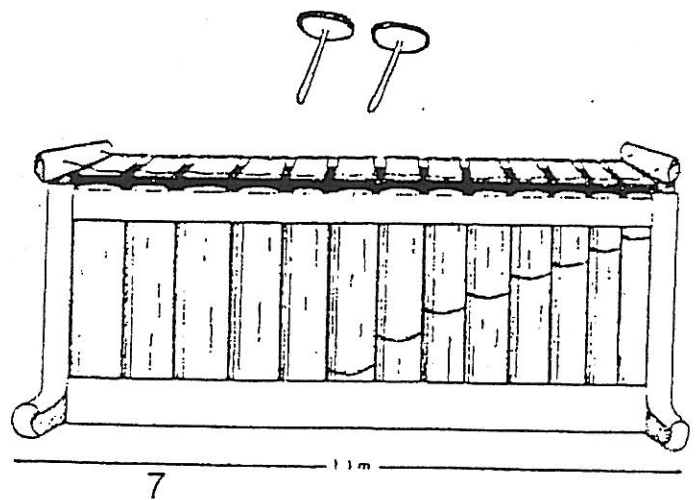
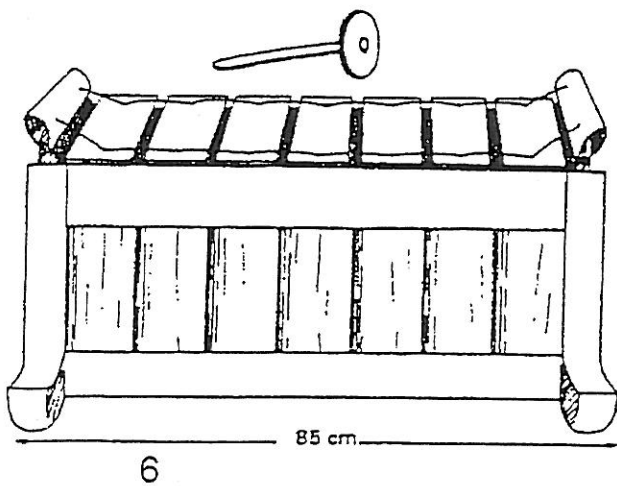
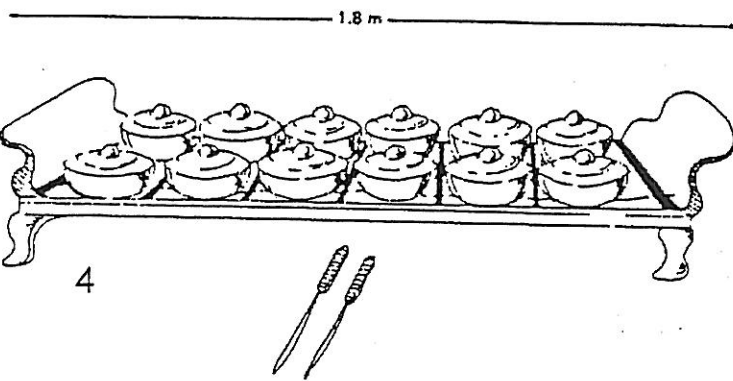
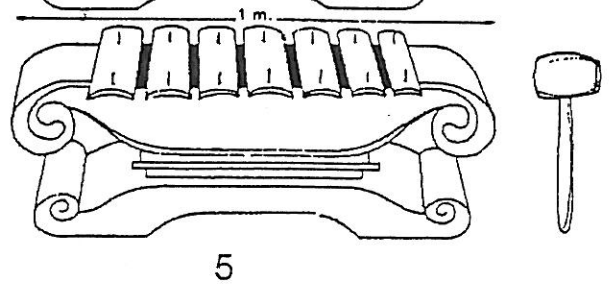
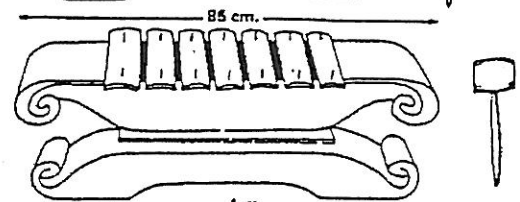
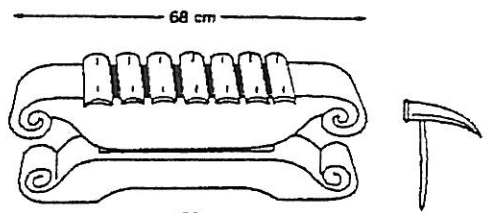
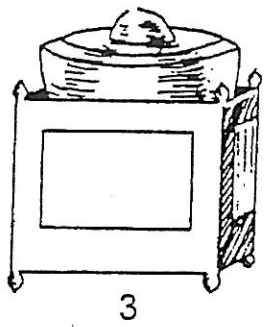
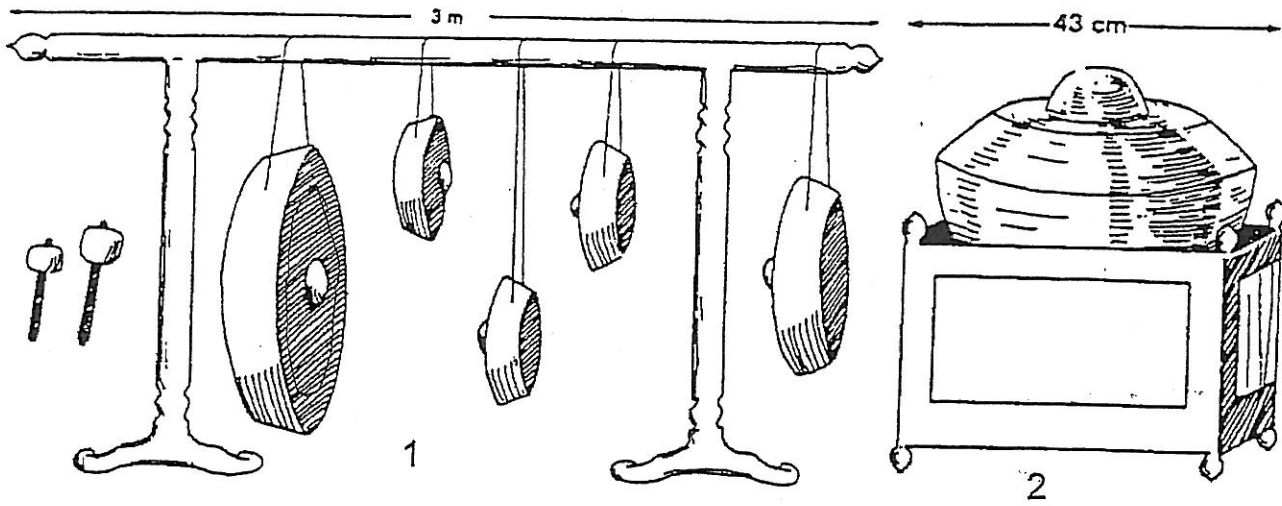


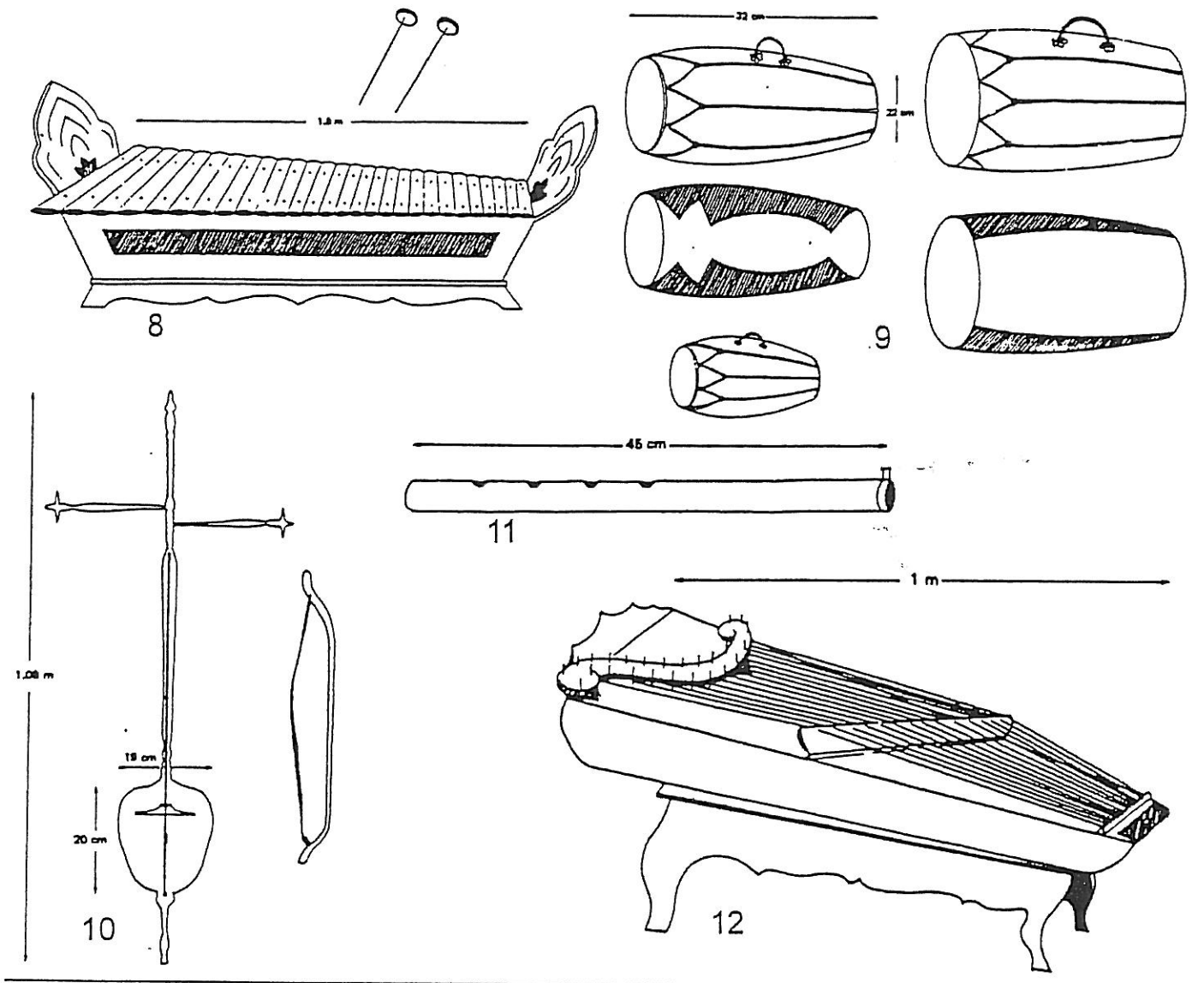
Gamelan – Spielen auf javanischen Musikinstrumenten

Referentin: Bettina Sahrman

AG 28, Samstag, 16. Mai 2009

Javanische Gamelan-Instrumente





1 kempul und gong

2 kenong

3 kethuk

4 bonang

5 saron

6 slenthem

7 gender

8 gambang

9 kendhang

10 rebab

11 suling

12 siter

Slendro und pelog, die beiden Tonsysteme

In der javanischen Musik existieren **zwei Tonsysteme** (*laras*), das **fünftönige slendro** und das **siebertönige pelog**. Beim *slendro* wird die Oktave in annähernd gleich große Intervalle (zu je ca. 240 Cent) geteilt, beim *pelog*-System sind es sieben ungleich große Abstände. Trotz der sieben Töne umfassenden Skala, sind die meisten *pelog*-Kompositionen pentatonisch, denn man beschränkt sich auf eine Auswahl von fünf der insgesamt sieben Töne.

Jedem Tonsystem sind jeweils drei *pathet* (=Lage, Bettung, sinngemäß etwa Modus) **zugeordnet**. *Pathet* bestimmt die Auswahl und die Hierarchie der Töne in den Kompositionen.

Jeder gamelan erhält seine eigene Stimmung, die dem Geschmack des jeweiligen Werkstattleiters entspricht und von den Stimmungen anderer *gamelan*, im Rahmen gewisser Normen, abweichen darf. Die Instrumente eines Gamelan sind so aufeinander abgestimmt, dass starke **Schwebungen** entstehen. Unsere westliche Art, Instrumente zu stimmen, die wir als „sauber“ bezeichnen, empfinden Javaner eher als tot oder wenigstens langweilig.

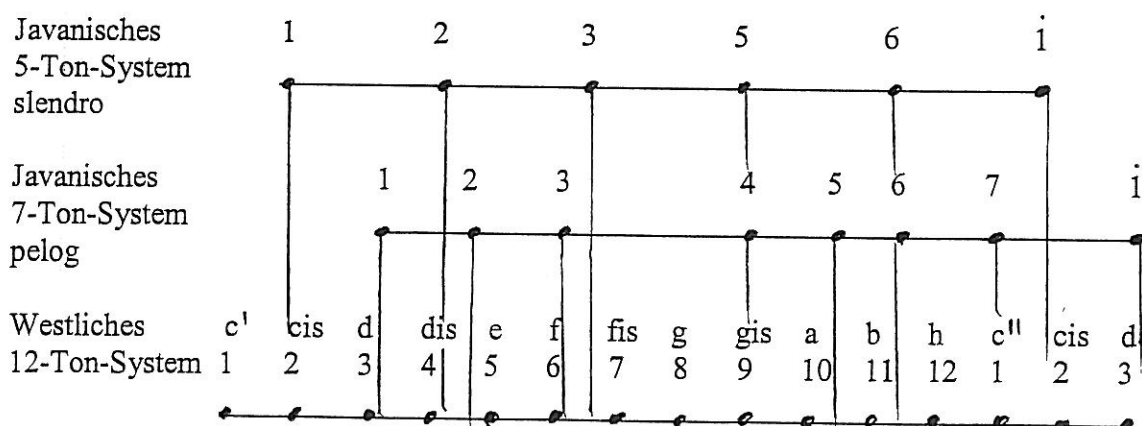
slendro

cent		ca. 240	ca. 240	ca. 240	ca. 240	ca. 240	
Stufenname	<i>barang</i>	<i>gulu</i>	<i>dada</i>	<i>lima</i>	<i>nem</i>	<i>barang alit</i>	
Stufe	1	2	3	5	6	1	

pelog

cent		ca. 120	ca. 150	ca. 270	ca. 130	ca. 115	ca. 165	ca. 250	
Stufenname	<i>bem</i>	<i>gulu</i>	<i>dada</i>	<i>pelog</i>	<i>lima</i>	<i>nem</i>	<i>barang</i>	<i>bem</i>	
Stufe	1	2	3	4	5	6	7	1	

Javanisches und westliches Tonsystem, im hinkenden Vergleich



Gamelan

Zentraljava, Indonesien, Anfang 20. Jahrhundert

Erwerb mit Mitteln der Kölner Kulturstiftung der Kreissparkasse Köln 1997

Die javanische und balinesische Gamelan-Musik gehört zu den faszinierendsten musikalischen Schöpfungen und bedeutenden Musiktraditionen der Welt. Gamelanähnliche Orchester finden sich auch in Burma, Thailand, Laos, Kambodscha, Malaysia und auf den Philippinen, allein auf Java und Bali entwickelte sich der Gamelan zu einem großartigen Klangspektrum mit überaus komplexen Rhythmus- und Melodiestructuren. Er umfaßt bis zu 52 Instrumente, die mit Schlegeln unterschiedlicher Art gespielt werden: Gongs, Gongspiele, Metallophone, Xylophone, Felltrommeln, hinzu kommen die Spießgeige und die Zither, Längsflöten und männliche sowie weibliche Gesangstimmen. Die meisten Instrumente sind sowohl im Fünftonsystem *slendro* als auch im Siebentonsystem *pelog* vorhanden.

Das ursprünglich einfache zwei- und mehrtönige Spiel auf Gongs und wenigen weiteren Percussionsinstrumenten, das auf Java vermutlich bereits vor der Zeitenwende gepflegt wurde, erfuhr im Laufe der Jahrhunderte unter den hinduistischen Herrschern größere Differenzierung: Es entwickelten sich ein lauter und ein leiser Stil, der Tonumfang wurde erweitert. Die heute für Java charakteristische Gamelan-Musik basiert auf beiden Traditionen. Sie entstand an den vom Islam geprägten zentraljavanischen Fürstenhöfen und ist etwa 300 Jahre alt.

Die Hofmusiker kennen Hunderte von Kompositionen auswendig. Festgelegt ist jeweils die rhythmische und melodische Struktur eines Stückes. Das Klangbild, das erst durch das Zusammenspiel aller Instrumente entsteht, ist die eigenständige Schöpfung jedes Orchesters. Erst Ende des 19. Jahrhunderts entstand am Hof von Yogyakarta die erste Notation für Gamelan. Etwa 30 Jahre später versuchte der deutsche Maler und Komponist Walter Spies - damals Kapellmeister des fürstlichen Orchesters - eine Transkription in europäischer Notenschrift.

Das musikalische Erbe wird heute auch an den staatlichen Konservatorien gepflegt und weiterentwickelt. Zu den indischen und arabischen Einflüssen treten mehr und mehr europäische Stilelemente, und es gibt moderne Kompositionen, die sich von den traditionellen Vorgaben weitgehend gelöst haben. Während früher in der Regel nur Männer Gamelan spielten, existieren heute gemischte und auch reine Frauenorchester. Neben der traditionellen und modernen Konzertmusik mit und ohne Gesang am Hofe, an den Akademien und im Rundfunk begleitet der zentraljavanische Gamelan Schattenspiele, die nach wie vor von Spezialisten etwa zu Festen des Lebenszyklus in den Gehöften der Auftraggeber und anlässlich von Versammlungen auf Dorfebene in nächtlichen Aufführungen dargeboten werden. Gamelan-Musik untermalt Theater- und Tanzaufführungen und ist heute auch als reine Unterhaltungsmusik im Rundfunk zu vernehmen.

Das Schmieden der Stab- und Gongmetallophone ist eine hohe Kunst. Das Metall wird unzählige Male in rotglühendem Zustand ausgeschlagen, mit Hämmern und Feilen werden die fertigen Bronzeklangkörper gestimmt. Danach dauert es etwa 10 Jahre, bis ein Gamelan seine endgültige individuelle Klangfarbe erlangt hat. Der große Gong *gong ageng*, dem in besonderem Maße Verehrung entgegengebracht wird, ist die 'Seele' des Gamelan. Der Schmied verleiht ihm beim letzten Feilvorgang in einer Zeremonie einen Namen. Unser Gamelan heißt *Kyai Sangu*: *kyai* ist eine Ehrenbezeichnung und bedeutet in der Anrede etwa 'Ehrwürdiger Herr', *sangu* heißt 'Wegzehrung', 'Reiseproviand', 'Mitgift'. Der Name läßt sich als Metapher für die Lebensreise deuten.

Jutta Engelhard

Gamelan (wörtlich: etwas handhaben, etwas mit den Händen tun, sinngemäß: Orchester)
Gamelan-Musik ist die traditionelle Orchestermusik der indonesischen Inseln Java und Bali.

Aufbau einer Gamelan-Komposition:

In allen traditionellen Gamelan-Komposition haben die Instrumente ganz bestimmte Aufgaben:

Saron, peking und slenthem (das sind alle Metallophone) spielen die **Kernmelodie**. In indonesischer Sprache sagt man, sie spielen *balungan* (wörtlich: Skelett, Knochengerüst).

Kenong (große Kesselgongs) und *kempul/gong* (hängende Gongs) spielen die **Struktur**.

Bonang barung und *bonang panerus* (Kesselgongspiele) und außerdem von *gender* (Röhrenmetallophon), *gambang* (Xylophon), *suling* (Bambusflöte), *siter* (Zither); *gerong* und *pesindhen* (männliche und weibliche Gesangstimmen) übernehmen die **Umspielung** und **Verzierung**.

Kendhang (Trommeln) übernehmen die **Leitung**.

Die **Kernmelodie** einer Komposition ist vom **Komponisten festgelegt**. Heutzutage wird sie in einer Zahlennotation aufgeschrieben, bis vor ca. 100 Jahren behielten die Musiker die Kernmelodie auswendig im Kopf, und sie wurde von Generation zu Generation nur durch das Spielen und Hören weitergegeben.

Beim Spielen eines Gamelan-Stückes wird die Kernmelodie viele Male **wiederholt**. Der *kendhang*-Spieler zeigt den Schluss an und bestimmt damit, wie lange das Stück gespielt wird. Das kann bei jeder Aufführung etwas anders sein, mal kürzer, mal länger. Begleiten die Gamelan-Spieler einen **Tanz** oder ein **Schattentheaterspiel**, ein *wayang* (Schatten), richten sich alle Musiker nach den Tänzern, bzw. nach dem Schattenspieler. **Der *kendhang*-Spieler führt sie dabei an.**

Der Komponist legt außerdem fest, welche **Kompositionsform** sein Stück haben soll, ob es z.B. ein *lancaran* oder ein *ladrang* oder ein großes *gendhing* sein soll. Welche Form ein Stück hat, erkennt man an der Stimme, die *kenong*, *kempul* und *gong* spielen.

Die Spieler an den **umspielenden Instrumenten** richten sich nach der Kernmelodie und der Struktur eines Stückes. Nach bestimmten Regeln können sie ihre Stimmen daraus ableiten. Außerdem dürfen sie ihre Stimme variieren, das heißt, sie kennen verschiedene Möglichkeiten, von denen sie bei jeder Wiederholung eine andere **Variante (Möglichkeit)** aussuchen können. Allerdings müssen sie dabei auch gut auf die anderen Umspielungs-Instrumente hören. Wenn eine *rebab* mitspielt, führt sie die Gruppe der Umspielungs-Instrumente an, wenn keine *rebab* mitspielt, richten sich alle nach dem *gender barung*-Spieler. Und wenn der auch nicht dabei ist, kann der *bonang-barung*-Spieler bestimmen, welche Variante jeweils gespielt wird, und die anderen Spieler der Umspielungs-Instrumente reagieren schnell auf ihn und machen das mit, was er vorgibt.

In der javanischen Gamelan-Musik gibt es zwei Tonsysteme: *slendro* und *pelog*. Die *slendro*-Tonleiter hat fünf, die *pelog*-Tonleiter hat sieben verschiedene Töne innerhalb einer Oktave. Die Abstände der Töne untereinander sind, bis auf die Oktave, ganz andere als in unseren Dur- und Moll-Tonleitern. Darum klingen javanische Melodien ganz anders als unsere westlichen Melodien. Die traditionellen Kompositionen spielt man entweder in *slendro* oder in *pelog*.

Gamelan – Spielen auf javanischen Musikinstrumenten Unterrichtserfahrungen und pädagogische Überlegungen

Ein Gamelan (wörtlich: „etwas handhaben“, sinngemäß: „Klang“, „Orchester“) besteht hauptsächlich aus bronzenen Metallophonen, gestimmten Gongs und Kesselgongspielen sowie Felltrommeln. Werden alle Instrumente gespielt, die zusammen den Tonraum von sechs Oktaven umspannen, breitet sich ein sanfter, voller, langanhaltender Klang aus, der die Spieler gleichsam umfängt und trägt. Die Tonskalen *slendro* und *pelog* eines Gamelan entsprechen nicht unseren Dur-Moll-Tonleitern: Im *slendro*-System wird die Oktave in fünf annähernd gleiche Tonschritte unterteilt, in *pelog* sind es sieben ungleich große Intervalle. Die Art und Weise, in der die Instrumente aufeinander abgestimmt sind, entspricht nicht dem westlichen Ideal einer „sauberen“ Stimmung, das Javaner eher als tot empfinden. Gerade die Reibungen und Schwebungen, die entstehen, wenn die Töne nach unserem Verständnis leicht gegeneinander „verstimmt“ werden, empfinden Javaner als schön und lebendig. Gegenüber den in der Tonhöhe standardisierten westlichen Instrumenten hat jeder Gamelan seine eigene, individuelle Stimmung. Schüler, die Gamelan spielen, lernen, dass die Musik eines anderen Kulturkreises ganz eigenen Regeln und Gesetzen folgt, die mit denen der ihnen vertrauten Musik kaum etwas gemeinsam haben. Sie lernen, dass die eigene Musikkultur nicht die einzige auf der Welt ist, sondern nur eine unter vielen anderen.

Da ein Gamelan vorwiegend aus Schlaginstrumenten besteht, ist ein spontanes gemeinsames Musizieren ohne Vorkenntnisse möglich. So einfach es zunächst ist, ein Schlaginstrument zum Klingen zu bringen, so wichtig ist es jedoch auch, die Schüler von Anfang an für einen „schönen“ Ton zu sensibilisieren. Denn nur wenn es gut klingt, ist es angenehm, sich selbst und den anderen zuzuhören. Das Zuhören ist aber genauso wichtig wie das Spielen. Nur wer zuhören kann, ist auch in der Lage mit anderen zusammenzuspielen. Um einen „schönen“ Ton zu erzeugen, braucht man eine gute Spieltechnik und muss genau hinhören. Darum beginne ich den Gamelan-Unterricht mit Improvisations-Spielen, in denen die Schüler sich allein auf die Erzeugung und das Hören der Klänge konzentrieren.

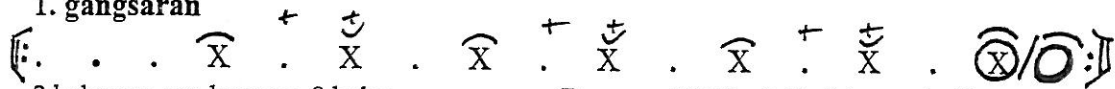
Erst danach üben sie ein einfaches Gamelan-Stück. An dieser Stelle sei deutlich darauf hingewiesen, dass das gemeinsame Musizieren ohne Vorkenntnisse nur möglich ist, wenn man sehr einfache Stücke auswählt. Das Spielen größerer und großer Kompositionen setzt ein jahrelanges Studium der Instrumente und ebenso lange Erfahrung im Zusammenspiel voraus. Aber daneben gibt es die Möglichkeit, mit einfachen Stücken zu beginnen und gleich in den Genuß des vollen Ochsterklanges und des Musikmachens in der Gruppe zu kommen. Auch schon beim Spielen dieser einfachen Stücke lernt man, die eigene Instrumentalstimme immer in Bezug auf alle anderen Stimmen zu hören und zu spielen, man lernt, sich in das Gesamte richtig einzufügen. Denn alle Stimmen sind nach bestimmten rhythmischen Mustern miteinander verzahnt. Darum fördert Gamelan-Spielen in hohem Maße die Kommunikation in der Gruppe.

Ein wesentliches Merkmal der Gamelan-Musik ist die Wiederholung. Melodien und rhythmische Muster, die die Schüler über das Hören lernen, werden viele Male wiederholt. Üben durch Wiederholung ist eine einfache, aber wirkungsvolle Methode, um in der Konzentration auf das Tun zur Ruhe zu kommen. Ich kann oft beobachten, wie Schüler ganz in ihr Spiel „versunken“ sind. Durch die vollen Klänge der Musik sind ihre Sinne angesprochen und sie finden auf spielerische Weise Zugang zu einer anderen Kultur.

Gamelan-Kompositions-Formen (*bentuk*)

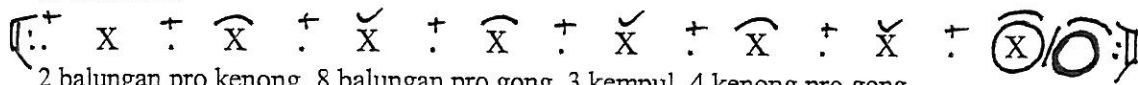
a) regelmäßige Formen

1. gangsaan



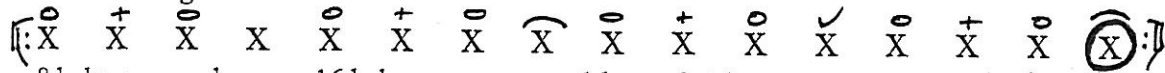
2 balungan pro kenong, 8 balungan pro gong (Pause auf Zählzeit 1), 3 kempul, 4 kenong pro gong

2. lancar



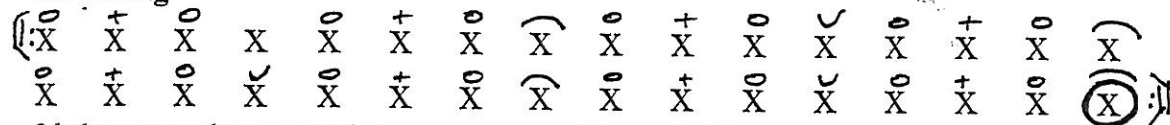
2 balungan pro kenong, 8 balungan pro gong, 3 kempul, 4 kenong pro gong

3. ketawang



8 balungan pro kenong, 16 balungan pro gong, 1 kempul, 2 kenong pro gong

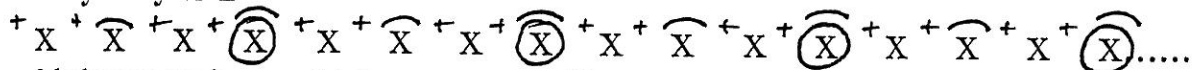
4. ladrang



8 balungan pro kenong, 32 balungan pro gong, 3 kempul, 4 kenong pro gong

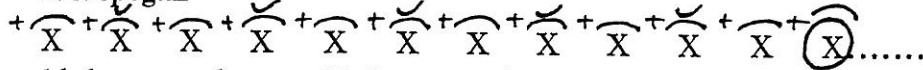
b) unregelmäßige Formen

1. ayak-ayakan



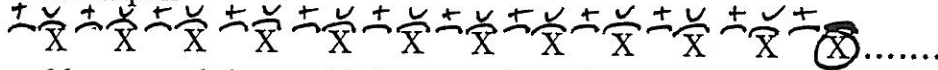
2 balungan pro kenong, 4 balungan pro gong, 2 kenong pro gong

2. srepegan



1 balungan pro kenong, 2 balungan pro kempul

3. sampak



2 kenong pro balungan, 1 balungan pro kempul

c) größere Kompositionen (*gendhing*)

Sie haben 64, 128 oder 256 *balungan*-Töne pro gong ageng. Gong suwukan und kempul kommen nicht vor. Die gong-Phrasen sind meist in zwei oder vier kenong-Abschnitte unterteilt.

Zeichenerklärung

. Pause

x balungan (Kernmelodieton)

⤴ kenong, + kethuk, ○ kempyang

○ gong suwukan, ✓ kempul

○ gong ageng

Dies sind die Zeichen, die in Surakarta (Solo) verwendet werden. In Yogyakarta schreibt man ✓ kenong, ^ kethuk, ⤴ kempul (der Rest wie in Solo).

Lautarun „Kendhang Bubrah“, pelog suru / slendro sanga
(etwa: chaotische Vielweise)

Buha 3 . 1 2 3 . 6 5 2 1 $\frac{6}{b}$. $\frac{6}{b}$ ⑥

e e p b p p p p

Kerumelodie: + 2 . + 3̂ . + 2̇ . + 3̂ . + 2̇ . + 1̂^b . + 2̇ . + ⑥
Kendhang p p p p p b p p p b p p p b p p

+ 2 . + 3̂ . + 2̇ . + 3̂ . + 2̇ . + 1̂^b . + 2̇ . + ⑥

Kendhang wie 1. Zeile

+ 5 . + 3̂ . + 5^b . + 3̂ . + 2̇ . + 1̂ . + 2̇ . + ⑥

Kendhang wie 1. Zeile

+ 5 . + 3̂ . + 5^b . + 3̂ . + 2̇ . + 1̂ . + 2̇ . + ⑥

b p p b p p b p p b p p p b p p

Schluss → p . p . p b p . b p . b . p p .
(SUWUK)

~ kenong, + ketuk, v kempul, O gang
e = tak, p = dlung, b = dlati für Kendhang =
Trommel

Bonang

Buha 3 . 1 2 3 . 6 5 2 1 $\frac{6}{b}$. $\frac{6}{b}$ ⑥

Kerumelodie 2 . 3̂ . 2̇ . 3̂ . 2̇ . 1̂ . 2̇ . ⑥

Bonang barung $\frac{3}{3}$. $\frac{3}{3}$. $\frac{3}{3}$. $\frac{3}{3}$. $\frac{1}{1}$. $\frac{1}{1}$. $\frac{6}{b}$. $\frac{6}{b}$

Bonang panerus $\frac{3}{3}$. $\frac{3}{3}$. $\frac{3}{3}$. $\frac{3}{3}$. $\frac{3}{3}$. $\frac{3}{3}$. $\frac{1}{1}$. $\frac{1}{1}$. $\frac{1}{1}$. $\frac{6}{b}$. $\frac{6}{b}$. $\frac{6}{b}$

Literaturliste Gamelan

Benjamin Brinner: Knowing Music, Making Music. Javanese Gamelan and the Theory of Musical Competence and Interaction
The University of Chicago Press 60637
Chicago & London, 1998
ISBN 0-226-07509-5 (gebundene Ausgabe), 0-226-07510-9 (Taschenbuch)

Carl Dahlhaus (Hrsg.): Neues Handbuch der Musikwissenschaft
Darin: Hans Oesch: Außereuropäische Musik (Teil 2), Kapitel III:
Der indonesische Kulturbereich
Laaber Verlag
Laaber, 1996

Jutta Beate Engelhard: Gamelan – Ein Ausstellungsangebot besonderer Art im Rautenstrauch-Joest-Museum für Völkerkunde
Kölner Museums-Bulletin, Heft 4/2001
ISSN 0933-257X
(Anfragen und Bestellungen beim Museumsdienst Köln, Richartzstr. 2-4,
50667 Köln, Tel.: 0221/22 12 77 49)

Rudolf Gramich: Einführung in die mitteljavanische Gamelan-Musik
Mit Notenbeispielen
Akademischer Verlag München
München, 1995
ISBN 3-929115-53-0

Mantel Hood: The Evolution of Javanese Gamelan, Band 1-3
Edition Heinrichshofen
Wilhelmshaven, 1980, 1985, 1988

Jaap Kunst: Music in Java, Band 1 u. 2
Martinus Nijhoff
Den Haag, 1973

Jennifer Lindsay: Javanese Gamelan
Oxford University Press
Singapore, Oxford, New York, 1982

→ 1/0 Richard Pickvanve: A Gamelan Manual: A Players Guide to the Central Javanese Gamelan
(Am besten bei Amazon bestellen.)

Bettina Sahrman: Auf der Suche nach dem schönen Ton – Gamelan mit Schulklassen
Musik und Bildung, Heft 3/2005
Schott

Neil Sorell: A Guide to the Gamelan
Faber and Faber
London, 1990
ISBN 0-571-14401-2 (gebundene Ausgabe), 0-571-14404-7 (Taschenbuch)

Sumarsam: Gamelan. Cultural Interaction and Musical Development in
Central Java
The University of Chicago Press
Chicago & London, 1992

Freie Spiele mit dem Gamelan

1. **Trommel – Gong**

Alle folgen der Trommel. Die Trommel gibt den Grundschatz vor, alle hören zu und setzen nach einer verabredeten Zeit (z.B. 4 Schläge auf der großen Trommel) passend zum Grundschatz ein. Wenn die Trommel aufhört, finden alle anderen auch ein Ende. Wenn alle Töne verklungen sind, ertönt noch einmal der große Gong zum Abschluß. Aufgaben: Sich selbst und die anderen hören. Ein Muster finden, das man viele Male wiederholt.

2. **Gamelan-Schlange oder Kanon**

Regeln wie beim ersten Spiel, nur setzen jetzt nicht alle Instrumente zusammen nach der Trommel ein, sondern in Gruppen nacheinander:

1. Gruppe: leise Instrumente (Gambang, Gender, Slenthem),
2. Gruppe: alle Saron
3. Gruppe: Bonang
4. Gruppe: Kenong, Kempyang, Kethuk
5. Gruppe: Kempul, Gong

Einsatz jeweils auf ein bestimmtes Trommelsignal. Wenn alle Instrumente eine Weile zusammen gespielt haben, hören die Gruppen nacheinander wieder auf, und zwar in der Reihenfolge, in der sie begonnen haben. Auch das Aufhören wird über ein Trommelsignal angezeigt.

3. **Frage – Antwort**

Eine SpielerIn stellt eine „Frage“ (spielt allein auf ihrem Instrument). Wenn die Frage verklungen ist, antworten alle mit ihren Instrumenten. Die Antwort soll zur Frage passen: in Länge, Lautstärke, Tempo und Ausdruck. Frage und Antwort können, müssen aber nicht an ein Metrum gebunden sein.

Die Frage kann auch ein bestimmtes Thema oder Motiv sein, das viermal wiederholt wird. Am Ende der Antwort erklingt der große Gong.

4. **Fliegender Klangteppich**

Alle, bis auf eine SpielerIn, spielen leise im Metrum den gleichen Ton und bilden so den Teppich für eine SolistIn (die in der Phantasie auf dem Teppich fliegen kann). Die „Teppich-SpielerInnen“ beginnen. Wenn der Teppich sicher „fliegt“, beginnt das Solo. Einige Zeit nach Ende des Solos verklingt auch der Teppich.

Variante: ein Dirigent hat eine Blume und legt sie zu demjenigen Instrument, das jetzt das Solo spielen soll. So können nacheinander mehrere Solisten spielen.

5. **Solo-Reihe**

a) Ohne DirigentIn

Alle SpielerInnen spielen in verabredeter Reihenfolge nacheinander ein Solo und bestimmen das Ende ihres Spiels selbst.

b) Mit DirigentIn

Die DirigentIn bestimmt den Ablauf der Solo-Reihe. Sie setzt sich zu einer SpielerIn als Zeichen, dass diese nun spielt. Wenn die DirigentIn aufsteht, um sich zur nächsten SpielerIn zu begeben, beendet die SolistIn ihr Spiel und wird dabei leiser. Wenn sich die DirigentIn bei der nächsten SpielerIn niedergelassen hat, beginnt diese ihr Spiel, u.s.w.

6. **Die Blume klingt**

Eine DirigentIn hat einen Korb mit 5 – 10 Papierblumen. Sie geht zu den SpielerInnen und legt derjenigen eine Blume auf's Instrument, deren Instrument erklingen soll. Wenn die DirigentIn die Blume wieder einsammelt, beendet die SpielerIn ihr Spiel. Die DirigentIn muss nicht immer alle Blumen verteilen, sondern kann zeitweilig auch nur z.B. drei Instrumente mit einander spielen lassen.

7. **Tautropfen**

Jede SpielerIn hat acht Töne (Tautropfen) ihrer Wahl, die sie im eigenen Tempo erklingen lässt (vom Blatt rollen lässt).

8. **Leise – Laut**

Wenn die kleine Trommel (*ketipung*) erklingt, spielen alle leise. Wenn die große Trommel (*ageng*) zu hören ist, spielen alle laut.

a) plötzlicher Wechsel der Lautstärke, b) sanfte Übergänge mit crescendo und decrescendo.

9. **Zwei Gruppen**

Wenn die kleine Trommel (*ketipung*) gespielt wird, spielt die eine Hälfte der Gruppe mit (vorher die Gruppen festlegen). Erklingt die große Trommel (*ageng*), spielt die andere Hälfte.

Javanische Schattenspielfiguren

Eine wichtige Funktion der Gamelan-Musik ist die Begleitung des Schattenspiels *wayang kulit*. Aufführungen werden in erster Linie von Erwachsenen besucht und dauern von etwa 21.00 Uhr bis in den frühen Morgen. Die Geschichten, die der Schattenspielmaler *dalang* spielt, sind allen Zuschauern bekannt. Oft handelt es sich um Episoden aus den ursprünglich indischen Epen *Mahabharata* und *Ramayana*, die von den Javanern übernommen und im Laufe der Zeit an javanische Verhältnisse adaptiert wurden.

Das *Mahabharata* ist eine Sammlung von Legenden und Mythen früher Fürstengeschlechter, das im indischen Original ca. 100 000 Doppelverse umfasst. Es entstand vermutlich zwischen dem 4. vor- und dem 4. nachchristlichen Jahrhundert und ist in Indonesien seit dem 10. Jahrhundert n. Chr. bekannt. Erzählt wird die Geschichte der fünf edlen *Pandawa*-Brüder und ihrer 99 Gegenspieler, der *Korawa*-Brüder, die zugleich ihre Vettern sind.

Der Held des 2774 Strophen umfassenden *Ramayana*-Epos ist Prinz *Rama*, der im Königreich *Kosala* den Thron besteigen soll, aufgrund von Intrigen jedoch in die Verbannung gehen muss, begleitet von seiner Ehefrau *Sinta* und einem seiner Brüder. *Sinta* wird von dem Riesen *Rawana* in dessen Reich *Sri Lanka* entführt. *Hanoman*, dem General des Affenheeres, gelingt es schließlich, sie zu befreien. *Rama* und *Sinta* kehren nach 14 Jahren nach *Kosala* zurück, wo *Rama* schließlich zum König gekrönt wird.

Die ausgestellten Figuren stammen aus den beiden genannten Epen:

- In der Mitte drei Figuren aus dem *Ramayana*: das Paar *Prabu Rama* (5. v. li.) und *Dewi Sinta* (4. v. li.), ihnen gegenüber *Hanoman* (3. v. li.).
- Rechts von dieser Gruppe Figuren aus dem *Mahabharata*, deren vornehme Herkunft sich an der kronenähnlichen Kopfbedeckung ablesen lässt. Die 1. und 3. Figur v. re. haben schmale Augen und gerade Nasen: Ihr Charakter ist ruhig und gelassen, es handelt sich um *Prabu Kresna* (1. v. re.) und seinen Sohn *Raden Samba* (3. v. re.). Die 2. Figur v. re. jedoch weist trotz vornehmer Herkunft dämonische Züge auf: Sowohl die rote Gesichtsfarbe als auch das weit aufgerissene Auge verraten, dass sie ihre Leidenschaften nicht kontrollieren kann.
- Links außen *Semar* und sein Sohn *Nala Gareng* (2. v. li.). *Semar* und seine drei Söhne, die *Panakawan*, treten um Mitternacht im Schattenspiel auf, um das Publikum mit derben Späßen zu erheitern und wach zu halten. *Semar* gilt als älterer Bruder des *Batara Guru* (ranghöchster Gott) und genießt als *Sang Hyang Ismaya* göttliche Verehrung.

Die aus ungegerbtem Büffelleider gearbeiteten Figuren sind aufwendig bemalt. Die Zuschauer können bei einer Darbietung das Geschehen von beiden Seiten der Bühne aus verfolgen. Die Farbe der Haut sowie die Formgebung von Auge, Nase und Mund und auch die Schrittstellung lassen Rückschlüsse auf den Charakter einer jeden Figur zu. In einer Aufführung bringt der *dalang* ca. 60 Figuren ins Spiel, ein kompletter Schattenfigurensatz umfasst bis zu 600 Figuren.

Bettina Sahrman

Bau einer Schattenspielfigur

- 1) Schüler zeichnen die Figuren.
- 2) Zeichnungen am Kopierer vergrößern/verkleinern, so dass alle Figuren von der Größe zueinander passen.
- 3) Übertragen der Zeichnung auf Pappe mit Blaupapier und Stift.
Als Pappe ist am besten Bristol-Karton, Stärke 1mm geeignet. Er ist zwar teuer, aber sehr haltbar und hat eine gute Festigkeit, so dass die Figuren beim Spielen nicht „labbern“. Normale Pappe geht natürlich auch, wenn's nicht so viel kosten soll.
- 4) Ausschneiden der Umrisse der Figuren mit Schere und Messer (Cutter).
- 5) Ausstanzen der Durchbrechungen (sehr wichtig, damit die Figur lebendig erscheint!) mit Stanzeisen aus dem Baumarkt oder dicken Nägeln und Hammer.
- 6) Bemalen der Figuren, z.B. mit Wasserfarben. Das Bemalen der Figuren ist wichtig, denn die Farbigkeit ist auch durch die Leinwand hindurch erkennbar, und die Zuschauer in Indonesien dürfen beim Schattentheater auch hinter die Bühne gehen und das Geschehen von dort aus verfolgen.
- 7) Anbringen des Griffs, Bambusstab oder Rundholzstab aus dem Baumarkt. Stab der Länge nach aufspalten, entsprechend der Höhe der Figur, Figur hineinsetzen, mit Bindfaden befestigen oder antackern.

Schattenbühne

Zwei Kartenständer, zwei Bambusstäbe (Baumarkt, ca. 2m lang), ein Bettlaken, ein dunkles, nicht durchscheinendes Tuch von der Größe des Bettlakens für den unteren Bereich der Bühne. So können mehrere (max. fünf) Schüler agieren und sich hinter der Bühne bewegen, ohne gesehen zu werden. Lichtquelle: Tageslichtschreiber (Auflegen von bemalten Folien möglich) oder starke Lampe. Lichtquelle so anbringen, dass die Spieler keine Schatten auf die Leinwand werfen!

Beim Spielen beachten:

Figuren entlang des unteren Randes der Bühne führen, sonst „fliegen“ sie.

Figuren **ruhig** führen.

Effekte ausprobieren: Wie sieht es aus, wenn ich die Figur dicht an der Leinwand führe oder wenn ich sie weit weg halte?

Figuren vor dem Spiel nach der Reihenfolge des Auftritts ordnen. Tische zum Ablegen der Figuren hinter der Bühne aufstellen.

Ameise und Heuschrecke

Indonesisches Märchen

Eines Tages unternahmen eine Ameise und eine Heuschrecke gemeinsam einen Spaziergang. Sie gelangten zum Ufer eines kleinen Flusses. Die Heuschrecke sprach: „Freundin Ameise, ich kann dieses Flüsschen überspringen, und wie steht's bei dir?“

„Sicherlich kann ich das auch!“ gab die Ameise zurück. Schon sprang die Heuschrecke los und landete auf der anderen Seite. Die Ameise versuchte es auch, doch glitt sie aus und wurde vom Fluss abgetrieben. „Hilf mir doch, Heuschrecke, zieh mich an einem Seil heraus!“ rief sie angsterfüllt.

Die Heuschrecke eilte davon, um ein Seil zu suchen. Sie traf ein Schwein und sprach zu ihm: „Freund Schwein, hilf mir doch! Gib mir ein paar von deinen Borsten! Ich will daraus ein Seil drehen, um der Ameise zu helfen, die im Flusse treibt.“

Das Schwein gab zur Antwort: „Gib mir zuerst eine Kokosnuss, dann will ich dir viele Borsten von mir geben.“

Die Heuschrecke eilte zur Kokospalme und rief: „Oh, Kokospalme, hilf mir doch! Gib mir eine von deinen Nüssen, damit ich sie dem Schwein geben kann. Es gibt mir dann Borsten, damit ich daraus ein Seil drehen kann, um der armen Ameise zu helfen, die im Flusse treibt.“ „Verjage zuerst die Krähe, die auf meinen Blattwedeln sitzt und sie niederdrückt, dann gebe ich dir auch eine Nuss“ antwortete die Kokospalme.

„Krähe, sei doch so gut und verlasse diese Kokospalme, damit sie bereit ist, mir eine Frucht zu schenken, die ich dem Schwein gegen einige seiner Borsten geben kann, für ein Seil, um die arme Ameise aus dem Fluss zu retten.“

Und was sagte die Krähe dazu? „Gut, ich werde fortfliegen, wenn du mir ein Ei verschaffst.“

Die Heuschrecke beeilte sich und suchte das Huhn auf. „Gutes Huhn, kannst du mir bitte ein Ei schenken?“ bat sie. Doch das Huhn antwortete ihr: „Bring mir ein paar Körner Mais und Reis, dann will ich dir ein Ei geben.“

Schnell begab sich die Heuschrecke zum Reisspeicher und fragte: „Lieber Reisspeicher, kannst du mir bitte ein paar Körner Mais und Reis geben?“ Der Reisspeicher gab darauf zur Antwort: „Verscheuche nur zuerst die Maus, die in meinem Inneren nistet, dann bekommst du Mais und Reis.“

Die Heuschrecke rief die Maus und bat: „Bitte, liebe Maus, zieh doch aus dem Speicher aus, damit ich ein paar Körner bekommen kann.“ Die Maus antwortete darauf: „Ich ziehe aus dem Kornspeicher aus, aber zuvor möchte ich etwas Kuhmilch trinken.“

Nun machte sich die Heuschrecke auf den Weg zur Kuh und rief: „Ach, liebe Kuh, kann ich etwas von deiner guten Milch bekommen?“ Die Kuh aber sagte: „Bring mir ein Bund Alang-Alang-Gras, und ich gebe dir ein Schälchen frische Milch.“

Sogleich eilte die Heuschrecke auf die Wiese, schnitt Alang-Alang-Gras und bündelte es. Sie brachte das Gras der Kuh, die gab ihr frische Milch. Die frische Milch brachte sie der Maus, diese verließ den Speicher. Vom Speicher bekam die Heuschrecke ein paar Körnchen Mais und Reis, die brachte sie dem Huhn. Das Huhn gab der Heuschrecke ein Ei, das trug sie der Krähe hin. Die Krähe nahm das Ei und flog davon. Die Kokospalme gab die Nuss, die Heuschrecke trug sie schnell zum Schwein. Das Schwein überließ der Heuschrecke nun ein paar Borsten, die die Heuschrecke zu einem Seil drehte. Damit kam sie eilends der Ameise zu Hilfe. Sie warf ein Ende des Seils bis in die Mitte des Flusses, das andere hielt sie fest. Die Ameise umklammerte das Seil und gelangte glücklich ans Ufer.

„Ich danke dir, meine Freundin Heuschrecke!“ rief die Ameise voll Freude aus.

„Schon gut!“ meinte die Heuschrecke lächelnd, „Freunde müssen einander beistehen.“