacles dans les ruelles et sur les marchés – le guignol de foire du XIX^e siècle est bien connu.

Leurs histoires n'étaient pas écrites. L'intrigue était improvisée librement et les personnages incarnaient souvent des vices humains. Le diable et le « personnage drôle » (« die lustige Figur ») occupaient une place fixe. Ce dernier incarnait un mélange de nombreux types : le paysan, le valet de ferme, l'idiot, le fou – et il avait même quelque chose de diabolique. Ce bouffon aimant se battre était le porte-parole des masses et donc une épine dans le pied des autorités. Pour leur critique des conditions sociales, les marionnettistes subissaient souvent des sanctions et interdictions.

Depuis 2000, on observe une renaissance de ce « personnage drôle ». Des marionnettistes jeunes et bien formés s'appuient de plus en plus sur les traits irritants et incorrects de l'ancien bouffon. Et ce, au bout d'un siècle et demi, au cours duquel il a dû laisser sa place au Guignol pédagogique.

Alors, les enfants, vous êtes tous là? (Na Wusch – Liebe Kinder ...)

Beaucoup d'entre nous connaissent Guignol, ce drôle de personnage du théâtre de marionnettes, depuis l'enfance. Il apparaît sous des traits naïfs et pourtant rusés, il est éloquent et insolent. Au fond, c'est un type bien, il finit toujours par faire ce qu'il faut, il attrape le voleur et, dans les pays germanophones, son homologue Kasper s'extasie devant le gâteau de mamie. Ce n'est qu'au milieu du XIXe siècle qu'il s'est fait connaître sous la forme d'un personnage inoffensif et drôle qui amuse et éduque les enfants. Ses prédécesseurs n'étaient ni inoffensifs ni bons.

Deux d'entre eux sont Meister Hämmerlein et Pulcinella. Tous deux proviennent d'une tradition de marionnettes à gaine datant d'avant la Renaissance. Ils sont drôles, mais en même temps, ils ont quelque chose d'effrayant. C'est surtout Pulcinella, de la Commedia dell'Arte – forme de théâtre née en Italie au XVIe siècle –, qui a eu une grande influence sur les « personnages drôles » du théâtre de marionnettes européen. Aujourd'hui encore, beaucoup de ces personnages sont appelés Polichinelle (français), Mr. Punch (anglais), Policinello (italien) ou Kasper Putschenelle (allemand).

Le Guignol des débuts était rude, grossier et violent. Avec son bâton, il ne cessait de se battre et n'était jamais puni pour ses actions. En même temps, il était rusé, intrépide et allergique à toute forme d'autorité. Il savait se libérer de toute situation, aussi menaçante qu'elle soit. Cela le rendait invincible, il pouvait même échapper au diable ou à la mort. Ce genre de Guignol vit aujourd'hui encore dans les personnages de Mr. Punch d'Angleterre et de Polichinelle de France.

Dans le monde germanophone, la mutation de Kasper commença à Munich. Dans la seconde moitié du XIXe siècle, le théâtre de marionnettes de Josef Leonhard Schmid se fixa pour objectif explicite d'avoir un effet éducatif sur les enfants. A travers la réforme pédagogique du début du XXe siècle, le théâtre de Kasper fut finalement discipliné et libéré de presque toutes les formes d'expression rudes et grossières.

Marionnettes à gaine

Toutes les marionnettes à gaine proviennent de Thuringe, Allemagne ; vers 1910 ; bois, peinture, coton, textile ; coll. Hans Peter His, legs 1974, ancienne coll. Emil Seiler-La Roche

224 Kasper ; avec chapeau pointu et grand nez ; H 0854.05

225 Grand-mère ; la seule à laquelle Kasper obéit ; H 0854.08

226 Jeune femme ; peut-être Gretel, l'amie de Kasper ; H 0854.10

- 227 Étudiant ; H 0854.07
 228 Ramoneur ; H 0854.09
 229 Crocodile ; H 0854.02
 230 Policier ; H 0854.06
 231 Diable avec fourche ; H 0854.03+11
 232 La Mort ; H 0854.04

Le Guignol moderne – Divertissement et éducation

- 233 Polichinelle ; le prédécesseur grossier et violent de l'actuel Guignol ; découpage pour pantin ; Épinal, France ; vers 1870 ; papier imprimé ; H 0596.03 ; coll. Hans Peter His, legs 1974, ancienne coll. Emil Seiler-La Roche
 234 Kasper ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; bois, peinture, textile, fourrure ; VI 70644.17 ; ancien fonds du musée
 235 Tête de Kasper ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; 1ère moitié du XXe s. ; bois, peinture, textile ; VI 21053m ; coll. Christ-Merian, don 1954
 236 Kasper ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; bois, peinture, textile, métal ; VI 70644.03 ; ancien fonds du musée
 237 Kasper ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; début du XXe s. ; bois, peinture, textile ; VI 41144 ; coll. Theodora von der Mühl-Burckhardt, don 1972
 238 Perot Polichinelle ; marionnette à gaine ; Barcelone, Espagne ; vers 1950 ; bois, peinture, textile ; VI 21365 ; coll. Joan Amades, achat 1955
 239 Kasper ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; fabriqué par Sylvia Stieger vers 1980 ; papier mâché, peinture, textile ; VI 56685 ; coll. Theo Gantner, achat 1982
 240 Kasper ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; début du XXe s. ; bois, peinture, textile ; VI 41145 ; coll. Theodora von der Mühl-Burckhardt, don 1972
 241 Deux Kasper ; marionnettes à gaine ; Bâle, Suisse ; 1ère moitié du XXe s. ; bois, peinture, textile, métal ; VI 21053a+i ; coll. Christ-Merian, don 1954
 242 Kasper ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; début du XXe s. ; bois, peinture, textile ; VI 41141 ; coll. Theodora von der Mühl-Burckhardt, don 1972
 243 Kasper ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; 1ère moitié du XXe s. ; bois, peinture, textile, métal ; VI 21053g ; coll. Christ-Merian, don 1954
 244 Tête de guignol ; vers 1810, Laurent Mourguet créa à Lyon le personnage de Guignol, le pendant du Kasper moderne dans l'espace germanophone ; marionnette à gaine ; France ; bois, peinture, textile, feutre, métal ; VI 71136 ; ancien fonds du musée
 245 Guignol ; marionnette à gaine ; France ; bois, peinture, textile, feutre, métal ; VI 71134 ; ancien fonds du musée
 246 Tête de Kasper confectionnée selon le concept pédagogique Waldorf ; marionnette à gaine ; Allemagne ; bois, peinture ; VI 71149 ; ancien fonds du musée

La pédagogie contre le mal

- 247 Crocodile à gueule mobile ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; bois, peinture, feutre, textile ; VI 70644.04 ; ancien fonds du musée
 248 Sorcière ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; fabriqué par Sylvia Stieger 1972 ; papier mâché, peinture, feutre, textile ; VI 41811 ; coll. Sylvia Stieger, achat 1973
 249 Sorcière, confectionnée selon le concept pédagogique Waldorf ; marionnette à gaine ; Allemagne ; bois, peinture, textile, feutre, carton ; VI 71144 ; ancien fonds du musée
 250 Sorcière ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; bois, peinture, textile, feutre ; VI 70644.13 ; ancien fonds du musée

- 251 El demonio ; le diable, ne parle que peu, d'une voix profonde ; marionnette à gaine ;
Barcelone, Espagne ; vers 1950 ; bois, peinture, textile ; VI 21376 ; coll. Joan Amades, achat
1955
- 252 Diable ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; fabriqué par Sylvia Stieger 1972 ; papier mâché,
peinture, feutre, fourrure ; VI 41812 ; coll. Sylvia Stieger, achat 1973
- 253 Le diable ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; début du XXe s. ; bois, peinture, textile ;
VI 41147 ; coll. Theodora von der Mühl-Burckhardt, don 1972
- 254 Diable ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; bois, peinture, textile ; VI 51278 ;
coll. A. Saboz-Bachofen, don 1979
- 255 Diable ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; bois, peinture, textile ; VI 70644.07 ; ancien
fonds du musée
- 256 Diable avec fourche ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; début du XXe s. ; bois, peinture,
textile, métal ; VI 41148 ; coll. Theodora von der Mühl-Burckhardt, don 1972
- 257 Mort ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; bois, peinture, textile ; VI 70644.05 ; ancien fonds
du musée
- 258 La muerte ; la mort, représentée comme un squelette, triomphe aussi du diable ; marionnette
à gaine ; Barcelone, Espagne ; vers 1950 ; bois, peinture, textile ; VI 21371 ; coll. Joan
Amades, achat 1955
- 259 La mort ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; début du XXe s. ; bois, peinture, textile ;
VI 41146 ; coll. Theodora von der Mühl-Burckhardt, don 1972
- 260 Mort ; marionnette à gaine ; Bâle, Suisse ; bois, peinture, textile ; VI 51277 ;
coll. A. Saboz-Bachofen, don 1979
- 261 Fantôme ; confectionné selon le concept pédagogique Waldorf ; marionnette à gaine ;
Allemagne ; bois, peinture, textile ; VI 71148 ; ancien fonds du musée

Se Yu – Pérégrination vers l'ouest

« La pérégrination vers l'ouest » ('Xiyou Ji' en chinois standard, 'Se Yu' en hokkien) fait partie des quatre romans classiques de la littérature chinoise. L'œuvre a été publiée sous la dynastie Ming (1368-1644) et aurait été écrite par Wu Cheng'en (vers 1500-1580).

Le roman retrace le pèlerinage légendaire du moine Xuanzang, qui se rendit à l'ouest sous la dynastie Tang (VIIe-Xe siècle) pour ramener les saintes écritures du bouddhisme en Chine. Dans le roman, le moine s'appelle Tang Sanzang. Le récit contient de nombreuses légendes ; il établit le lien entre les philosophies confucéenne, taoïste et bouddhiste. En même temps, c'est un grand récit d'aventure et une satire de la bureaucratie chinoise.

Le groupe de pèlerins se compose comme suit :

- Tang Sanzang ; le moine envoyé à l'ouest par l'empereur Taizong pour recevoir les écrits de Bouddha
- Sun Wukong ; le roi des singes, arrogant et rusé, puni au ciel par Bouddha pour son comportement présomptueux, autorisé à devenir disciple et compagnon de Tang Sanzang grâce à l'aide de la déesse Guanyin
- Zhu Bajie ; général de la flotte céleste, banni sur Terre sous la forme d'un cochon pour ses fautes
- Sha Wujing ; général et celui qui soulève le rideau céleste, il a détruit un vase précieux et est envoyé sur Terre sous la forme d'un terrifiant semi-démon

- Yulong ; troisième prince du roi-dragon, il a mis le feu à la perle de son père, échappe à la peine de mort avec l'aide de Guanyin et est autorisé à devenir le cheval de Tang Sanzang

Au cours du voyage, les cinq compagnons vivent beaucoup d'aventures et font face à de nombreux dangers. Ils sont souvent attaqués par des démons, des monstres et des esprits qui essaient de manger Tang Sanzang, parce que sa chair est censée les rendre immortels. Notamment avec l'aide de Sun Wukong, dont le comportement est marqué par l'impétuosité, la bravoure, un humour étrange et une sagesse surprenante, il parviennent à surmonter tous les dangers et toutes les épreuves. À la fin du récit, ils reçoivent donc personnellement les Saintes Écritures de la part de Bouddha et les ramènent en Chine. En guise de récompense, Tang Sanzang et Sun Wukong atteignent la bouddhété, Sha Wujing atteint le nirvana, Yulong devient un divin nâga et Zhu Bajie un nettoyeur d'autel.

Sun Wukong est le véritable personnage principal de l'histoire et l'un des personnages mythiques les plus célèbres et populaires de Chine. C'est un joyeux rebelle qui défie avec effronterie les souverains du ciel rigides – et donc un fripon typique.

Marionnettes à gaine

Toutes les marionnettes à gaine *wayang potehi* proviennent du marionnettiste, le *dalang*, Ki Sukar Mujiono ; Surabaya, Java orientale, Indonésie ; 20e s. ; bois, peinture, textile, cheveux, fibres végétales, plastique ; coll. Werner Gamper, don 2017

- 262 Cia Biroco, dieu de l'invisible, et Tay Pek Kim Je, dieu du ciel et de la libération de l'âme, ils ouvrent la représentation par une prière ; IIC 23033+44
- 263 Tek Jin Kiat ; premier ministre du roi, il apparaît toujours en premier juste après l'ouverture ; IIC 23038
- 264 Tang Sanzang (indon. Tong Sang Cong) ; moine, envoyé à l'ouest par l'empereur Taizong ; IIC 23043
- 265 Sun Wukong (indon. Sun Go Kong) ; singe rusé et arrogant aux pouvoirs surnaturels, compagnon de Tang Sanzang ; IIC 23039
- 266 Zhu Bajie (indon. Ti Pat Kay) ; général céleste sous l'apparence d'un cochon, compagnon de Tang Sanzang ; IIC 23042
- 267 Sha Wujing (indon. Si Go Ceng) ; celui qui soulève le rideau céleste sous l'apparence d'un semi-démon, compagnon de Tang Sanzang ; IIC 23041
- 268 Yulong ; troisième prince du roi-dragon, sur terre sous l'apparence d'un cheval blanc, compagnon et monture de Tang Sanzang ; IIC 23046
- 269 Kim Kak et Gim Kak ; émissaires du roi-dragon Wansheng, ils enlèvent Tang Sanzang, mais Sun Go Kong et Ti Pat Kay les tuent et libèrent le moine ; IIC 23052+53
- 270 Say Cu Houw ; ce tigre est un serviteur et l'avant-garde du démon du vent jaune ; Ti Pat Kay reconnaît le danger et le tue ; IIC 23050
- 271 Gajah ; cet éléphant à dents jaunes est un démon présent sur la crête lion-chameau ; il attrape Ti Pat Kay avec sa trompe, mais est rappelé par son maître, le bodhisattva Samantabhadra ; IIC 23049
- 272 Kera Tungpai ; singe apparaissant occasionnellement dans la version indonésienne de l'histoire comme adversaire de Sun Go Kong, qui triomphe de lui sans effort ; IIC 23040
- 273 Lembu ; le roi-démon des taureaux apparaît sous la forme de Ti Pat Kay pour tromper Sun Go Kong, mais révèle sa vraie forme au combat et doit se rendre au ciel chez l'empereur de Jade, afin que celui-ci décide de son sort ; IIC 23051

274 Nâga ; les nâgas sont des êtres semi-divins sous la forme de serpents ou de dragons, qui vivent dans le monde souterrain; à la fin du récit, Yulong, qui a servi de monture au moine Tang Sanzang, est récompensé en devenant un nâga ; IId 23054

Divertissement et critique

275 Fonctionnaire stupide et corrompu ; marionnette à tiges ; Lingao, Hainan, Chine ; fabriqué par Chen Zhonggao et Wu Qianpeng en 2011 ; soie artificielle, tricot, fibres synthétiques, papier mâché, bois, métal, bambou ; IId 15517 ; achat 2011

276 Sun Wukong ; roi des singes; marionnette à tiges ; Lingao, Hainan, Chine; fabriqué par Chen Zhonggao et Wu Qianpeng en 2011 ; soie artificielle, tricot, fibres synthétiques, papier mâché, bois, métal, bambou ; IId 15516 ; achat 2011

Le jeu de cithare – La musique établit les liens

En Chine, le théâtre d'ombres est une forme théâtrale très populaire. On suppose d'ailleurs qu'elle est sans doute née soit en Chine, soit en Inde. Différents styles se sont développés dans les provinces chinoises. Le répertoire des troupes de théâtre d'ombres comprend surtout des drames historiques, des récits classiques tels que « Pérégrination vers l'ouest », mais aussi des légendes célèbres.

« Le jeu de cithare » raconte la légende de l'amitié entre Yu Boya et Zhong Ziqi. Yu Boya est un maître de la cithare. Un jour, tandis qu'il navigue sur son bateau, un orage éclate et l'oblige à rejoindre la côte. Alors, il se met à jouer de la cithare, mais il a l'impression que quelqu'un l'écoute. Il envoie un jeune garçon pour vérifier, et celui-ci revient accompagné du bûcheron Zhong Ziqi. Yu Boya sent instinctivement que Zhong Ziqi comprend sa musique et il se met à jouer une mélodie dédiée aux hautes montagnes. La musique est si belle que Zhong Ziqi s'exclame : « Cette mélodie est merveilleuse! Aussi sublime que la montagne Tai! » En entendant un autre morceau, qui s'inspire du bruit des vagues, Zhong Ziqi s'écrie : « Cette musique est aussi forte et puissante qu'un grand courant qui passe! » À travers la musique, Yu Boya et Zhong Ziqi deviennent des âmes sœurs. Après la mort de Zhong Ziqi, Yu Boya détruit sa cithare, car plus personne ne pourra jamais le comprendre.

Marionnettes du théâtre d'ombres

Toutes ces marionnettes du théâtre d'ombres proviennent de Chengdu, Sichuan, Chine ; 1ère moitié du XXe s. ; peau de buffle, peinture, bois, métal, cheveux, ficelle ; coll. Gottlieb Eger, achat 1951, ancienne coll. Karl Eger

277 Jeune garçon ; IId 4018

278 Zhong Ziqi ; le bûcheron ; IId 4019

279 Yu Boya ; maître de la cithare ; IId 4017

280 Qin; la cithare ; IId 4023

281 Accessoires :

Table ; IId 4024

Tabouret ; IId 4020

Bonsaï avec pot et socle ; IId 4021

Bonsaï; IId 4022

Le wayang hip hop – Tradition et modernité s’unissent

Le théâtre de marionnettes est vivant et dynamique. Des marionnettistes innovant(e)s ont sans cesse fait référence à l’actualité. Depuis le début du XXe siècle, le théâtre *wayang* indonésien fait entrer en scène des colonisateurs, les Hollandais, sous les traits d’étrangers. Parfois, ce sont aussi des démons qui portent les uniformes militaires européens.

Au cœur du renouveau du théâtre de marionnettes se trouvent certaines personnes dévouées et talentueuses. Elles empêchent les formes traditionnelles de se pétrifier et leur permettent de se développer. L’un de ces esprits novateurs est le jeune *dalang* Ki Catur « Benyek » Kuncoro, de la région de Yogyakarta à Java. Il est particulièrement populaire auprès d’un public jeune et instruit.

Le *wayang hip hop* n’est pas seulement une nouvelle forme de théâtre *wayang*, c’est aussi un groupe d’artistes de différentes disciplines, fondé et dirigé par Catur Kuncoro. Le succès de Catur Kuncoro repose sur une surprenante combinaison d’éléments très différents pour en faire un ensemble complexe. Il combine différents genres musicaux et adapte des thèmes classiques du *wayang* aux questions sociales actuelles : à cet effet, il transpose les anciennes sagesses javanaises dans un cadre contemporain et crée une représentation entière sous la forme des scènes de bouffons traditionnelles.

Pour cela, Catur Kuncoro a lui-même remanié les bouffons et serviteurs du théâtre d’ombres *wayang kulit*. Le vieux et sage Semar entre en scène sous les traits du rappeur Sammy et ses fils Gareng, Petruk et Bagong en tant que bad boy, danseur et skater. Lady Gaga occupe elle aussi un rôle dans ses spectacles.

Marionnettes du théâtre d’ombres

Toutes ces marionnettes du théâtre d’ombres *wayang hip hop* proviennent de Ki Catur « Benyek » Kuncoro ; région de Yogyakarta, Java, Indonésie ; 2019; peau d’animal, peinture, plastique ; achat 2019

- 282 Deux démons
- 283 Bouffon Petruk sous l’apparence de chef de village
- 284 Bouffons et serviteurs Petruk, Gareng, Bagong et Semar en tant que hiphopeurs Patrick, Garry, Boggy et Sammy
- 285 Bouffon Bagong sous l’apparence de skater
- 286 Bouffon Gareng sous l’apparence de Bad Boy Garry
- 287 Bouffon Petruk sous l’apparence de danseur
- 288 Lady Gaga
- 289 Le fumeur Yatin
- 290 Gunungan ; le signe de début, de fin et de pause sous la forme d’une mosquée avec en son centre un aigle symbolisant l’Indonésie

L’Histoire du Soldat – Le théâtre de marionnettes Festi-Ligerz

Charles-Ferdinand Ramuz (1878-1947) et Igor Stravinsky (1882-1971) écrivirent la pièce « L’Histoire du Soldat » en 1917. Inspirée d’un conte de fées russe, elle a été rédigée pour un théâtre ambulante. Elsi et Fernand Giauque l’adaptèrent pour leur théâtre de marionnettes en 1931. En 1942, Maja Sacher-Stehlin les invita à Bâle pour présenter leur « Marionettentheater Festi-Ligerz » (« théâtre de marionnettes Festi-Ligerz »).

En 2013, l'entreprise familiale biennoise Rivgosh reprit la pièce et les marionnettes. En 2017, à l'occasion du 100e anniversaire de « L'Histoire du Soldat », la première du spectacle – cherchant à reconstituer celui de 1931 – fut donnée à Heidelberg. Ce fut le résultat de la collaboration entre l'Opéra de Marionnettes du Säulensaal (séminaire musicologique de l'université de Heidelberg), Rivgosh Bienne, la succession d'Elsi Giauque Ligerz et l'éditeur édition clandestin de Bienne. En mars 2020, « L'Histoire du Soldat » sera de nouveau à Bâle en tant que spectacle invité au théâtre de marionnettes de la ville.

« L'Histoire du Soldat » est un théâtre littéraire. Ramuz et Stravinsky y anticipèrent les effets de distanciation qui, plus tard, devinrent centraux pour Antonin Artaud et Bertolt Brecht. L'histoire a beaucoup de points communs avec le théâtre de marionnettes classique : sous la forme du diable, le mal conduit par exemple le personnage principal à la tentation.

Un soldat en permission rencontre le diable. Celui-ci le persuade d'échanger son violon contre un livre qui lui promet une grande fortune. Le soldat y consent et a trois jours pour apprendre au diable à jouer du violon. Mais en réalité, ce sont trois ans qui s'écoulent et le monde qui lui est familier n'existe plus : sa mère ne le reconnaît pas, sa fiancée a épousé quelqu'un d'autre et à l'armée, il passe pour un déserteur. Le livre lui permet, certes, de devenir un riche marchand, mais il reste malheureux. Grâce à une ruse, il récupère son violon, mais n'a plus le droit de retourner dans son pays. Le jour où il décide de le faire malgré tout, c'est le diable qui l'y reçoit.

Morale de l'histoire :

«Il ne faut pas vouloir ajouter à ce qu'on a ce qu'on avait, on ne peut pas être à la fois qui on est et qui on était. On n'a pas le droit de tout avoir : c'est défendu. Un bonheur est tout le bonheur; deux, c'est comme s'ils n'existaient plus.»

291 Marionnettes à fils et accessoires du théâtre de marionnettes Festi-Ligerz sur l'histoire du soldat : 4 diables, 1 soldat, 1 princesse, 1 narrateur, divers accessoires; Elsi et Fernand Giauque, Gléresse, Suisse ; 1931 ; bois, peinture, métal, textile, cuir; prêt de la succession d'Elsi Giauque

Nathan le Sage – Le théâtre de marionnettes de Bâle

Le théâtre de marionnettes de Bâle fête son 75e anniversaire en 2019. Il est né de la passion et de l'engagement de Richard Koelner, qui l'a fondé en 1943. Depuis 1956, il est installé au Zehntenkeller de la Münsterplatz à Bâle. À ses débuts, le théâtre de marionnettes de Bâle produisait exclusivement des pièces de théâtre et des opéras pour adultes. À partir de 1956, des contes de fées en patois furent ajoutés au programme. Depuis lors, les spectacles pour enfants et scolaires y ont tout autant leur place que les représentations pour adultes.

À l'occasion du 40e anniversaire du théâtre, Richard Koelner a mis en scène la pièce «Nathan le Sage» de Gotthold Ephraim Lessing ; c'est lui qui s'est occupé tant de l'adaptation de la pièce que des marionnettes, des décors et de la direction générale.

Publiée en 1779, « Nathan le Sage » est une œuvre importante des Lumières. Lessing s'y consacre aux thèmes de l'humanisme et de la tolérance. La parabole du sultan se trouve au cœur de cette œuvre : le sultan Saladin appelle le sage Nathan et lui demande laquelle des trois religions – parmi le christianisme, le judaïsme ou l'islam – est la vraie. Nathan ne répond pas directement, mais par une parabole ...

Marionnettes à fils de Nathan et Saladin de Richard Koelner ; Bâle, Suisse ; 1983 ; bois, peinture, textile, métal, cheveux ; prêt du théâtre de marionnettes de Bâle.

Station participative

« Tu peux jouer avec nous! Remets-nous à notre place à la fin en tenant compte de notre numéro. Tu trouveras des histoires sur nous dans le livret de contes ou aux différentes stations audio. »

Marionnettes du théâtre d'ombres de Bali

« Nous sommes vieilles et fragiles. Prends soin de nous en nous manipulant! »

1. Le roi Dasaratha, qui veut plaire à tous
2. Le prince Rama, un héros et un bon tireur
3. Sita, l'épouse fidèle de Rama, une beauté et un modèle pour les femmes
4. Lakshmana, frère de Rama, qui ne le quitte pas d'une semelle
5. Un bouffon, qui parle de façon indécente et qui se moque des puissants et des riches
6. Ravana, roi des démons, puissant et maléfique
7. Hanuman, général des singes et assistant de Rama et Sita
8. Un singe, combattant dans l'armée d'Hanuman, le général des singes
9. L'oiseau Garuda, un compagnon fort et courageux du prince Rama

Marionnettes du théâtre d'ombres Karagöz

10. Karagöz, un homme sans instruction, vaurien à l'esprit vif, constamment à la recherche de travail
11. Hacivat, l'ami instruit de Karagöz, de la haute bourgeoisie, qui sait toujours tout mieux que lui
12. Celebi, citadin distingué et séducteur
13. Tuzsuz Deli Bekir, ivrogne toujours prêt à se battre
14. Zenne, ce qui veut dire femme; elle revêt souvent un rôle d'amante
15. Laz, homme de la campagne au dialecte difficile à comprendre
16. Le nain Beberuhi, vantard idiot, mais très fort
17. Maison de Karagöz
18. Maison d'Hacivat
19. Bateau d'Hacivat naviguant sur le détroit du Bosphore

Marionnettes à gaine de Kasper et de «La pérégrination vers l'ouest»

20. Kasper, bouffon serviable
21. Le policier, qui prend son métier à cœur, mais qui n'est pas très malin
22. La grand-mère, une bonne âme, toujours inquiète, qui aime faire des gâteaux
23. Gretel, courageuse amie de Kasper
24. Le voleur, qui vit dans la forêt et aimerait être riche
25. Le crocodile, qui a toujours faim et qui avale tout ce qui se trouve sur son chemin
26. Sun Wukong, singe rusé doté de pouvoirs magiques

Marionnettes à tiges de Java

« Prends soin de nous! Nous sommes très vieilles et avons des os fragiles. »

- 27. Noble chevalier, qui combat les méchants et les démons de ce monde
- 28. Prince démoniaque maléfique, qui ne connaît ni moralité ni compassion

Marionnettes du Népal

- 29. Ganesha, le dieu éléphant, qui apporte le bonheur et son aide dans des situations de détresse
- 30. Brahmayani, une déesse-mère avec beaucoup d'énergie.

Merci de remettre ce document à sa place.