

L'angolo del collezionista

WAYANG KULIT: IL TEATRO DELLE OMBRE DI GIAVA. LA MIA COLLEZIONE DI WAYANG

Bruno Gentili

Introduzione

Diversi anni fa, durante un viaggio a Bali, in un angolo del magazzino di un amico antiquario aprii per curiosità una cassa un po' misteriosa dove trovai con sorpresa delle splendide figure dorate e colorate, una sorta di "marionette" di una tipologia assai poco conosciuta.

L'antiquario mi spiegò che si trattava di figure del *wayang kulit*, ovvero del teatro delle ombre, tutte provenienti dai teatri di corte di Surakarta e Yogyakarta, avute attraverso la mediazione di un suo amico giavanese, curatore delle collezioni private delle due famiglie dei sultani.

La sua risposta mi incuriosì molto e...iniziai una bellissima avventura.

Ebbi in questo modo la possibilità di "aprire una porta" su un mondo affascinante, che mi indusse nel tempo a formare una mia collezione di circa trenta figure da *wayang kulit*, tutti provenienti da quelle preziose raccolte.

La collezione mi indusse a cercare testi e informazioni sul "teatro delle ombre" e su molti altri aspetti collaterali del mondo giavanese.

Scoprii così una cultura sofisticata, sviluppatasi per oltre quindici secoli nell'arcipelago indonesiano, affondando le sue radici prima nelle antiche civiltà pre-indù, poi nella cultura induista ed infine in quella islamica.

Il “Teatro delle ombre”

Nel complesso e articolato contesto storico-letterario delle civiltà che si susseguirono a Giava si sviluppò questa raffinata e coinvolgente forma di teatro, una espressione culturale in gran parte autoctona, che costituì nei secoli uno dei principali cardini della cultura giavanese.

Il *wayang kulit* è un'esperienza teatrale unica e complessa, infatti contiene infiniti riferimenti letterari, artistici, storici, sacri, epici, mitici, magici e divinatori, diventando una sorta di rito collettivo e sociale, “ufficiato” da una figura unica nel mondo del teatro, il *dalang*, una sorta di sacerdote-sciamano, che anima e gestisce lo spazio scenico, dando vita agli antichi testi attraverso le figure del *wayang kulit*.

Il teatro di Giava ha assunto da oltre mille anni un ruolo fondamentale nella formazione dell'ethos e del sentire comune dei giavanesi, tramandando e facendo convivere un complesso sistema di valori, di culti e di visioni religiose che non hanno solo valenze metafisiche, ma anche e direi soprattutto etico-morali.

***Wayang kulit*: le figure del teatro delle ombre**

La traduzione letterale di *wayang kulit* è “ombra di cuoio”, infatti:

- *wayang* significa “ombra”, dall'unione dei due termini della lingua giavanese antica *wong*, “uomo” o “persona” e *yang*, “fantasma”;

- *kulit* è un termine che indica il cuoio di bufalo d'acqua.

I *wayang* sono sempre realizzati seguendo canoni rigorosi, perché ogni dettaglio delle figure ha precisi significati legati a una rigorosa scala gerarchica di valori ideali, basata sui diversi gradi di moralità e nobiltà d'animo possedute da ciascun personaggio.

I personaggi raffigurati nei *wayang* si differenziano in due grandi tipologie corrispondenti a figure morali:

- *halus*, termine che definisce un elevato livello di nobiltà, bellezza, raffinatezza, eleganza innata, coraggio eroico, magnanimità;
- *kasar*, termine che definisce il grado di grossolanità, rozzezza, crudeltà, bramosia, bassezza di sentimenti, viltà, aggressività.

In Indonesia le caratteristiche denominate *halus* vengono da tutti desiderate, apprezzate e auspicate, mentre quelle *kasar* sono ritenute imbarazzanti, evitate e derise.

Le figure sono interamente realizzate in cuoio di bufalo d'acqua, che viene conciato, pressato, essiccato e poi abraso fino a renderlo sottile come un cartoncino leggero, ma nel contempo robusto e flessibile.

Il cuoio viene ritagliato nella forma voluta per costruire ogni singola figura, successivamente traforata come un pizzo, attraverso un finissimo lavoro di intaglio, che conferisce al *wayang* una particolare trasparenza e ricchezza estetica, percepibile solo osservando la figura in controluce.

La figura viene poi decorata usando vivaci colori, scelti in funzione sia del tipo di *wayang*, sia dei gusti e delle

tradizioni estetiche e artistiche di ogni area o di ogni corte reale.

Per *wayang* di grande pregio, destinati alle corti (*kraton*), viene applicata una ampia copertura in foglia d'oro alle parti del corpo non colorate.

Le aste (*tempurit*), necessarie al *dalang* per manovrare le figure, sono realizzate in corno di bufalo, bollito e poi intagliato e sagomato a caldo. L'asta principale (*gapit*), che regge tutta la sagoma, ha il terminale inferiore molto appuntito per poter reggere il *wayang*, mentre le altre aste più piccole (*tuding*) sono più leggere e servono per la manovra delle braccia del *wayang*. Le braccia sono quasi sempre snodabili e sono fissate al corpo mediante perni d'osso.

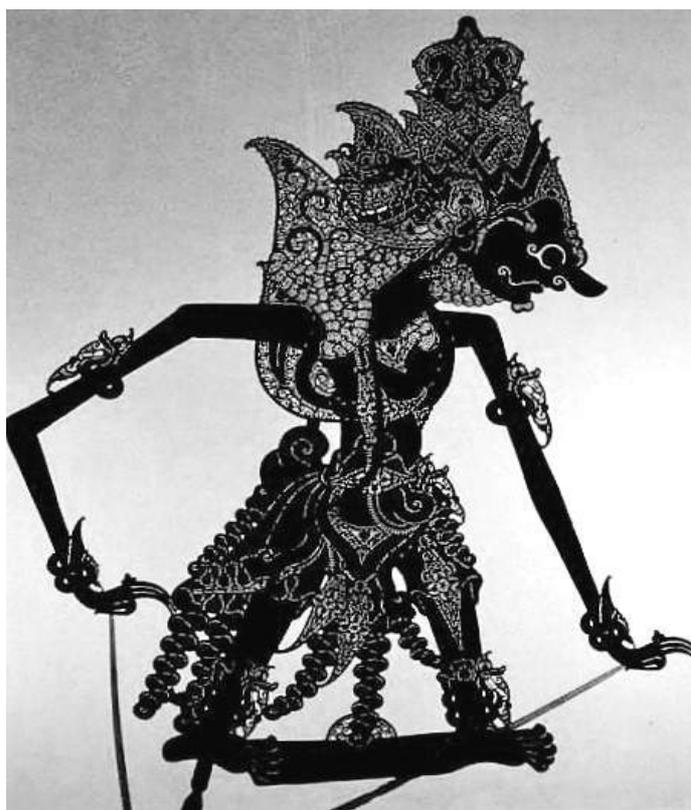


Fig. 1: Una figura del wayang kulit. Si noti il lavoro di traforo che interessa la quasi totalità della superficie di cuoio. (Foto da: www.ancientpoint.com).

Esistono molte centinaia di differenti figure di *wayang kulit*, che in particolare si suddividono in sei tipologie:

- *kekayon*
- dei, demoni ed eroi mitici
- uomini e donne
- orchi e streghe
- animali di ogni tipo
- oggetti inanimati di ogni tipo

Ogni figura ha diversi denominazioni, che variano in funzione del:

- tipo di nascita (giorni fausti o infausti, protezioni o maledizioni)
- tipo di genitori (figlio di uomini o di dei o di creature intermedie)
- periodo della sua vita (bambino, giovane, adulto, anziano)
- carattere posseduto alla nascita e i suoi sviluppi nel corso degli anni
- avvenimenti che ha vissuto (amicizie, amori, matrimoni, maledizioni, rivalità, vite diverse nel ciclo delle reincarnazioni).

Le produzioni di *wayang* di ogni *kraton* si distinguono tra loro grazie a raffinate diversità di immagine e di dettagli, le cui differenze, che possono apparire marginali ai nostri occhi, sono invece rilevanti per gli indonesiani, che vi ritrovano precisi significati e riferimenti culturali.

La figura e il ruolo del *dalang*

Il *dalang* è il burattinaio-regista – narratore – sciamano - oracolo che sa gestire con piena consapevolezza e padronanza questo rito-spettacolo: deve avere studiato e

sviluppato l'arte della parola e del canto in pubblico, quindi egli deve essere maestro nell'arte della recitazione cantata, oltre che nell'arte della retorica.

Il *dalang* è la memoria storica del teatro delle ombre, ne conosce a memoria le opere, deve avere piena padronanza del *tambo*, cioè del vasto e complesso patrimonio dei miti e delle storie che si intrecciano nella vastissima letteratura epica giavanese, pre-indu, indu e islamica. Oltre a questo, egli deve saper scomporre e ricomporre le storie, in funzione degli avvenimenti da festeggiare, delle attese del pubblico, della temperie culturale del momento in cui si svolge lo spettacolo.

I testi delle storie sono scritti da molti secoli, ma esiste una enorme quantità di informazioni da apprendere sulle storie stesse e i personaggi, trasmesse verbalmente da ciascun maestro all'allievo, che dovrà gestire le storie in modo flessibile; il *dalang* deve conoscere il *kawi* ed essere un vero e proprio erudito, storico dell'oralità e della cultura giavanese.

Egli deve saper intrecciare l'enorme patrimonio dell'epos dell'antico teatro indiano con la complessa e articolata mitologia locale, con la cultura del momento e persino con i fatti della vita quotidiana.

Nota importante: il *dalang*, pur potendo rielaborare la struttura dei poemi, non può in alcun modo modificarne la "mappa interiore", il filo conduttore spirituale di ogni storia, che è intoccabile e "sacro".

Gli "attrezzi" da lavoro del *dalang*: *wayang* e struttura scenica

Il *dalang* a volte è proprietario dell'intero set di *wayang*, ma spesso questi set di figure sono di proprietà dei grandi committenti: i grandi *kraton* di Yogyakarta e Surakarta,

ma anche *kraton* minori come quello di Kedu, hanno sempre avuto varie collezioni prestigiose.

La struttura della scena necessaria al *dalang* viene preparata montando un grande schermo di garza bianca (detto *kelir*), sotto il quale viene posizionato un tronco di banana, un legno tenero utile per potervi infilare i bastoni dei diversi *wayang* per quella rappresentazione.

Al centro dello spazio della scena si siede il *dalang*, ai cui fianchi vengono poste delle lampade e le due casse contenenti il set di figure, mentre alle sue spalle viene collocata l'orchestra di timpani (*gamelan*).

Un'assoluta novità rispetto al teatro occidentale consiste nella distribuzione del pubblico, diviso in due gruppi distinti per generi:

- gli uomini siedono alle spalle del *dalang*, quindi vedono dal vero le figure di cuoio, con i loro colori, ma non possono vederne i trafori e quindi le ombre (riferimento: uomo = sole);
- le donne invece siedono dall'altro lato dello schermo, quindi non vedono dal vivo i colori e le figure, ma possono vederne i meravigliosi trafori e le ombre (riferimento: donna = luna).

In questo modo gli *wayang* ci dicono una cosa importante: nessun individuo, uomo o donna, può singolarmente pensare di avere una visione completa del "mondo" e della verità.

Quindi solo l'unione dei "diversi tra loro" (simbolicamente l'uomo e la donna), solo la messa in comune delle esperienze può offrire una visione completa ed esaustiva.

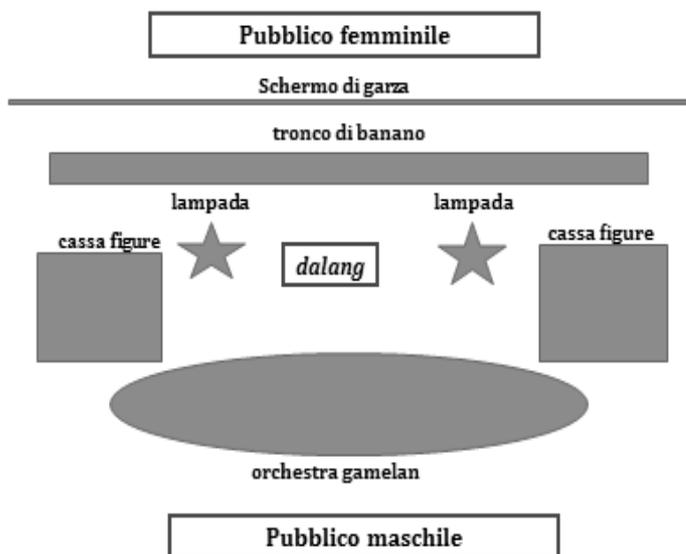


Fig. 2: Lo schema mostra la disposizione del dalang, del pubblico e di tutti i componenti del wayang kulit. (Disegno dell'autore).

Lo spettacolo

Lo spettacolo (*lakon*) è molto lungo: dura circa nove ore e si svolge durante le ore notturne, quando il buio consente di illuminare le figure per proiettarne le "ombre" sullo schermo bianco di garza.

I giavanesi non percepiscono lo spettacolo come una dualità, composta da un testo a sé stante, ripreso da un libro, e da una sua messa in scena. Il testo non è considerato fisso e imm modificabile ed è infatti trattato come uno strumento modulabile di volta in volta in funzione delle circostanze, quindi il termine *lakon* è usato per definire un'intima indissolubile unione tra la storia (il testo flessibile del dramma) e il suo divenire durante lo spettacolo (la messa in scena).

Le opere usate dai *dalang* per il teatro delle ombre sono molte centinaia, suddivise in diversi cicli di storie, alcune

più antiche, riferite al *Mahabharata* e al *Ramayana*, altre relativamente più recenti.

I temi ricorrenti possono sembrare ingenui o ripetitivi, sembra che evochino un po' il motto delle nostre favole “*e vissero felici e contenti*”: in realtà le storie sono intessute di dialoghi molto densi di sentimenti profondi e riflessioni raffinate sull'amore e sull'odio, sulla vita e i suoi cicli, sulla morte e sul dolore, sulla spiritualità e l'eterno contrasto tra il Bene e il Male, sull'uomo e i suoi slanci generosi, come sulle potenze demoniache che agitano il suo cuore, sulla necessità comune di avere di una spinta ideale, un'etica civile, sul bisogno di una fede comune, di un Dio che aiuti a vincere questa battaglia interiore.

Come nelle tragedie greche, i miti giavanesi sono una lettura delle forze ancestrali e razionali che si contrappongono nell'animo umano.

Anche nel teatro delle ombre il mito ha sempre una profonda e raffinata funzione didattica, educativa, esortativa, che spinge l'uomo ad elevarsi nei suoi sentimenti e nelle sue azioni, oltre ad esaltare la funzione della ragione e della legge come rimedio alla potenza devastante delle passioni e del sangue. Il mito inoltre pervade di divino e di spiritualità la vita umana per farla uscire dalle tenebre del demoniaco e dell'ignoranza.

I diversi tipi di *wayang kulit* in collezione

La mia collezione è composta di trentadue *wayang* provenienti dai *kraton* di Surakarta e Yogyakarta e da due dal *kraton* di Mankunegaran.

Mi limito qui a illustrare solo alcuni dei miei *wayang*, tra i più conosciuti e famosi; gli altri, tutti diversi tra loro, provengono da collezioni regali e sono quindi di grande

qualità, tutti databili tra il 1860 e il 1910 e in buono/ottimo stato di conservazione.

La figura più importante di ogni set è il *gunungan* (detto pure *kekayon*): *gunungan* significa montagna, mentre *kekayon* significa albero, foresta. E' la figura più importante e più sacra di tutto il teatro delle ombre e raffigura l'“Albero cosmico della vita” oppure la “Montagna sacra della vita”, che è simbolo del cosmo, del grande ordine stabilito dagli dei. Dal *kekayon* l'uomo riceve l'acqua della vita, la *amerta*, la "non morte".

Il *dalang* apre e chiude ogni rappresentazione mettendo in scena il *gunungan*, “lo stendardo di Indra”, cioè l'albero della vita, che introduce gli uomini nel mistero di ciò che sarà presentato o che li tragherà in uscita dal mondo degli dei per ritornare in quello degli uomini. Ci sono due tipologie di *gunungan*: *gapuran* e *blumbungan*.

Il mondo degli *wayang kulit* è però molto più ricco e complesso di quello descritto da questi pezzi della collezione, infatti è abitato da centinaia di “caratteri” molto diversificati tra loro. Tutti questi caratteri rappresentano comunque personaggi buoni, eroici, perfidi, coraggiosi, terribili, generosi, pavidi, nobili d'animo, irascibili, audaci, avari, compassionevoli, crudeli, golosi, arroganti, violenti, goffi, giocherelloni, lussuriosi, idealisti, invidiosi, ignoranti, pacifici, traditori, riservati, sanguinari, fedeli, petulanti, allegri, sporchi, sognatori... quindi in sintesi si rivelano identici agli uomini.

Finora non ho volutamente evidenziato un aspetto importante: la traduzione più corretta del termine *wayang* non è “figura” o “ombra”.

La traduzione più adeguata è “carattere”.

Per questo motivo possiamo affermare che le molte centinaia di tipi di *wayang* altro non rappresentano che le centinaia di “caratteri” umani. Tutti insieme quindi essi rappresentano una figura sola: l'uomo.

Il teatro delle ombre altro non è che il nostro comico e tragico specchio.

L'Unesco ha dichiarato il teatro *Wayang Kulit* patrimonio intangibile dell'umanità.

WAYANG DALLA COLLEZIONE BRUNO GENTILI

Gunungan Blumbungan

(vedi: figura n.3)

Questo *wayang* è la raffigurazione della vita cosmica, che trae linfa dall'acqua ed è sempre associato al concetto di femminile che riceve il seme della vita.

Il decoro riproduce un vaso sacro contenente l'acqua della vita che bagna le radici del grande albero che ospita la vita cosmica, raffigurata con simboli quali uccelli, scimmie, fiori.

Le ali di Garuda ricordano l'uccello mitico, mentre il volto del Raksasa raffigura i pericoli a cui è esposta l'anima, oltre ad evocare il dolore della vita.

Gunungan Gapuran

(vedi: figura n. 4 e tavola a colori n.1)

Wayang proveniente da un set del *kraton* di Surakarta, è stato creato tra il 1850 e il 1870 dall'artista di palazzo Ki-Cerno Penatas. Questo *wayang* è una figura sempre associata al concetto di *lingam* maschile, che può generare solo se entra nel Mistero femminile.

Vediamo qui la porta del Bene e del Male, che ci fa entrare nei misteri della vita (la madre che genera), protetta da due giganti.

Sopra questa "porta" è raffigurato un grande albero, che ospita la vita cosmica. Anche qui al centro un volto di Raksasa.

Questo *wayang* è la rappresentazione dei due elementi di base, la cui unione cosmica raffigura simbolicamente la vita stessa: l'Albero, cioè l'elemento maschile, e la Porta, che raffigura l'elemento femminile.

Ai lati, le due figure della Tigre e del Toro simboleggiano invece l'eterna e inesausta lotta tra le forze del mondo visibile.

In basso le divinità degli inferi ci ricordano i limiti posti dagli dei agli uomini e alla loro aspirazione al raggiungimento dell'eternità.



Fig. 3: *Marionetta raffigurante il Gunungan Blumbungan. (Fotografia dell'autore).*

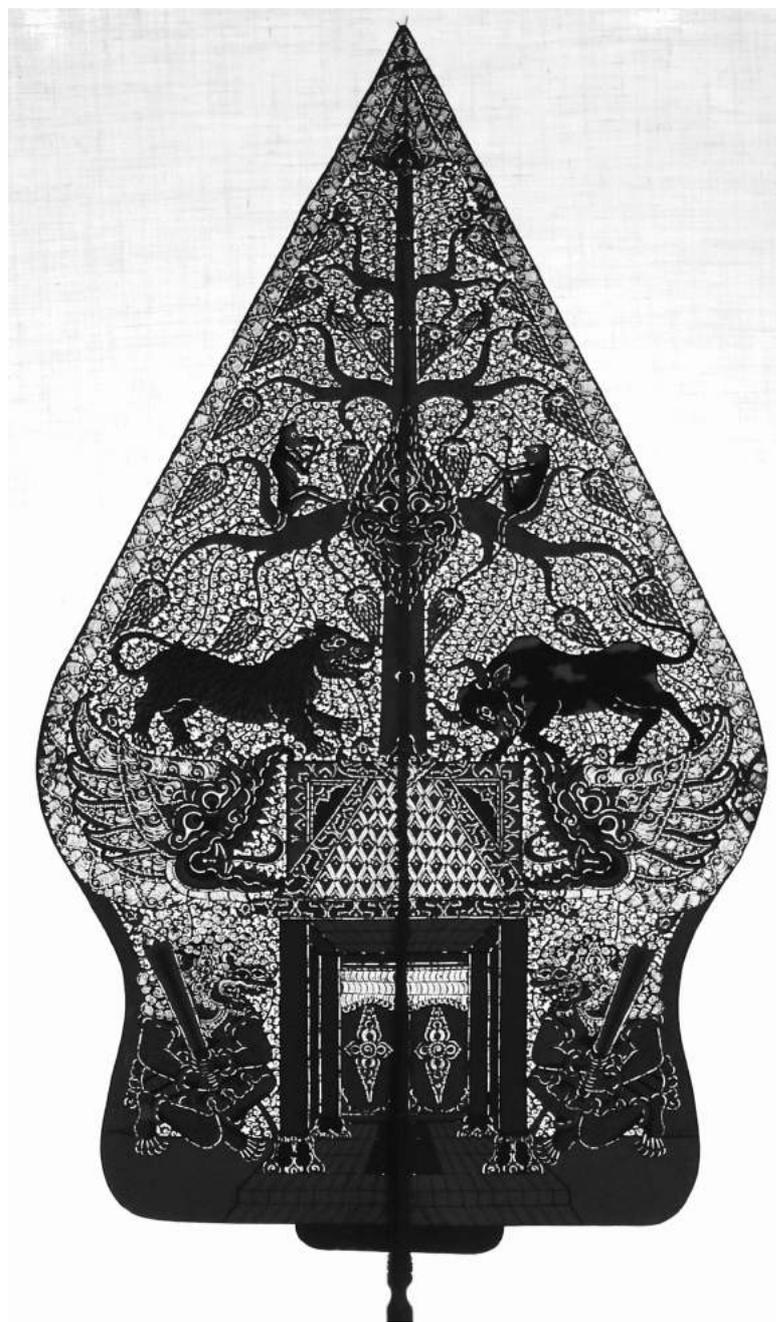


Fig. 4: *Il Gunungan Gapuran, visto con una fonte di luce alle spalle per evidenziarne l'esteso traforo. (Fotografia dell'autore).*

Dasamuka o Rahwana

(vedi: figura n. 5)

Wayang proveniente dal *kraton* di Yogyakarta, realizzato dall'artista di corte Kertiwondo intorno al 1860.

Questo *wayang* raffigura una delle maggiori divinità che animano le storie di Arjuna. Nasce in una foresta, generato da un fiotto di sangue, quindi ne prende il nome: Rahwana (sangue della foresta).

È considerata la divinità dell'inganno, della conquista, del desiderio sfrenato di potere; acquista in seguito anche il nome di Dasamuka, che significa "Dieci facce", quindi personalità plurime e infide.

Ha in dono dal dio Brahma la grazia di non poter essere ucciso, né dai demoni né dagli dei, ma solo dalla virtù (Rama). La sua morte rappresenta la vittoria della virtù sulle grandi forze dei demoni del Male, che pervadono l'anima dell'uomo e tutto l'universo

Arjuna

(vedi figura n. 6)

Wayang proveniente dal *kraton* di Surakarta, databile intorno alla metà del XIX secolo.

Questo *wayang* è uno dei più popolari e più amati da tutti i giavanesi. Arjuna è l'eroe per eccellenza, è il grande guerriero, capace di grandi amori e di grandi gesta, ha in sé tutte le virtù più elevate e nobili. Raffigurato sempre come l'esempio più tipico dell'ideale di halus, Arjuna è anche conosciuto con il nome di Janaka o Janoko. Egli è uno dei cinque fratelli divini Pandawa, in eterna lotta contro i loro cugini Kurawa, quindi Arjuna vive una vita eroica molto tribolata, che lo vede in continua lotta contro i nemici, contro gli stessi dei e i demoni.

In collezione sono presenti altri tre *wayang* Arjuna-Jonoko:

- uno dal *kraton* di Mankunegaran, databile intorno al 1870;
- due dal *kraton* di Yogyakarta, databili intorno alla fine dell'800.



Fig. 5: Wayang raffigurante *Dasamuka* (sa.: *Daśāmukha* o *Daśānanana* "Dalle dieci teste", epiteto di *Rāvaṇa*).
(Fotografia dell'autore)



Fig. 6: *Marionetta raffigurante Arjuna (sa: Arjuna). (Fotografia dell'autore).*

Kirit

(vedi tavola a colori n. 2)

Proveniente dal *kraton* di Surakarta, databile intorno al 1860.

Kirit è una variante di Arjuna-Jonoko quando egli è raffigurato come re di Kaindran.

Batara Bayu

(vedi figura n.7)

Proveniente dal *kraton* di Surakarta, databile intorno al 1880.

La figura di *Batara Bayu* è molto popolare: egli è padre di molti dei e semidei. Figlio del grande *Batara Guru*, egli è il potente dio dei venti e dei desideri (interessante l'accostamento tra due elementi "capricciosi"). La sua potenza è grande, nessun ostacolo gli può resistere: egli infatti abbatte qualunque cosa si ponga sul suo cammino inarrestabile; è inoltre dotato di un terribile artiglio, chiamato *pancanaka*, di cui si serve per distruggere i nemici.

Unitosi con molte donne non divine, egli ha dato vita a decine di figli semi-divini, ai quali ha trasferito alcuni dei suoi poteri; i due figli più noti sono Bima Werkudara e Anoman, che svolgeranno ruoli importanti nel grande poema del *Ramayana*.

Bima Werkudara

(figura n. 8)

Proveniente dal *kraton* di Surakarta, databile al 1880-90.

Bima è una divinità dotata di poteri spaventosi e di una forza che può diventare selvaggia e devastante. Figlio di Batara Bayu, Bima è grossolano, duro, arrogante e vorace di carne tanto da essere conosciuto come "Fauci di lupo". Anche Bima ha ricevuto dal padre l'artiglio *pancanaka*, con il quale può squartare nemici grandi e forti, oppure abbattere foreste e montagne.

Semidio dal linguaggio crudo, spietato, in battaglia si batte come una tigre e senza risparmio di forze pur di ottenere la vittoria. Vigoroso nel fisico e nel carattere, è ritenuto un eroe che sfida il destino.

Divinità terribile, Bima sa però all'occasione essere anche onesto e molto perseverante nell'affrontare le avversità ed i pericoli.



Fig. 7: La marionetta fotografata rappresenta Batara Bayu (sa.: Vāyu, "vento" da vā, "soffiare").
(Fotografia dell'autore).



Fig. 8: Wayang raffigurante il semidio Bima (sa.: Bhīma, "Tremendo, spaventoso") Werkudara (Fotografia dell'autore).

Anoman (o Hanuman)

(figura n. 9)

Marionetta proveniente dal *kraton* di Yogyakarta, databile 1880-90.

Si tratta della “scimmia bianca”, una delle figure più famose del teatro delle ombre e rappresenta un simbolo di saggezza, purezza e coraggio.

Figlio di Bathara Guru, è anche lui dotato dell’invincibile artiglio *pancanaka*.

Alleatosi con Rama in guerra contro Rahwana-Dasamuka, egli combatte battaglie spaventose contro eserciti di orchi e di demoni.

Capace di volare nei cieli e immergersi negli oceani, affronta avventure e si espone ai pericoli più terribili per sconfiggere il potente Rahwana.

Viene adottato da Rama per il suo eroismo per la sua vittoria su Indrajit, nella battaglia finale del *Ramayana*.

Gatotcaca

(figura n. 10)

Wayang proveniente dal *kraton* di Surakarta, databile intorno al 1880.

Gatotcaca gioca un ruolo relativamente minore rispetto ad altri dei nel *Ramayana*, ma è molto amato dal pubblico di Java. Figlio di Bima, è dotato di forza straordinaria e possiede il potere di volare, capacità di cui si serve per soccorrere amici e bisognosi.

Leale, forte, coraggioso e risoluto, Gatotcaca è l’ideale del figlio devoto, fedele, capace di grandi atti di coraggio come di atti di umiltà. Fin da giovane viene chiamato a difendere il cielo degli dei da un attacco di un orco terribile, che egli sfida e sconfigge.

Nelle guerre insieme ai Pandawa, combattendo contro lo zio Adipati Karna, viene ucciso da questo, ma in un suo ultimo atto di generosità il suo sangue ricadrà sulla terra per renderla migliore.

In collezione è presente una raffigurazione di Gatotcaca caratterizzata da viso scuro, corpo dorato e colorato, raffigurato nella sua veste ufficiale di corte.



Fig. 9: *Marionetta raffigurante Anoman (sa.: Hanumat, "Dalle possenti mandibole").*
(Fotografia dell'autore).



Fig. 10: Marionetta raffigurante Gatočaca (sa.: Ghaṭoṭkaca "Dalla testa a forma di brocca").
(Fotografia dell'autore).

Baladewa

(figura n. 11)

Wayang proveniente dal set di esclusivo uso personale del sultano Pakubuwono IX di Surakarta che regnò dal 1861 al 1893.

Baladewa, figlio di Basudewa e re di Madura, è descritto come la reincarnazione del serpente cosmico Anantaboga, il dio Serpente. Egli è spesso presentato anche come la reincarnazione di Bathara Basuki, dio della Felicità e della Prosperità, una divinità molto positiva e amata.

Di carattere intemperante e nervoso, Baladewa è però anche molto coraggioso ed ha un cuore generoso e compassionevole. Nelle storie dei *wayang*, benché egli sia amico di Arjuna, per ragioni d'onore deve suo malgrado appoggiare i Kurawa contro i Pandawa: in questo conflitto viene ingannato da Kresna, che lo spinge a non prendere parte alla battaglia, dove sarebbe stato invincibile.

In collezione è presente anche un altro Baladewa, proveniente dal set personale del sultano Hamenku Buwana V di Yogyakarta che regnò dal 1822 al 1855.

Kresna

(figure n. 12 e 13)

Wayang proveniente dal *kraton* di Surakarta, databile intorno a fine '800.

Questa divinità domina il grande poema *Mahabarata*, che è la "sua" storia. Conosciuto come Krishna in India, egli è di fatto un *avatara* di Visnù ed agisce nel *Mahabarata* per garantire che le forze positive del Bene (i Pandawa) abbiano il sopravvento sulle forze del Male (i Kurawa).

Un'altra funzione di Kresna è quella di essere il maestro che illustra agli uomini il libro sacro della *Bhagavad Gita*, che illustra la profondità del mistero di dio e mostra il percorso che unisce l'anima umana a dio.

Il *wayang* in collezione ha la pelle scura perché il dio è raffigurato nella sua versione da guerra, agitato dalle passioni e dalla tensione per l'esito del conflitto.



Fig. 11: *Baladewa* (sa.: *Baladeva*, o anche *Balarāma*, "Rāma il possente").
(Fotografia dell'autore).



Fig. 12: Wayang raffigurante Kresna (sa.: Kṛṣṇa). (Fotografia dell'autore).



Fig. 13: Kresna (sa.: Kṛṣṇa), dettaglio del busto: la qualità del traforo, evidenziato dalla posizione controluce della marionetta, è elevatissima. (Fotografia dell'autore).

Indrajit

(figura n. 13 e tavola a colori n. 3)

Proveniente dal *kraton* di Yogyakarta, datato 1854 e creato da Kertiwondo, famoso artista-artigiano, che operava in modo esclusivo per il teatro di questa corte.

Questa figura divina è importante per capire gli sviluppi del rapporto tra i principi del Bene (*Kresna*) e del Male (*Rahwana*) che animano le storie.

Egli è figlio adottivo di Rahwana e diventa un guerriero coraggioso, forte, potente, ed aiuta il padre putativo. In particolare, nella battaglia finale contro le armate di Rama e delle scimmie, Indrajit combatte vigorosamente, ma Anoman riesce ad ucciderlo.

Kumbokarno

(figura n. 15)

Wayang proveniente dal *kraton* di Yogyakarta, datato 1873.

Questa divinità nel *Ramayana* è del tutto simile a Karna nel *Mahabharata*: entrambi si trovano a dover operare la difficile scelta tra lealtà e moralità, in una dolorosa e difficile ambivalenza.

Fratello di Rahwana, egli è un *raksasa*, quindi un gigante molto brutto, dalle orecchie elefantine, con occhi a palla, il faccione rosso tipico degli orchi, il naso a cipolla, la bocca da mastino e il corpo grasso e robusto.

Come tutti gli orchi egli è goffo, pigro, ghiotto, parla ad alta voce e in modo volgare, è un perfetto *kasar*, l'esatto contrario della figura *halus*.

Egli ispira terrore o disprezzo, ma poi impressiona per il suo coraggio e la sua innata nobiltà d'animo, che esprimerà in diverse occasioni.

Questa figura evidenzia una sensibilità vicina all'uomo moderno, evidenziando il tragico conflitto tra il dovere e la propria coscienza. Infatti, per fedeltà ai giuramenti, egli deve stare accanto al fratello Rahwana durante l'attacco al cielo degli dei, pur disapprovandolo.

Nella battaglia finale tra Rama e Rahwana, questi lo richiama alla battaglia: di fronte alla richiesta di fare onore ai giuramenti,

egli scende in battaglia, pur sapendo di dover morire per una causa sbagliata.

Subali Resi

(tavola a colori n. 4)

Wayang proveniente dal *kraton* di Surakarta, databile intorno al 1880-90.

Questa divinità, conosciuto anche come Guwarsi, fu l'ultimo figlio di Resi Gotama.

Il mito gli attribuisce la caratteristica di avere sangue bianco, acquisita per essersi immerso in un lago in cerca di una medicina magica. Prima di trasformarsi e assumere un aspetto umano, Subali si ritirò nella foresta per meditare. Gli dei gli donarono allora un mantra magico, il *pancasona*, in grado di garantirgli l'invincibilità finché egli non avesse toccato il suolo e non si fosse battuto per una causa ingiusta.

Presto sarà oggetto di attenzioni da parte di Rawana, che vuole carpirgli il segreto del mantra; avviene quindi un complesso conflitto tra divinità, che finisce con la morte di Subali e il suo ritorno al cielo.



Fig. 14: Wayang raffigurante Indrajit (sa.: Indrajit, "Vincitore di Indra").
(Fotografia dell'autore).



Fig. 15: Wayang raffigurante Kumbokarno (sa.: Kumbhakarṇa "Dalle orecchie a forma di brocca". (Fotografia dell'autore).

Riferimenti bibliografici

- Bausani, Alessandro (1970), *Le letterature del Sud Est asiatico*, 1^a edizione, Sansoni – Accademia, Firenze – Milano.
- Brandon, James R. (1998), *Sui troni d'oro. Epica e cultura indonesiana nel teatro delle ombre di Giava*, 1^a edizione, Claudio Gallone Editore, Milano.
- Di Bernardi, Vito e Luijdens, A. H. (1985) (a cura di), *Giava – Bali. Teatro e spettacolo*, Bulzoni Editore, Roma.
- Djajasoebarta, Alit (1999), *Shadow theatre in Java*, Pepin Press, Amsterdam – Kuala Lumpur.
- Irvine, David (1996), *Leather Gods & Wooden Heroes. Java's classical wayang*, Times Editions, Singapore.