



Wajang Kulit

Javaans schimmenspel met gamelan-begeleiding

donderdag 6 juli 1972 – 20.15 uur
Concertgebouw (Grote Zaal), Amsterdam
'De roof van Sinta'

vrijdag 7 juli 1972 – 20.15 uur
Lutherse Kerk, Den Haag
'Dewa Rutji – De Kleine God'

Programma

Wajang Kulit

Javaans schimmenspel
met gamelan-begeleiding

'De roof van Sinta'

Een episode uit het klassieke
Ramayana-epos

'Dewa Rutji - De kleine god'

Een traditionele Javaanse
wajang-mythe gesitueerd in het
Mahabharata-epos over de
ontmoeting van de held
Brataséna met Dewa Rutji,
'De Kleine God'

Uitgevoerd door:
R. M. Ronoscripto (Surakarta),
dalang en algehele leiding
en de Amsterdamse Gamelengroep
'Pramuda Budaja'
o.l.v. Ernst Heins

Instrumentarium:
gamelan sléndro van het
Tropenmuseum.
Wajangpoppen uit particulier bezit
(coll. Beltman, Flohr,
Heins en Wassing),
aangevuld met stukken
uit de collecties van het
Museum voor Land- en Volkenkunde
te Rotterdam
de Indonesische Ambassade
en het Tropenmuseum

Productie: Tropenmuseum
in samenwerking met
Etnomusicologisch Centrum
'Jaap Kunst'
(Instituut voor Muziekwetenschap,
Universiteit van Amsterdam)

Wajang en gamelan in Midden-Java

Drs. E. L. Heins

Etnomusicologisch Centrum 'Jaap Kunst'
Universiteit van Amsterdam

§ 1. OverWajang in het algemeen

In de levende tradities van het dichtbevolkte eiland Java (80 milj. inw.) speelt 'wajang' wel een heel prominente rol, omdat wajang een unieke vorm van poppentheater is die echter meer doet dan voorzien in een behoefte aan verstrooiing alleen. 'Een avondje uit' kan op Java 'een avondje wajang kijken' worden, als bekend is dat ergens een goede 'dalang' (vertoner) of een mooie 'lakon' (verhaal) te zien is. Maar er is meer. De Javanen weet, dat hem in de wajangvoorstelling op dichterlijke wijze een levensmodel wordt voorgetoverd, dat hem inzicht verschaft in zijn verhouding tot zijn maatschappij, zijn medemensen, zichzelf en het universum. Tijdens de voorstelling zal de toeschouwer herhaaldelijk en onomwonden zich zijn eigen rol in het leven zien afspelen, weerspiegeld in het doen en laten van de overbekende mythologische wajanghelden, die voor zijn ogen tot leven worden gebracht door de 'dalang'. De voorstelling biedt ruim gelegenheid tot zelf-identifikatie; men herkent zichzelf en zijn medemensen in deze of gene wajang-figuur. In de wajang wordt de algemeen aanvaarde religieuze 'mythologie' bewaard, onderhouden en doorgegeven. De wajang-poppen zelf zijn symbolisch voor een groot aantal mensentypen, maar ook hun handelingen in gegeven situaties worden symbolisch opgevat, zoals op Java de voorstelling zelf in feite ook een symbolische daad is waaraan uitvoerenden (de dalang en het begeleidende 'gamelan'-orkest) en toeschouwers samen meewerken.

De dalang, die deze religieuze mythologie tot leven brengt, neemt om die reden tijdens de voorstelling een min of meer priesterlijke rol aan. Hij wordt op dat moment beschouwd als middelaar tussen mensen, goden en demonen en half in trance maakt hij zich ondergeschikt aan de eeuwenoude dramatiek waarvan slechts hij het geheim bezit om deze te vertonen. Hij beschikt daarvoor over een fenomenale kennis van de mythologische verhalenschat, het vermogen om de algemeen bekende karakters van de vele verschillende figuren in het drama te laten uitkomen, zich inlevend in iedere ten tonele gevoerde figuur, en het vermogen om het publiek urenlang te blijven boeien. Voor dit laatste beschikt hij over een arsenaal van technische vaardigheden, waarmee hij alle mogelijkheden van het schimmen- en stokpoppenspel effectief uitbuit. De veelzijdigheid van de dalang blijkt uit zijn functies tijdens de voorstelling: hij is tegelijk poppenspeler, verhalenverteller, conférencier, filosoof, zanger, priester, orkestleider, regisseur, moralist en pedagoog. Een als kind begonnen privé-opleiding bij een oudere, ervaren dalang is hieraan voorafgegaan.

Het is daarom niet verwonderlijk dat op Java, waar zowel in de grote steden als in de dorpjes op het platteland de wajang zo'n belangrijke rol speelt in het maatschappelijk leven, een gevarieerd gebruik van deze theatervorm wordt gemaakt. De stations van de staatsradio (R.R.I.) zenden tweewekelijks een live-voorstelling met publiek uit, maar veel voorstellingen zijn ritueel van aard en worden gegeven ter opluistering van familiegebeurtenissen die met de levenscyclus (zwangerschap, geboorte, puberteit, huwelijk, dood) te maken hebben, of met bepaalde periodieke herdenkingen. Ook het officiële in gebruik nemen van b.v. een nieuw gemeenschapshuis, een fabriek, een nieuwe stenen brug, zijn aanleidingen tot het geven van een wajang-voorstelling. Er gaat een reinigende, onheil-werende werking van uit die op ieder uitstraalt die de voorstelling (om wat voor andere motieven dan ook) bijwoont. Deze onheil-werende werking die aan de wajangvoorstelling wordt toegeschreven is ook het motief achter de opvoeringen die in tijden van grote familie-moeilijkheden of van nationale rampen worden gegeven. Als ergens een gemeenschapsbelang op het spel staat vinden overal in het betrokken gebied en vaak daarbuiten wajangvoorstellingen plaats die de wereld moeten reinigen van het onheil. Dan is er een grote vraag naar dalangs die op de hoogte zijn van de speciaal voor deze gelegenheid gereserveerde, heilige lakons (verhalen) die de broederoorlog en de dood van vele geliefde mythologische helden tot onderwerp hebben. Deze lakons behoren niet tot het alledaagse repertoire.

Maar behalve het sacrale aspekt heeft de wajang ook altijd iets gehad van een

effektief middel om sociale kritiek te spuien. Effektief, omdat het toeschouwers-aantal altijd zo groot is en de wajang algemeen in hoge ere wordt gehouden. Middel tot sociale kritiek, omdat er in de vertoning zelf genoeg aanleidingen zijn om via dubbele-bodeminterpretaties bepaalde aktuele misstanden aan de kaak te stellen. Een geliefd doelwit is vaak de plaatselijke of centrale overheid. Soms wordt ook de regeringspolitiek wel eens op de hak genomen, of het militaire- of politie-apparaat als daartoe aanleiding is. De aangevallene, achter de dalang de publieke opinie wetend en op de hoogte van de zekere rituele onschendbaarheid van de dalang, kan hierop moeilijk reageren zonder nog meer gezichtsverlies. Voorbeelden hiervan zijn zowel bekend uit de koloniale tijd als uit het moderne Indonesië. Maar op haar beurt maakt ook de Indonesische regering zelf vaak gebruik van de wajang voor de verspreiding van haar politieke ideologie. In zulke gevallen wordt de boodschap vooral gebracht door de figuren waarmee de 'gewone man' zich het makkelijkst identificeert, nl. de clown-bedienden 'Semar' en diens zoons 'Pétruk' en 'Garèng'.

De dalang leidt de vertoning. Hij zingt ook de magisch geladen recitatieven waarmee hij de handeling of het verhaal onderbreekt op momenten waarop de spanning te groot dreigt te worden. Deze recitatieven ('suluk') worden niet door de volle gamelan begeleid, maar slechts door de naaste muzikale medewerkers. Het is een algemeen aanvaarde theorie dat deze 'suluk'-recitaties, gezongen in een deels onbegrepen taal, de overblijfselen zijn van wat eens, in voorhistorische tijden, de kern van het Javaanse schimmen- of poppenspel zou kunnen zijn geweest: een groepsritueel waarbij een priester de stam-mythologie (verhalen over de goden als voorouders, o.a. over het uiteenvallen van de groep in twee elkaar bestrijdende helften) vertoonde met behulp van poppen die de voorouders voorstelden. In feite zijn deze aspecten nog steeds belangrijke onderdelen van de hedendaagse wajang. Weliswaar werd de verhalenstof sinds ca. 400 n. Chr. niet langer ontleend aan de inheemse mythologie maar aan de heldendichten waarmee de Hindoe-brahmaanse priesters uit India het Javaanse culturele leven gingen beïnvloeden: het Ramayana- en het Mahabharata-epos. Een nieuwe mythologie werd op de oude geënt: de voorouders en goden kregen Indische namen en de bijbehorende verhalenstof bepaalde hun familieverbanden en handelingen. Maar het bléven voorouders, de handeling werd zelfs overgeplant op Java. Meer nog: de Javaanse priester-kunstenaar-dichters voegden nieuwe verhalen en figuren toe die in de oorspronkelijke versies niet voorkomen, terwijl sommige figuren uit de voor-Hindoeese wajang-cultus, zij het sterk veranderd, bleven voortbestaan.

Met dit arsenaal aan dramatische mogelijkheden gaat de dalang aan het werk. In het Westelijk deel van Java met beweegbare stokpoppen van hout en driedimensionaal: de 'wajang golèk'. In Midden-Java en het aangrenzende eiland Bali met platte beweegbare poppen van gepolychromeerd buffelleer: 'wajang kulit' (kulit = leer) waaruit in de vorige eeuw verwante vormen tot bloei kwamen zoals met name het akteurstheater 'wajang orang' (orang = wong = mens). Wij beperken ons in het onderstaande tot de wajang kulit van Midden-Java.



R.M. Ronosurpto demonstreert een standaard-houding uit het „bloemengevecht“ tussen de ridder (l) en de demon (r)
Foto Heins 1972



Bonang-bespeling in de paleisgamelan van de Sultan van Jogjakarta

Foto Heins 1972

§ 2. De poppen en het poppenspel

De Javaanse wajang kulit wordt uitgevoerd met platte, aan beide zijden identiek beschilderde poppen van buffelleer. Zij zijn met uiterste zorgvuldigheid volgens traditioneel vastgelegde afmetingen en houdingen uitgesneden. Deze slechts in de schouder- en armgewrichten beweegbare dunne stokpoppen worden bij vertoning tegen een strak gespannen dun wit scherm gehouden, in het midden waarvan het flauwe schijnsel van een lamp valt. De hierdoor ontstane schaduwwerking aan de andere kant van het scherm heeft een van de meest geraffineerde schimmenspelens ter wereld voortgebracht.

Iedere pop heeft zijn eigen, vaststaande en herkenbare karakter, neergelegd in gelaatsuitdrukking, ogenstand, neusvorm, tanden; hoofdhouding, lichaamsbouw (b.v.: voorovergebogen hoofd = rustig = lage stem; omhoog gericht = agressief = hoge stem); benenstand (voeten uitelkaar = minder rustig dan tegen elkaar); kapsel, hoofdtooi en kleding geven iemands rang aan; gelaatskleur accentueert karakter (rood = opvliegend, goud = jeugdig), en ook beweegt ieder zich op zijn eigen wijze voort. De ethiek van al deze figuren moet echter blijken uit hun handelen in het drama zelf.

De dalang gebruikt links en rechts van het scherm een rij verder niet meespelende poppen als rand-afsluiting. Voorts een speciale, puntige wajang (de 'gunungan') als zetstuk dat voor zulke uiteenlopende zaken dienst doet als 'doek' bij de afsluitingen van scènes en bedrijven, natuurkrachten en elementen, berg, bos, bomen, paleis(-poort), watergolven, etc. Het is de magisch-geladen 'gunungan' met een afbeelding van de levensboom erin verwerkt, en aan de achterzijde beschilderd met de verschrikkelijke, vlamme 'kala'-demonenkop. De poppen zelf staan tijdens de dialogen naar rang en stand vastgeprikt in een stuk bananensam dat zich horizontaal over de hele breedte onder het scherm bevindt. Van de sprekende figuur wordt meestal, ter extra verduidelijking, de arm (waaraan een manipulatie-stokje) licht bewogen en wordt de afwisseling van sprekers geaccentueerd door het veelgehoorde 'derog-dog'-klopsignaal op de wajangkist.

Zodra de poppen in beweging komen bij op- en afkomen, dansen, groeten, vechten, houdt de dalang ze met een hand vast aan een stevig hoornen handvat waaraan ze zijn gemonteerd. De andere hand wordt gebruikt voor het bewegen of tegenhouden van de beweegbare poppenarmen. Bij duels treden zeer ingewikkelde manipulerings-technieken op. Dan immers heeft de dalang in elke hand een pop, wiens armen ook nog bewogen moeten worden. Het komt wel eens voor, dat twee vechtende figuren bliksemsnel van hand worden verwisseld, zonder dat daarmee hun houding verandert.

Een onmisbaar attribuut voor de dalang is de 'tjempala', een puntig toelopend slaghoutje waarmee hij bepaalde ritmen klopt op de links van hem staande lege wajangkist ('kotak'), en tegen de daaraan opgehangen bundel metalen plaatjes ('kepjak'). Hiermee accentueert hij bepaalde bewegingen van de poppen, markeert hij de dialogen en geeft hij aanwijzingen aan de gamelan d.m.v. allerlei ritmische signalen die elk een eigen betekenis hebben. Het meest gehoorde hiervan is het 'derog-dog'-ritme voor de dialogen en voor het beginnen van de langzamer gamelanstukken.

§ 3. De Gamelan

'Gamelan' is op Java en Bali en in Javaanse en Balische nederzettingen op andere eilanden het meest voorkomende orkesttype. De gamelan bestaat voornamelijk uit bronzen slaginstrumenten van het type 'gong' en het type 'metallofoon', waarvan sommige koristisch zijn bezet.

Aan de 4 vorstenhoven ('kraton') in de Midden-Javaanse tweeling-hoofdsteden Surakarta en Jogjakarta zijn sedert de laatste twee eeuwen de wajang en danskunst, literatuur en muziek (met name gamelan) in zo'n mate gecultiveerd dat de stijlen van deze 4 cultuurcentra het omliggende gebied blijvend hebben beïnvloed. Het omgekeerde is echter ook het geval: de hoforkesten betrekken nieuwe, jonge musici van buiten de enge begrenzing der paleismuren en schuiven ook niet bepaalde dansen en gamelan-stukken die in de stads- en plattelandskampongs ontstaan, op te nemen in het paleisrepertoire. Zo is er tot vandaag een voortdurende wisselwerking tussen hofkunst en volkskunst gaande. Zo betrekken in het moderne Indonesië ook de openbare beroepsinstellingen voor muziek- en dansonderwijs, nl. de Staatsconservatoria en Academies in Jogja en Surakarta hun hoofdvakdocenten uit de kringen der hofmusici.

Er zijn honderden gamelan in gebruik, grote en kleine, aan de hoven en daarbuiten, amateur- en beroepsensembles, meestal in verenigingsverband.

De voornaamste functies van de gamelan zijn de volgende:

- a. zelfstandig als 'concert-stijl' ('klenengan' en 'uju-uju') zoals gespeeld bij recepties, voor en na ceremonies, bij incidentele informele bijeenkomsten van ad-hoc samengestelde groepen musici, op de grammofoonplaat en in de wekelijkse directe live-radio-uitzendingen;
- b. als begeleiding bij 'wajang kulit' (schimmenspel, zie boven);
- c. als begeleiding bij 'wajang orang' (de menselijke wajang);
- d. als begeleiding bij 'ketoprak', 'ludrug' en andere vormen van volkstoneel;
- e. als begeleiding bij de rituele dans, de theaterdans en het dansdrama ('sendratari');
- f. als begeleiding bij overige dramatische vormen, zoals 'langendrijan' ('opera' met uitsluitend vrouwelijke acteurs), maskerspel, enz.
- g. enkele speciale gamelan-soorten die uitsluitend voor ceremonieel gebruik dienen, b.v. de 2-tonige 'Kodok Ngorok', de 3-tonige 'Munggang';
- h. zelfstandig-ceremonieel, niet voor begeleiding van enige theatervorm maar als hoofdbestanddeel van de jaarlijkse 'Maulud'-ceremonies in de Moskee ('gamelan sekaten').

Elk van deze functies vereist zijn eigen type en samenstelling van gamelan-orkest, en zijn eigen speelstijl, zijn eigen toonsysteem, soms zijn eigen compositorische vormstructuur en eigen composities.

De twee toonsystemen

Op Java zijn twee toonsystemen in gebruik: 'sléndro' en 'pèlog'. Sléndro bevat vijf 'hele' tonen per oktaaf. Pèlog daarentegen bevat 'hele' zowel als halve toonaafstanden, in totaal 7 per oktaaf waarvan er echter per compositie steeds 5 worden uitgekozen.

'Sléndro' is het geijkte toonsysteem voor de begeleiding van 'wajang kulit' met de oude Mahabharata- en Ramayana-verhalen (zie boven) en voor de Langendrijan-muziek. 'Pèlog' kan voor de diverse andere dans- en theatervormen worden gebruikt, en is obligaat in de ceremoniële gamelan 'sekaten'. Voor klenengan, dus concertmuziek, is de keuze van toonsysteem overgelaten aan de leider van de gamelan. De 19e-eeuwse gamelan in het Amsterdamse Tropenmuseum en in de volkenkundige musea van Rotterdam en Leiden bevat alleen sléndro-instrumenten. De gamelan van het Etnografisch Museum in Delft heeft een 'dubbele' samenstelling, d.w.z. alle instrumenten zijn dubbel aanwezig, nl. in de 'sléndro'-stemming en in de 'pèlog'-stemming. Binnen elk toonsysteem komen drie tonaliteiten ('patet') voor, die onderling telkens 1 toontrap verschillen. Naar deze muzikaal-modale indeling volgen de drie 'bedrijven' van de wajang op elkaar. Op Java strekt het 1e bedrijf zich uit van 9 uur 's avonds tot omstreeks middernacht; het 2e bedrijf van middernacht tot 3 uur; het 3e bedrijf, van 3 uur tot 5 uur in de vroege ochtend, is beëindigd als de dageraad aanbreekt. Toonsoort, dramatiek en makrokosmos houden dus onverbrekelijk met elkaar verband.

§ 4. Samenvatting van twee bekende Wajang-verhalen

I. De roof van Sinta

Een wajang-episode uit het Ramayana-epos
bewerkt door

R. M. Ronosuripto, Surakarta

Personen :

Radèn Rama	van het hof verstoten kroonprins van Ngajodya, nu in ballingschap. Hij is een incarnatie van God Wisnu, en herkenbaar aan <i>zwarte</i> gelaatskleur.
Radèn Lesmana	jongere broer en trouwe metgezel van Rama. <i>Witte</i> gelaatskleur.
Dèwi Sinta	vrouw van Rama, maar hevig bemind door Dasamuka
Prabu Dasamuka	(Koning 'Tiengezicht') : woeste, jaloerse reuzenvorst van het eiland Ngallengka. Tegenstander van Rama.
Tumenggung Kala Maritja	Demon, als Regent in dienst van Dasamuka.
Kidang Kentjana	het Gouden Hert, gebruikt als lokaas voor Rama.
Mantri Tambakbaja	opzichter in dienst van Dasamuka.
Mantri Tambakpati	opzichter in dienst van Dasamuka.
Mantri Tambakmuka	opzichter in dienst van Dasamuka.
Oude Man Prampogan	vierkantige wajang, een heel leger voorstellende.
Garuda-Djataju	Reuzen-adelaar, Koning der Vogels. Helper van Rama.
Sugriwa	Apenvorst.
Anoman	de Witte Aap (zoon van Baju, God van de Wind). Bevelhebber van Sugriwa's apenleger.
Gunungan of Kekajon	grote bladvormige wajang, gebruikt als hulpmiddel voor diverse doeleinden : als 'doek' om de scheiding tussen de bedrijven en scènes aan te duiden, als 'bos', 'paleispoort', 'berg', 'natuurkrachten' en 'elementen', enz.
Panah	pijl
Kuda	paard.

'De roof van Sinta'

Gamelan-ouverture: 'Talu', bestaande uit

Ketawang Sukma-Ilang Sléndro manjura, Ajak-Ajakan Sl. mnj., Slepeg Tanggung Sl. mnj., Sampak Sl. mnj.

Eerste Bedrijf. (Sléndro patet nem)

Scène 1. IN SWELAPURA.

Gamelan: Gending Kabor Sl. 6 / Ladrang Srikaton Sl. mnj.

Gedurende hun 14-jarige, door een intrige opgelegde ballingschap uit het koninkrijk Ngajodya, leiden kroonprins Rama, zijn vrouw Sinta en zijn ascetisch aangelegde broer Lesmana een teruggetrokken bestaan, ver van de bewoonde wereld. In het lieflijke Swélapura hebben zij een prettig onderkomen gevonden. Hun positie voor het scherm is in volgorde van opkomst:

===== 2. Sinta ===== 1. Rama ===== (bovenste rij)
=== 3. Lesmana ===== (onderste rij)

X
dalang

De drie vorstelijke ballingen bepraten, op het moment dat dit verhaal begint, hun voornemen om het Dandaka-Woud in te gaan om er vruchten te zoeken en van de schoonheid der natuur te genieten. Gedrieën vertrekken zij.

Gamelan: Slepeg Sl. 6.

Scène 2. BINNEN-AUDIËNTIE IN NGALENGKA.

Gamelan: Gending Dirada Meta Sl. 6.

Ngalengka is een eiland dat geregeerd wordt door de reuzenvorst Dasamuka, een woeste, niets-ontziende reus die verteerd wordt door jaloezie jegens Rama's vader en nu zijn zinnen heeft gezet op de schone Prinses Sinta. Hij vergadert met zijn Regent Kala Maritja en twee demonen-opzichters, Tambakbaja en Tambakpati.

===== 2. Maritja ===== 1. Dasamuka =====
= 4. Tambakpati =====
3. Tambakbaja

Dasamuka heeft gehoord, dat Sinta zich als weerloze bannelinge ophoudt in het Dandaka-Woud. Hij ziet nu zijn kans schoon en beveelt Kala Maritja hem daarheen te begeleiden om haar op te sporen. Tevens vaardigt hij een leger-order uit om de grens van het Rijk te gaan bewaken. Eerbiedig gegroet beëindigt de reuzenvorst de audiëntie.

Gamelan: Slepeg Sl. 6.

Scène 3. BUITEN-AUDIËNTIE ('paseban djawi') IN NGALENGKA.

Gamelan: Slepeg Sl. 6.

===== 2. Tambakpati ===== 1. Tambakbaja =====
== 3. Tambakmuka =====

X
dalang

Eenmaal buiten het vorstenverblijf, ontbiedt opzichter Tambakbaja zijn collega's Tambakpati en Tambakmuka. Hij geeft de orders van Koning Dasamuka door: zo snel mogelijk het leger van Ngalengka te verzamelen en in gereedheid te brengen om de grenzen van het eiland te bewaken. De demonen vertrekken om de hun opgelegde taak uit te voeren.

Scène 4. LEGER- EN RUITERSCÈNE ('kapalan').

Gamelan: Lantjaran Manjar Sewu Sl. 6.

Het samengestroomde voetvolk lijkt vanuit de verte een zwerm mussen die op het stadsplein is neergestreken. Nadat het zich in slagorde geformeerd heeft, paradeert het leger aan de inspekterende bevelhebbers voorbij, en dan gaan allen op weg, de officieren ernaast te paard. Het is een weg vol hindernissen, maar zelfs de hoogste bergen worden met gemak genomen. Tot opeens een wegversperring van omgevallen bomen (de 'gunungan') de doortocht belemmert en het leger tot stilstand dwingt.

Scène 5. DE HINDERNIS GENOMEN ('Prang prampogan').

Gamelan: Slepeg Sl. 6.

==== 1. Gunungan ===== 2. Prampogan =====
als wegversperring

=====

X

dalang

De plotseling tot stilstand gedwongen soldaten overleggen druk, wat te doen. Liever dan een omweg te nemen wordt besloten de weerbarstige bomen weg te kappen. Een woest gevecht met de eigenzinnige wegversperring eindigt in het vrijmaken van de doortocht en men vervolgt zijn weg. **Einde eerste bedrijf**

Tweede Bedrijf (Sléndro patet sanga)

Scène 1. AAN DE RAND VAN HET DANDAKA-WOUD.

Gamelan: Slepeg Sl. 9.

==== 2. Maritja ===== 1. Dasamuka =====

==== 3. Gouden Hert

=====

X

dalang

Intussen zijn Koning Dasamuka en zijn demonen-trawant Kala Maritja aangekomen bij de uitlopers van het Dandaka-Woud waarin zich ook de drie ballingen ophouden. De Reus bedenkt nu een list. Hij beveelt Maritja zich te veranderen in een 'Gouden Hert' (Kidang Kentjana) en zo Sinta achter zich aan te lokken dieper het woud in. Wel drukt hij hem op het hart voorzichtig te zijn.

Maritja verandert zich inderdaad in het Gouden Hert en gaat het bos in.

Gamelan: Slepeg Sl. 9.

Scène 2. IN HET DANDAKA-WOUD: RAMA OP JACHT.

Gamelan: Ketawang Subakastawa Sl. 9. en Ajak-Ajakan Sl. 9.

Daar trekken nu Prins Rama, Prinses Sinta en Prins Lesmana door het bos op zoek naar vruchten. Maar als zij even uitrusten, ontdekt Sinta het Gouden Hert tussen de bomen. Onder tranen smeekt zij Rama het diertje voor haar te vangen. Deze stemt toe, maar voordat hij er achteraan gaat, drukt hij Lesmana op het hart om zo goed mogelijk op Sinta te blijven passen en haar niet alleen te laten. Dan zet Rama de jacht op het Gouden Hert in.

Gamelan: Slepeg Sl. 9.

Scène 3. LESMANA VERLAAT SINTA.

Kort daarop hoort Sinta een kreet om hulp. Is het Rama die in nood verkeert? Lesmana veronderstelt dat het de gil is van het Gouden Hert, dat door een pijl is getroffen. Maar Sinta gelooft hem niet en dringt er bij Lesmana op aan om Rama te gaan helpen. Desondanks weigert Lesmana, gedachtig aan de strenge opdracht van zijn broer om de Prinses niet alleen te laten. Maar als Sinta nu boos wordt, geeft hij, met bezwaard gemoed, toe. Voordat hij echter gaat, trekt hij met zijn 'kris' (dolck) een magische cirkel om Sinta: wie over de cirkellijn stapt zal automatisch door de kracht van Lesmana's kris worden getroffen. Pas dan vertrekt Lesmana op zoek naar Rama.

Gamelan: Slepeg Sl. 9.

Scène 4. DE ROOF VAN SINTA. Nu Prinses Sinta onbeschermd is achtergebleven, duurt het niet lang of Dasamuka dient zich aan, in de vormomming van een Oude Man die haar om wat eten vraagt.

==== 2. Oude Man ===== 1. Sinta =====

=====

X

dalang

Sinta is zich van geen onheil bewust en reikt de oude man wat overgebleven eten aan. Maar dan sleurt deze haar aan haar hand buiten de magische cirkel, klemt haar in zijn armen, neemt zijn ware reuzen-gedaante weer aan en vliegt als de Reuzenkoning Dasamuka met de ongelukkige Prinses Sinta door de lucht terug naar zijn koninkrijk Ngalingka.

Gamelan: Sampak Sl 9.

Scène 5. BLOEMENGEVECHT ('Prang Kembang').

Gamelan : Slepeg Sl. 9.

==== 2. Gouden Hert ===== 1. Rama ====
(Maritja)

=====

X

dalang

Intussen heeft Maritja, in de gedaante van het Gouden Hert, Rama diep het woud ingelokt en laat zich door hem niet vangen. Telkens ontsnapt hij aan zijn greep en lokt hem zo verder en verder weg. De prins wordt hierdoor geïrriteerd en schiet het dier neer met een welgemikt pijlschot. Maar tot zijn ontzetting verandert nu het hert plotseling in de demon Kala Maritja, met wie Rama onmiddellijk een duel aangaat. In dit tweegevecht, dat door zijn uitgebreidheid en variaties een puur stukje virtuoos poppenspel is, doorsteekt Rama de demon uiteindelijk met diens eigen kris. Dodelijk gewond zakt Kala Maritja in elkaar. Gamelan : Slepeg Sl. 9.

Scène 6. DE SPEURTOCHT.

Gamelan : Slepeg Sl. 9.

Nauwelijks is de demon gedood, of Lesmana verschijnt. Met kloppend hart ziet Rama hem komen, maar Lesmana voert aan, dat Sinta hem onder tranen bewogen heeft hem op te zoeken. Ongerust haasten zij zich nu samen terug naar de plek waar de prinses was achtergebleven. Tot hun ontsteltenis is zij spoorloos verdwenen. De broers kunnen hun tranen niet bedwingen en vol zelfverwijf besluiten zij haar onmiddellijk te gaan zoeken.

Gamelan : Ajak-Ajakan Sl. 9.

Einde tweede bedrijf.

Derde Bedrijf (Sléndro patet manjura)

Scène 1. IN HET MANDRA DJADJAR-WOUD.

Gamelan : Ladrang Pangkur Sl. mnj.

De Garuda-adelaar, Djataju (de Koning der Vogels) is juist op de Mandraboom neergestreken. Plotseling hoort hij ergens in de lucht het huilen van een vrouw in nood. Hij vliegt uit op onderzoek en ontdekt wat er gaande is : prinses Sinta wordt door de lucht meegevoerd door Dasamuka. Omdat de vogel een goede vriend is van vorst Djanaka van Mantili, de pleegvader van Sinta, zet hij de achtervolging in om de ongelukkige prinses te redden. Maar in het luchtgevecht, dat nu volgt, delft hij het onderspit. De reuzenkoning breekt hem beide vleugels en Djataju stort omlaag om op aarde te pletter te vallen. Dasamuka haast zich verder met zijn buit.

Gamelan : Slepeg Sl. mnj.

Scène 2. DE DOOD VAN DTATAJU.

Niet lang daarna wordt hij gevonden door de wanhopig naar Sinta zoekende prins Rama en Lesmana, die op het gekerm van de stervende vogel zijn afgekomen. Djataju vertelt de broers de droevige toedracht van de zaak en als de vogel hun Ngalengka als het land van Dasamuka heeft aangewezen, sterft hij. Rama en Lesmana bewijzen hem de laatste eer.

Scène 3. ONTMOETING MET DE APEN.

Gamelan : Slepeg Sl. mnj.

==== 2. Sugriwa ===== 1. Rama ==== 4. Lesmana ====
== 3. Anoman =====

X

dalang

Op hun reis naar Ngalengka, het eiland waar Prinses Sinta wordt vastgehouden door de Reuzenkoning Dasamuka, komen de broers Rama en Lesmana de gekroonde Apenkoning Sugriwa en diens legeraanvoerder Anoman, de Witte Aap, tegen. Anoman is als zoon van de Wind-God Baju gezonden door de Koning der Goden, Batara Guru, om Rama in zijn strijd tegen de machtige reus te helpen. De steun der apen wordt door de prinsen dankbaar aanvaard, waarop Anoman naar Ngalengka wordt gestuurd om te onderzoeken of Sinta daar inderdaad gevangen wordt gehouden, en hoe zij eraan toe is. De Witte Aap vertrekt met spoed met deze gevaarlijke opdracht, terwijl Koning Sugriwa de beide broers meeneemt naar zijn rijk, Maleawan.

Gamelan : Sampak Sl. mnj. —

De Gunungan wordt nu midden voor het scherm vastgestoken, ten teken dat de vertoning ten einde is.

II. Dewa Rutji - De kleine god

Een traditionele Javaanse wajang-mythe,
gesitueerd in het Mahabharata-epos
bewerkt door

R. M. Ronosuripto, Surakarta

Personen:

Koninkrijk Ngastina. De Kurawa's en hun bondgenoten.

Koning Sujudana :	Oudste der 99 Kurawa-broers. Gezworen tegenstander der Pandawa's.
Prins Dursasana :	Wrede, jongere broer van koning Sujudana.
Prins Kartamarma :	Adviseur en bondgenoot van de koning.
Prins Tjitraksa en Prins Tjitraksi :	Jongere broers van de koning.
Pandita Durna :	Brahmaanse ziener. Adviseur van koning Sujudana.
Patih Sangkuni :	Sluwe Eerste Minister van Ngastina.
Dèwi Banowati :	Koningin, vrouw van Sujudana.
Tjangik :	Magere clown-dienares, bediende van de koningin.
Limbuk :	Dikke, ijdele dochter van Tjangik.
Srimpi-danseres 2 Kameniersters Aswatama :	Zoon van Durna.
'Prampogan' :	Leger voetvolk.
Paard.	

Koninkrijk Ngamarta. De Pandawa's en hun bondgenoten.

Prins Brataséna :	Tweede der 5 Pandawa-broers. Forse, krachtige figuur, gevreesd om zijn dodelijke nagels.
Prins Pamade :	Derde der 5 Pandawa's, het prototype van de verfijnde ridder ('satrija').
Kjai Lurah Semar :	Ondanks zijn karikuraal voorkomen de geëerde trouwe clown-dienaar van de Pandawa-broers.
Pétruk :	Magere, opschepperige zoon van Semar. Clown-dienaar.
Nalagarèng :	Kleine, kreupele zoon van Semar. Clown-dienaar.

Het onbekende woud Tri-Baja. Demonen-land.

Buta Tjakil :	'Slagtand'. Half-menselijke demon, rituele tegenstander van Pamade, die hij de toegang tot het Woud tracht te ontzeggen.
Buta Pragalba en Buta Drubiksa :	Demonen-trawanten van Tjakil.
Togog en Sarahita :	Clown-dienaars van Tjakil.

Tiksbrasara-Woud. Reuzen en goden.

Raksasa Rukmuka :	Een Reus.
Raksasa Rukmakala :	Een Reus.
Batara Endra :	Heer van de Godenhemel.
Batara Baju :	God van de Wind, vader van Bratasena.

De Zuider-Oceaan

Naga Semburnawa :	'9 Adams': Een zee-draak.
Dewa Rutji, 'De Kleine God' :	Miniatuur-godje, maar overigens het evenbeeld van Brataséna

Voorts :

Gunungan of Kajon :	'Boom des Levens', grote puntige wajang die voor allerlei doeleinden dient: 'doek' als afscheiding tussen bedrijven en scènes; berg; woud; paleispoort; golven; elementen en natuurkrachten. In onbespeelde toestand: begrenzing van het speelvlak op het belichte scherm.
Simpingan :	Twee rijen onbespeelde wajangpoppen, ter decoratie

links en rechts van het speelvlak en het scherm opgesteld.

'Dewa Rutji'

Gamelan—ouverture 'Talu'

Ketawang Sukmailang Sléndro manjura + Ajak-Ajakan Patalon + Sleg + Sampak.

Eerste bedrijf

Scène 1. AUDIËNTIE-SCÈNE 'DJEDJER PERTAMA'.

Gamelan: Gending Kabor Sl. 6 + Ladrang Srikaton Sl. mnj.

In Ngastina, meest schitterende der javaanse mythologische hoofdsteden in het welvarende land der 100 Kurawa's (99 broers en 1 zuster), verleent koning Sujudana, de oudste en machtigste der Kurawa's, audiëntie in zijn paleis. In volgorde van opkomst:

- (hoog) ===== 4 ===== 3 ===== 1 + 2: kameniersters
 3 : Sujudana
 (laag) == 6 == 5 ===== 1 + 2 ===== 4: : Durna, brahmaan en guru
 5 : Sangkuni, eerste minister
 6 : Kartamarma, verwant van de koning

X
 dalang

De koning maakt zich ernstige zorgen over de geweldenaar Brataséna, zijn niets ontziende neef, de tweede van de vijf Pandawa-broers. Zolang deze nog in leven is, zal het de Kurawa-clan niet mogelijk zijn om ooit volledige macht over Java te krijgen. De lispelende Sangkuni is Eerste Minister en het kwade brein van de Kurawa's. Hij beaamt het gevaar. De brahmaan Pandita Durna is een listige ziener en guru (leraar) van de Kurawa's zowel als van de Pandawa's. Hij heeft partij gekozen voor de Kurawa-clan, en dient koning Sujudana steeds van slimme adviezen. Na een lang gesprek, waaraan ieder op eigen wijze deelneemt, vraagt koning Sujudana zijn adviseurs zich te bezinnen op het doden van Brataséna, dat als per ongeluk moet gebeuren. Na een eerbiedige groet vertrekken allen.

Scène 2. BINNENKRATON ('Kedatonan')

Gamelan: Ladrang Asmarandana Sl. mnj.

In de vrouwenvertrekken van Sujudana's paleis (kraton) bevindt zich koningin Banowati met haar komische bedienden, moeder en dochter Tjangik en Limbuk. Een 'srimpi'-danseres accentueert de sensuele sfeer. Koning Sujudana komt binnen en vertelt de koningin van de audiëntie die hij zoëven heeft gehouden.

- ===== 5 == 4 ===== 1: Srimpi-danseres
 == 1 == 3 == 2 ===== 2: de magere ijdele Tjangik
 X 3: de dikke manzieke Limbuk
 dalang 4: Sujudana
 5: Banowati

De koning vertelt over de 'clean killing' die men van plan is, maar Banowati verzet zich tegen de beraamde moord op Brataséna; hij is toch Sujudana's eigen neef! De koning laat zich echter niet tot andere gedachten brengen: het landsbelang eist deze moord.

Scène 3. BUITEN-AUDIËNTIE ('Padeban Djabi').

Gamelan: Sleg Sl.nem.

Intussen vergadert elders in het paleis de Eerste Minister Sangkuni met enkele andere Kurawa-prinsen.

- ===== 2 ===== 1 ===== 1: Patih Sangkuni
 2: Dursasana
 ===== 5 ===== 4 ===== 3 ===== 3: Kartamarma
 X 4: Tjitraksa
 dalang 5: Tjitraksi

De listige Sangkuni, het meesterbrein achter de overigens nogal domme Kurawa's, heeft de prinsen Dursasana, Kartamarma en de stotterende Tjitraksa en Tjitraksi bij zich ontboden. Hij lispelt hun zijn plan toe: de Kurawa's moeten met een leger naar de landsgrens oprukken om deze te bewaken en in geval van nood te hulp komen als Brataséna moeilijkheden veroorzaakt. Want hun raadsman, de brahmaan-priester Pandita Durna heeft Brataséna uitgenodigd om bij hem in de leer te komen, en zal hem met een onuitvoerbare opdracht opscheppen. Als Brataséna – voor wie allen grote vrees koesteren – dit spelletje echter zou doorzien, kan alleen een gewapende overval het laatste hulpmiddel zijn.

Scène 4. PAARD- EN LEGERSCÈNE ('Kapalan').

Gamelan: Lantjaran Manjar Séwu Sl. 6.

Zo gezegd, zo gedaan. Een leger voetvolk wordt opgetrommeld, en één voor één inspekteren de prinsen het, terwijl het voor hen langs paradeert. Dan vertrekt het leger (Prampogan). De prinsen rijden ernaast te paard, als aanvoerders van de moeilijke tocht.

Scène 5. DE WEGVERSPERRING ('Prang Prampogan').

Gamelan: Slepeg Sl. 6.

Onverwacht stuit het leger, kennelijk een groep huurlingen van enigszins buitenlandse herkomst, onderweg op een bijna onoverkomelijke hindernis: omgevallen bomen versperren totaal de weg (hiervoor wordt de Gunungan gebruikt). Wat te doen? Na druk overleg besluiten de soldaten zich een weg te banen dwars door de weerspannige hindernis.

Scène 6. BIJ DE GURU THUIS ('Adegan Sintrèn').

Gamelan: Ladrang Montjèr Sl. mnj.

In zijn woning te Sukalima heeft de sluwe priester-ziener, de brahmaan Pandita Durna, bezoek van de jonge Pandawabroer Brataséna, de held van het verhaal. Deze heeft nl. eens gehoord dat hij, als hij een speciaal soort water kan bemachtigen, onkwetsbaar kan worden en later zo de strijd tegen de Kurawa's zal winnen. Maar omdat hij niet weet waar hij zoeken moet, heeft hij zijn vroegere guru opgezocht: die weet het misschien. Maar Durna stuurt hem volgens plan zijn dood tegemoet: hij zegt Brataséna naar het bos Tiksbrasara te gaan, want daar is de bron van het wonderwater. Hij vertelt er niet bij dat daar twee monsterlijke reuzen verblijven, die ieder die de berg wil beklimmen, doden en verslinden. Durna's zoon Aswatama is bij dit gesprek aanwezig om zijn vaders woorden extra kracht bij te zetten.

===== 3 ===== 1 ===== 1: Durna
 ===== 2 ===== 2: Aswatama
 ===== 3: Brataséna

X
 dalang

Brataséna (als volwassen man heet hij Bima) luistert vol ongeduld naar de priester. Hij is een gigantische, oersterke figuur, ruw en opvliegend van aard, en gaat voor niets en niemand opzij. Zijn grootste kracht schuilt in zijn mescherpe lange duimnagels, de 'kuku pantjanaka'. Zonder aarzelen vertrekt hij, met stappen 'die zeven maal zo groot zijn als de blik van een olifant reikt'.

Gamelan: Slepeg Sl. 6.

Einde eerste bedrijf

Tweede bedrijf

Scène 1. HET DEMONEN-BOS ('Djedjeran Buta').

Gamelan: Lantjaran/Idr. Djangkrik Genggong Sléndro patet sanga.

In de buurt van de berg zwerft de demon ('buta') Tjakil (= 'Slagtang') rond, in gezelschap van zijn afzichtelijke dienaren Togog en Sarahita, als aanvoerder van een demonen-bende die geen mensen in hun gebied toelaten.

Scène 2. VREEMDELINGEN IN HET WOOD ('Alas-alasan').

Gamelan: Ketawang Subakastawa Sl. 9 + Ajak-Ajakan Sl. 9 + Slepeg Sl. 9.

In deze donkere wouden in Niemandslaan trekt de verfijnde ridder Pamade (= Ardjuna) voort, op weg naar huis. Hij wordt vergezeld door zijn drie trouwe

clown-bedienden: de oude, wijze Semar met zijn geslachtsloze dikke lijf, en diens beide zoons: de kreupele dwerg Nalagarèng en de lange slap-stick figuur Pétruk.

Dit gevarieerde gezelschap stuit plotseling op de op mensenvlees beluste demonen, die hun beledigende opmerkingen naar het hoofd slingeren. De clowns dienen stevig van repliek.

Gamelan: Slegep Sl. 9 en Lagu Dolanan Sl. 9.

5: Tjakil	===== 5 ===== 1 =====	1: Pamade/Ardjuna
6: Togog	= 7 = 6 ===== 2 = 3 = 4 ==	2: Semar
7: Sarahita	X	3: Nalagarèng
	dalang	4: Pétruk

Scène 3. BLOEMENGEVECHT.

Gamelan: Slegep Sl. 9.

Als een gevecht onvermijdelijk blijkt, laten de wederzijdse bedienden hun meesters alleen. Nu ontstaat een van de meest gespeelde, bekendste scènes, het 'bloemengevecht' tussen de ridder en de demon, waarin de dalang (poppenvertoner) kan tonen wat hij kan. De demon Tjakil wordt aan het eind met zijn eigen kris (dolk) gedood en met de overige demonen en monsters maakt de ridder, zich sterk beheersend, snel korte metten.

Scène 4. ONTMOETING ('Adegan srambahan').

Gamelan: Slegep Sl. 9.

Onverwacht komt Pamade, rustig zijn weg vervolgend, zijn onbesuisde broer Brataséna tegen. Deze vertelt hem dat hij zich haast om het wonderwater te halen. Pamade, die er een laaghartige bedoeling van Durna achter ziet, probeert hem ervan te weerhouden. Brataséna wil hiervan niets weten; hij wordt zelfs kwaad op zijn tengere broer, slaat diens raadgevingen in de wind en snelt verder met alleen het ene doel voor ogen. Pamade blijft niets anders over dan eenzaam zijn weg te vervolgen.

Scène 5. IN HET TIKSBRASARA-WOUD. ('Djedjeran Tiksbrasara')

Gamelan: Ladrang Embat-Embat Pendjalin. Sl. 9.

De berg Tjandramuka ('Maangezicht') wordt door elkaar geschud. Bomen en rotsblokken vliegen rond; een hevige storm is opgestoken. Het is Brataséna die er in het Tiksbrasara-woud, dat op de berghelling staat, vreselijk huishoudt op zoek naar het wonderwater, maar het niet kan vinden. Twee reuzenmonsters wonen in dit bos, nl. Raksasa Rukmuka en Raksasa Rukmakala. Zij vragen zich bezorgd af, wat er opeens voor opschudding heerst. Plotseling verschijnt dan Brataséna. (Gamelan: Sampak Sl. 9.) Hij eist op hoge toon dat hem wordt mee-gedeeld waar de bron van het wonderwater is, maar de reuzen nemen het niet dat hij de hele boel kort en klein slaat. Daar moet hij voor boeten. In een woest gevecht verslaat hij de beide reuzen met zijn dodelijke nagels, maar dan nemen zij hun ware gedaante aan: het zijn de goden Endra en Baju die hem vertellen dat hij nog maar eens terug moet gaan naar Durna om te vragen hoe hij het wonderwater kan vinden. Zij verdwijnen naar het Godenverblijf, en Brataséna spoedt zich terug naar de brahmaan.

Einde tweede bedrijf

Derde bedrijf

Scène 1. TWEDE SUKALIMA-Scène.

Gamelan: Ladrang Sumirat Sl. mnj.

Pandita Durna waant Brataséna veilig dood. Maar wie schetst zijn verbazing als hij opeens weer in levenden lijve voor hem staat! Hij beschuldigt de priester ervan hem te hebben voorgelogen, maar deze en zijn zoon Aswatama weten hem te kalmeren: het was slechts een proef! De wérkelijke vindplaats van het levenswater is de bodem van de Zuider-Oceaan. Daarop rent Brataséna weer met grote stappen weg, niets vermoedend over het gevaar dat hem daar te wachten staat.

Gamelan: Sampak Sléndro patet manjura.

Scène 2. HET GEVECHT MET DE ZEEDRAAK ('Prang Sampak Manjura')

Zonder aarzelen stapt de geweldige Brataséna de hoge golven van de woeste oceaan in (uitgebeeld door twee 'gunungan') die zich voor hem uitstrekt. Maar als hij er tot zijn knieën instaat, verschijnt de vreselijke draak Naga Semburnawa

('9 ademstoten') op de golven. De draak symboliseert het slechte ik van Brataséna zelf, blijkens ook de naam, die de negen menselijke zinnen aangeeft: nl. mond, neus, oog, oor, gevoel, herinnering, hartstocht, zinnelijkheid en wil. Eerst moet de mens zich hiervan bevrijden. In het spannende gevecht dat nu ontstaat moet Brataséna dus eigenlijk eerst zichzelf overwinnen en zijn 'adem' (de draak) onder controle krijgen. Brataséna weet door zijn vlijmscherpe nagels (= wilskracht) het monster te doden, dat hem in een wurgende greep houdt. Na deze vreselijke vechtpartij, die staat voor een overwinning op alle zintuigelijke waarneming, raakt de held bewusteloos. Als in mystieke trance wordt hij door de golven weggedragen.

Scène 3. DEWA RUTJI.

Gamelan: Sampak Sl. mnj.

De golven brengen Brataséna naar een bergje op de bodem van de zee. Hij is nog steeds bewusteloos. Maar nu stijgt uit zijn navel een wezentje omhoog dat als twee druppels water op hem lijkt, maar in het klein. Het is Déwa Rutji, de Kleine God, die Brataséna wekt en hem vertelt, 'Ik ben jouw eigen innerlijk, jouw hoogsteigen 'alter ego', jouw goddelijke ziel die je pas kunt ontwaren nu je je ontdaan hebt van alle menselijke belemmeringen'. Brataséna gelooft dit kleine mannetje niet, en vraagt om een bewijs.

===== 2 ===== 1 ===== 1: Dewa Rutji

===== 2: Brataséna vóór hij Dewa Rutji gelooft

X
dalang

Aan de verbaasde held vertelt het miniatuur-godje nu alles precies over Brataséna's eigen afkomst, zijn ingewikkelde geboorte, en zijn latere daden en gedachten. 'Ik ben tegelijk met jou geboren, ik ben altijd in je geweest, ik ben jouw persoonlijke Déwa.' Hierop doet Brataséna wat hij nog nooit heeft gedaan en later ook nooit meer zal doen tegenover wie dan ook: hij knielt en brengt de sembah-groet met gevouwen handen en antwoordt in het Hoog-Javaans, de taal der nederigheid.

===== 1 ===== 1: Dewa Rutji

===== 2 ===== 2: Brataséna nadat hij Dewa Rutji heeft geloofd.

Dan draagt Dewa Rutji hem op om in zijn oor te kruipen. Wat hij dan ziet, is een grote poort waardoor hij binnenkomt, erachter is een eindeloze leegte, van alle kanten beschenen door een helder licht. Hij voelt zich zeer aangenaam, vrij van honger en dorst, niet vermoeid. Dewa Rutji legt hem uit, dat hij nu heel even volmaakt is en dat het heldere licht zijn eigen scheppend vermogen is. Hij verzamelt het licht tot een gouden bal en geeft deze aan Brataséna, zodra die weer uit het oor van zijn mini-evenbeeld is gekropen. Vervolgens verzoekt Dewa Rutji hem zich weer op zijn zinnen te concentreren, zodat deze 'andere' Brataséna weer één met hem kan worden. Zodra nu beide Brataséna's weer een en dezelfde vorm hebben aangenomen, komt hij bij zinnen en stapt door de zee terug naar de wal.

Gamelan: Sampak Manjura.

Scène 4. DE BESLISSENDE STRIJD. ('Prang ampyak').

Gamelan: Sampak Manjura.

Eenmaal op het vaste land terug, ontmoet Brataséna de op zijn dood beluste Kurawa's (uit het 1e bedrijf, 3e scène). Eén voor één vallen zij hem aan, maar gesterkt door innerlijke wijsheid maakt hij in een serie meeslepende duels met elk van hen korte metten. Wanneer ze allen verslagen zijn voert Brataséna zijn traditionele overwinningsdansen uit ('tajungan').

Gamelan: Sampak Sl. mnj. + Lantjaran Ting-Ting Mo Sl. mnj.

Het middenin neerplanten van de gununggan betekent tenslotte het einde van dit verhaal.

Gamelan: Ajak-Ajakan Pamungkas Sl. mnj.

EINDE