

Boven: Prins Arjuna (rechts) tegenover Demon Cakil en zijn gevolg
Midden: Orkestrepetitie van Raras Budaya
Onder: R.M. Ronosuripto (links) en Elsje Plantema

- 4 juni Den Haag, Hot Theater;
20.30 uur
6 juni Rotterdam, De Doelen (Grote Hal),
21.00 uur
12 juni Utrecht, Geertekerk,
21.00 uur
20 juni Amsterdam, Waalse Kerk,
21.00 uur

Raras Budaya

Wayang Kulit met Nederlands gamelanorkest Wayangverhaal Subadra Larung (±6 uur)

poppenspeler Rien Baartmans
muzikale leiding Elsje Plantema

Bezetting Raras Budaya

- kempul-gong* Anand Aukje
gender, saron barung, gerong Ben Arps
gambang
nyumping, saron Edith Baartmans
dalang Rien Baartmans
saron demung/barung/gerong Simon Cook
saron demung René Domen
saron barung, kenong ketuk Els Erwteman
peking Iris Heidebrink
kenong, ketuk Pamela Pattynama
bonang panerus Nick Perrenet
kendang, suling, gerong, kompo Elsje Plantema
sitie liedjes
rebab Rob van de Poel
slentem Jet van Roozendaal
saron barung/demung Cor Slager
zang, suling, saron barung, gerong Niels Walen
bonang barung Saskia Wieringa
- bonang barung, bonang panerus* gongspelen met elk 14 keteltjes op één rek
dalang poppenspeler
gambang xylofoon met 19 toetsen
gender metallofoon met 14 boven
klankbuizen hangende toetsen
gerong koorzang
gong, kempul een set van 7 hangende, grote en kleinere gongs
kendang trommen, verzorgen de coördinatie tussen de dalang en gamelan
kenong, ketuk een set van 7 liggende gongs, elk op een eigen rek
nyumping assistent van de dalang, ordent de poppen, voert reparaties uit
peking de kleinste saron, metallofoon met 6 op een klankkast liggende toetsen

	<i>rebab</i>	tweesnarij strijkinstrument
<i>sarong barung, sarong demung,</i>		
<i>sarong panerus = peking</i>		metallofonen met 6 op een klankkast liggende toetsen in drie verschillende maten/toonhoogten
	<i>slentem</i>	metallofoon met 6 boven klankbuizen hangende toetsen

Wayang kulit

Wayang kulit, het Javaanse poppen/schimmenspel, is vooral op Midden-Java enorm populair. Er gaat tijdens de droge moesson geen nacht voorbij of er is wel ergens een voorstelling. Aanleiding is meestal een of ander feest: een huwelijk, een besnijdenis, een zwangerschap. De wayangvoorstelling dient niet alleen tot vermaak van de genodigden, maar heeft tevens een rituele betekenis. Zij gaat gepaard met het houden van een gemeenschappelijke heilsmaltijd en het brengen van offers, en via deze rituelen wordt voor de betrokkenen heil afgesmeekt. Zo kan men ook een wayangvoorstelling geven ter bezwering van dreigend onheil: ziekte, natuurrampen.

Hoewel de meeste Javanen desgevraagd zullen zeggen islamiet te zijn, spelen hindoeïstische en animistische denkbeelden in de Javaanse levensbeschouwing een zeer belangrijke rol.

Om een uur of negen in de avond speelt de gamelan de muzikale inleiding tot het wayangspel, die een half uur tot een uur in beslag neemt. Tijdens deze 'talū' zoeken de aanwezigen een plekje, van waaruit zij het spel willen volgen. Aan de schimmenkant staan veelal stoelen voor de belangrijke gasten, maar ook dezen zullen na een aantal uren eens een kijkje gaan nemen aan de andere kant van het scherm, waar poppenspeler en orkest de voorstelling presenteren. Verkopers van etenswaren en snoeperijen komen op de klanken van de gamelan af, evenals omwonenden en toevallige voorbijgangers, die vaak het grootste deel van het publiek uitmaken. Er wordt gepraat, gegeten, geslapen, gekeken, geluisterd, ieder in zijn eigen ritme, tot de voorstelling in de vroege ochtenduren aan haar eind komt.

Cassettes

Een andere getuigenis van de populariteit van wayang kulit zijn de activiteiten die radio en cassette-industrie op dit vlak ontplooiën. Elke zaterdagavond zenden de Middenjavaanse radiozenders een complete voorstelling uit. Fanatieke liefhebbers verzamelen zich in de studio, en overall in de stad staan de transistorradio's aan. Kleine eettentjes aan de kant van de weg blijven voor de gelegenheid de hele nacht open, en allerlei mensen die zelf geen radio bezitten verzamelen zich daar om de nacht al luisterend en pratend door te brengen. Wie halverwege de nacht naar huis wil hoeft maar weinig van het verhaal te missen: de stem van de dalang klinkt alom. In de cassetwinkels liggen honderden cassettes met gamelanmuziek, en talloze sets van 8 cassettes, waarop een wayang kulit-voorstelling is opgenomen. Bovendien is er een levendige straathandel in tweede-, of misschien wel tiendehands bandjes. Het gaat net als met de wayangverhalen in stripvorm, die van hand tot hand gaan, tot ze absoluut onleesbaar zijn geworden. Iedere Javaan kent de wayangverhalen die ontleend zijn aan de uit India afkomstige hindoe-epen Mahabharata en Ramayana. De populariteit en betaalbaarheid van de cassette bracht nog een andere ontwikkeling met zich mee: ze bracht een oplossing voor diegenen die de kosten van een bij allerlei gelegenheden onmisbare wayangvoorstelling maar ternauwernood konden dragen. In plaats van een dalang en een gamelanorkest, huurt men nu een 'tukang casset' in, iemand die met een akku, een versterker en een kist vol cassettes de verplichte gamelanmuziek of wayangvoorstelling doet klinken. Het spreekt vanzelf dat het werkterrein van dalang en gamelanspelers hierdoor ernstig beknot wordt.

Hervormers

Zowel politieke als religieuze hervormers hebben zich in de laatste eeuwen rekenschap gegeven van de populariteit van wayang kulit, en geprobeerd hun ideeën via nieuwe verhalencycli onder het volk te brengen. Er bestaan islamitische en katholieke wayangverhalen, en in het begin van deze eeuw ontstonden er enkele wayangvormen gebaseerd op politieke ideeën. Geen van deze vormen heeft ooit vaste voet aan de grond gekregen. Islamiet of geen islamiet, nationalist of communist, de ware spiegel van het leven vindt men in de verjavaanste Mahabharata en Ramayana. Het zoeken naar nieuwe verhalen is in feite overbodig: politieke, religieuze, of wat voor denkbeelden dan ook, kunnen speciaal bij monde van de clowns in wayang worden geuit. Kritiek en commentaar, het inspelen op actuele situaties, hoorde van oudsher bij wayang. In het tegenwoordige Indonesië echter is niet alleen de persvrijheid, maar ook de vrijheid van de dalangs waar het dit punt betreft aan banden gelegd. De filosofie van de wayangverhalen speelt in het denken en handelen van de Javaan een enorm grote rol. Men identificeert zich veelal met een bepaalde figuur uit de verhalen, en dit strekt zich ook uit tot het vlak van de politiek. De Javaanse maatschappij en politiek zijn dan ook moeilijk te doorgronden als men de wayangverhalen niet kent.

Deze Nederlandstalige wayangvoorstelling is gebaseerd op het in 1976 bij Meulenhoff, Oosterse Bibliotheek, uitgegeven boek 'De schending van Subadra', een door de Javanicus dr. J.J.Ras in het Nederlands vertaald wayangverhaal compleet met alle aanwijzingen voor het begeleidende gamelanorkest. De dalang R.M. Ronosuripto, die al diverse malen in Nederland wayang kulit-voorstellingen gaf, speelde in de voorbereidingen een zeer grote rol.

Rien Baartmans werd in de gelegenheid gesteld drie maanden bij hem te studeren, om zich de kennis en technieken voor het uitvoeren van 'De schending van Subadra' eigen te maken.

Tijdens haar studie aan ASKI, het conservatorium voor Javaanse muziek te Surakarta, werd ook Elsje Plantema voor dit wayangproject door Ronosuripto begeleid. In de loop van 1979 werd de gamelangoep samengesteld. Ruim de helft van de leden werd gerecruteerd uit de gamelangoepen die Elsje Plantema sinds haar terugkomst uit Indonesië heeft opgeleid, een aantal is afkomstig uit Ngèsti Raras, de Haarlemse gamelangoep die onder leiding staat van Rien Baartmans, of uit andere groepen.

In de zomer van 1980 was Ronosuripto enkele maanden in Nederland, en kreeg Raras Budaya de kans enige tijd onder zijn inspirerende leiding te werken.

De poppen

Vrijwel alle in het verhaal gebruikte wayang kulit-poppen, ook de figuren van de 'simpingen' die links en rechts van het speelraam staan opgesteld, werden in 1978 vervaardigd door Bapak Ledjar, een wayangmaker uit Yogyakarta. Pak Ledjar bekwaamde zich in zijn vak in de regio van Surakarta. Daarnaast leerde Ledjar ook poppen maken in de stijl van Yogyakarta. Verfijnde uitbeiting en fraai, vaak gedurfd kleurgebruik, is kenmerkend voor Ledjar's wayang kulit-figuren. De door Raras Budaya vertoonde wayangpoppen zijn gemaakt volgens de traditie van Surakarta, zoals ook de benodigde muziek en de bewegingstechniek van de poppen gebaseerd zijn op de traditie van het Surakartase hof Mangkunagaran.

R.M. Ronosuripto leverde een belangrijke bijdrage bij de keuze van de wayangmaker, en de samenstelling van de poppencollectie.

De muziek

De bespeelde gamelan is eigendom van de NAGA, de Nederlandse Amateur Gamelanvereniging, die onder andere gamelanlessen in diverse plaatsen organiseert.

Het gamelanorkest, dat uit zo'n vijftien instrumenten bestaat, wordt tijdens de wayangvoorstelling in verschillende bezettingen gebruikt. Als muziekstukken, of in de Javaanse terminologie 'gending' op volle sterkte gespeeld worden, zijn in de meeste gevallen alle instrumenten vertegenwoordigd. In veel gending komen echter zachte gedeelten voor, daar waar de poppenspeler een tekst over de muziek heen wil spreken. In zulke gedeelten valt een aantal instrumenten uit. Zodra de dalang uitgesproken is geeft hij door middel van een klopsignaal te kennen dat het orkest weer voltallig kan gaan spelen.

Op allerlei momenten in het verhaal, bij overgangen, maar ook op emotioneel geladen ogenblikken, worden zogenaamde *suluk* gezongen, die door enkele instrumenten worden begeleid. In de Javaanse situatie worden zij gezongen door de dalang. De teksten van deze stukken zijn veelal zo archaisch dat zij voor het hedendaagse Javaanse publiek niet meer begrijpelijk zijn; soms worden vertalingen uitgeprobeerd.

In deze Nederlandse versie van Subadra Larung worden de *suluk* door één van de orkestleden in de oorspronkelijke taal gezongen, terwijl de poppenspeler de sfeer van de stukken waar mogelijk in enkele woorden weergeeft. In de zomermaanden van 1980 heeft Niels Walen zich in Surakarta op bestudering van deze *suluk* toegelegd.

In de gesproken teksten wordt de dalang zo nu en dan begeleid door *grimingan* op de gender, een instrument met dunne, boven klankbuizen opgehangen toetsen. De functie van *grimingan* is tweeledig: enerzijds sfeertekend, anderzijds houdt *grimingan* bij dalang en gamelanspelers het besef van modus (toonsfeer) en toonhoogte in stand. Ben Arps maakte hiervan in de zomer van 1980 studie in Surakarta.

Het Javaanse wayangscherm

Aan weerszijden van het wayangscherm, het speelgedeelte afkaderend, staan twee rijen poppen opgesteld. Deze poppen hebben geen functie in het te vertonen verhaal. Toch staan zij daar niet alleen maar ter versiering. Vanuit de dalang (poppenspeler) en gamelan (orkest) gezien, vertegenwoordigt, uitzonderingen daargelaten, de linker rij poppen de kwade, negatieve krachten en de rechter rij de goede, positieve krachten. Tussen deze twee krachtvelden speelt een wayangverhaal, de spiegel van de ziel of het leven, zich af.

Voor de dalang liggen twee bananeboomstammen. Eén tegen het scherm, op ca. 60 cm. hoogte en de tweede op ca. 50 cm. hoogte, tegen de eerste aan. De plaats waar de poppen met hun scherpe karbouwenhoornen punt in de zachte stam worden vastgeprikt; in de hoge stam of de lage, links of rechts is bepalend voor rang of functie van de betreffende figuur. Vanuit de dalang gezien zal de op dat moment belangrijkste persoon, rechts in de hoogste stam worden vastgezet. Daartegenover, dus links hoog, de daarop in rang volgende figuren. In de lage stam de minder belangrijke personages. De enige uitzondering op dit hiërarchische gegeven maken (soms) de *punakawan*, de dienaar/clownfiguren. Terzijde: de verkoop van bananeboomstammen in Nederland is niet florerend. De groep Raras Budaya gebruikt als adequaat vervangingsmiddel, polystyreen cilinders. Boven de dalang hangt de *blencong*, de wayanglamp. Per traditie zou dit een (palm)olielamp moeten zijn. Door de flakkerende vlam krijgen de schimmen, ook bij statische scènes, een grote bewegelijkheid. Er zijn echter brandweervoorschriften en ook in Indonesië wint de gloeilamp helaas terrein.

Links van de dalang staat een kist, vanwege vervoersproblemen bij Raras Budaya een kleine kist. Normaliter is het een grote kist, waarin de

wayangpoppen op speciale matten worden bewaard. Deze kist is onmisbaar bij het vertonen van een wayangverhaal. Met een soort hamertje van gedraaid keihard hout, de *cempala*, geeft de poppenvertoner allerlei signalen aan de gamelan, speciaal de *kendang* (trom). Dit z.g. *gedogan*, aan de binnenkant van de kist geslagen, geeft indicaties over aanvang van een muziekstuk, zacht spelen, versnelling, inzet voor een slot van muziek enz. enz. Daarnaast heeft het "gedogan" een grote taak ter ondersteuning van bepaalde gezongen gedeelten of reciet. Hetzelfde geldt voor de *kepyak*, drie bronzen platen die tegen de wayangkist zijn opgehangen en met de rechtervoet worden bespeeld. De *kepyak* heeft bovendien een belangrijke taak in de auditieve ondersteuning en het leggen van accenten tijdens de z.g. *perang*, gevechten.

Plaatsen van handeling in het wayangverhaal "De schending van Subadra".

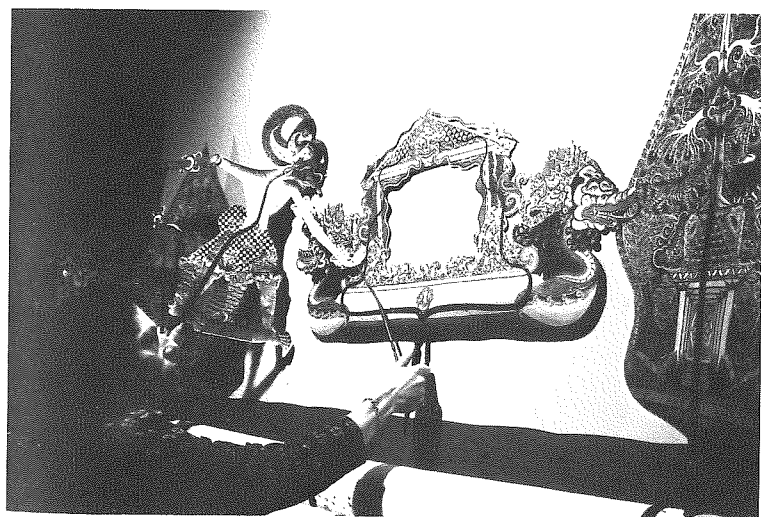
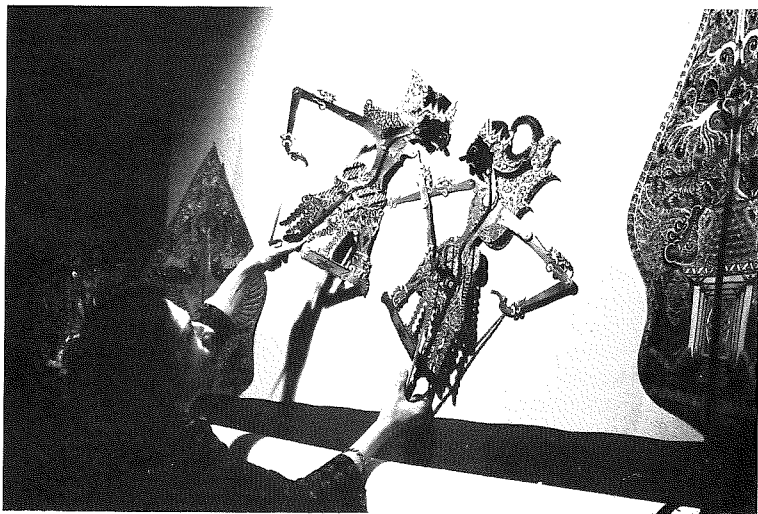
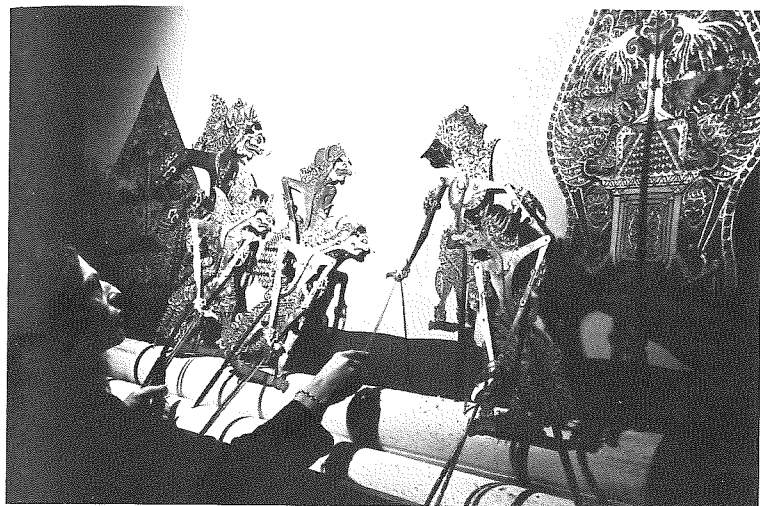
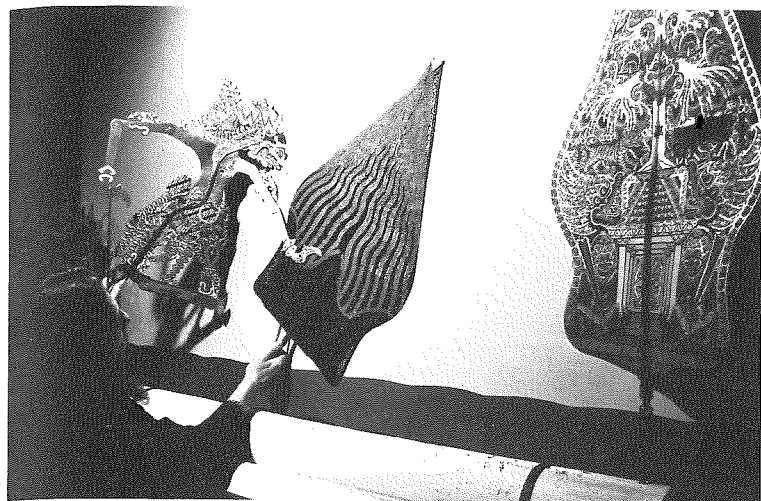
Astina	Het rijk van de honderd Kurawa onder aanvoering van vorst Suyudana.
Setra gandamayit	Het oord waar kwelgeesten, demonen en duivels hun aanhankelijkheid aan de verschrikkelijke doodsgodin Durga betuigen.
Madukara	Het landgoed van Prins Arjuna.
Banoncinawi	De liefelijke tuin van het landgoed Madukara.
Amarta	Het rijk van de vijf Pandawa. Zij regeren gelijkelijk over het land, maar in naam is de oudste, Yudistira, de vorst. De tweede Pandawa, de geweldige Bima, voert echter de meeste regeringszaken uit.
Siluganggu	De rivier waarin Subadra's lijkboot drijft.

Korte inhoud van "De schending van Subadra".

Vorst Suyudana van Astina geeft opdracht zijn verdwenen zwager Burisrawa op te sporen. Burisrawa is verliefd op prinses Subadra, de echtgenote van prins Arjuna. Deze verliefdheid levert grote gevaren op voor het rijk Astina. Burisrawa wordt gevonden, maar weigert mee te werken; hij vlucht naar Setra Gandamayit, het rijk van de doodsgodin Durga. Onder bepaalde voorwaarden zegt Durga haar hulp aan Burisrawa toe. Zij stuurt Burisrawa naar Madukara om Subadra te ontmoeten. Volgens Durga's plan zal Subadra dan verliefd worden op Burisrawa.

Prins Arjuna is intussen op een van zijn vele zwerftochten. Er komt een vreemde onrust in hem op. Arjuna keert zo snel mogelijk naar huis terug, zich daarbij een weg banend door Durga's rijk. Burisrawa is aangekomen in Madukara. Hij vergeet echter zich aan de juiste afspraken met Durga te houden en Subadra, in plaats van verliefd te worden op Burisrawa, doodt zichzelf.

Burisrawa vlucht. Srikandi, de tweede echtgenote van Arjuna, gaat hulp halen in Amarta. Toevallig is daar de belangrijkste raadgever van de Pandawa, koning Kresna, op visite. Op diens advies wordt er poolshoogte genomen in Madukara. Kresna wil de aanstichter van de moord opsporen en Werkudara krijgt de opdracht een lijkboot te vervaardigen waarin Subadra's lichaam wordt opgebaard. De boot wordt te water gelaten en Gatutkaca, de vliegende ridder, houdt vanuit de lucht de wacht. Onverwacht verschijnt ridder Antasena, die het vermogen heeft doden tot leven te wekken. Hij is op zoek naar zijn vader Werkudara die hij nog nooit heeft ontmoet. Hij ziet Subadra en brengt haar tot leven. Gatutkaca valt Antasena aan tot Subadra de strijders scheidt en hun familierelatie verklaart. Gezamenlijk vertrekken zij naar Madukara. Onderweg ontmoeten zij



Boven: Burisrawa (rechts) in gevecht met de Kurawa
 Midden: Werkudara (rechts) in gevecht met Citraksa
 Onder: Gevecht tussen de halfbroers Gatutkaca (rechts) en Antasena

Boven: Dursasana steekt het woud in brand
 Midden: Onderkoning Karna (rechts) tegenover Kurawaminister en -prinsen
 Onder: Werkudara brengt de lijkbout

Burisrawa die gevangen wordt genomen. De volgende ontmoeting is met Arjuna.

Het gezelschap gaat op weg naar het rijk Amarta. Als wraakoefening op de gevangenneming van Burisrawa, valt Astina's leger het rijk Amarta aan. De Kurawa worden door de Pandawa uit Amarta verdreven.

De voorstelling

Muzikaal voorspel, waarbij de poppenspeler zijn laatste voorbereidingen treft: Idr Srikaton-ktw Suksmailang-Ayak2-an-Slepeg-Sampak

I. Openingsscène in de residentie Hastina of Astina. (Gamelan: Ayak2-anmanyura-gending-kabor-Idr Krawitan)

Tijdens een zacht gedeelte in de muziek beschrijft de poppenspeler het rijk Astina en zijn vorst Suyudana. Suyudana en de zijnen maken zich zorgen, omdat prins Burisrawa, de jongere broer van koningin Banowati, zonder opgaaf van redenen het hof heeft verlaten, in een stemming van dolle verliefdheid op prinses Subadra. Subadra is echter al gehuwd, en Suyudana is van mening dat Burisrawa opgespoord en teruggebracht moet worden, voor hij de kans krijgt moeilijkheden te veroorzaken. In een raadsvergadering wordt de kwestie besproken. (Suluk = patetan nem wantah en ada-ada girisa).

II. Scène in het paleis. (Gamelan: gending-Asmaradana, Suluk patetan nem wantah)

In de vrouwenvertrekken van het paleis bespreekt Suyudana het probleem met zijn vrouw Banowati, en hun dochter Lesmanawati. Hij gaat vervolgens naar de bidkapel om te mediteren en de hulp van de goden te vragen in deze moeilijke kwestie.

(Suluk: Sendon Kloloran). Gesprek van de clowndienaressen Limbuk en Cangik. (Suluk Ada² girisa).

III. Scène in het buitenhof. (Gamelan: gending. Moncer). (Suluk Ada² girisa) (Suluk Ada² Hastakuswala ageng) en (Ada² Budalan Mataraman). Onder aanvoering van onderkoning Karna gaan officieren en manschappen op weg. Karna en Astina's eerste minister Sangkuni reizen per staatsiekoets. Het leger wordt geïnspecteerd. Sommige officieren gaan te voet, anderen te paard. (Gamelan: gending. Manyar Sewu). (Suluk: Ada² Mataraman). Onderweg stuit het leger op een dicht bos. Men besluit zich dwars door het bos een weg te banen. (Gamelan: Slepeg). (Suluk: patetan kedu). In wayang kulit wordt dit weergegeven als een soort gevecht tussen het bos en het leger. De Kayon (omschrijving hierboven) fungeert als bos, de Perampogan (idem) stelt het leger voor. De hindernis wordt overwonnen, en de speurtocht naar Burisrawa voortgezet. Deze wordt gevonden op een plaats die grenst aan het gruwelijke woud Setra Gandamayit, het door kwelgeesten en demonen bewoonde rijk van Batari Durga, de godin van de dood.

IV. Burisrawa in het woud. (Gamelan: gending. Remeng). (Suluk: patetan Lasem)

Karna maant Burisrawa mee terug te gaan naar Astina, zijn verliefdheid is immers zinloos. Maar Burisrawa weigert pertinent toe te geven. (Suluk: Ada² greget saut). Karna en de zijnen binden hierop de strijd met hem aan. (Gamelan: Slepeg. Suluk: Ada² greget saut. Sampak.) In de hierop volgende gevechten leggen allen het af tegen de geweldenaar Burisrawa, die reuzenbloed in de aderen heeft en daardoor onnoemelijk sterk is. Als zelfs Karna het onderspit dreigt te delven, bedreigt deze Burisrawa met zijn magische pijl, Wijaya Ndanu. Burisrawa veronderstelt dat Karna zijn machtig wapen werkelijk wil gaan gebruiken, en neemt de benen. Op voorstel van Dursasana, één van Karna's metgezellen, steekt men het bos in brand, met de bedoeling Burisrawa alsnog te pakken te krijgen. Deze zoekt

echter zijn toevlucht bij de godin Durga, in het woud Setra Gandamayit. (Gamelan: gending Ayak2-an). (Suluk: patetan nem jugag).

In het woud ontmoet Burisrawa Durga. Hij verklaart hoe hij in het bos terecht gekomen is, en vertelt op aandringen van de godin wat er achter zit: zijn verliefdheid op prinses Subadra. Durga is wel bereid zijn wens in vervulling te doen gaan, maar op voorwaarde dat Burisrawa na zijn dood een plaats in zal nemen in haar geestenleger. Burisrawa gaat hier op in. Durga leert hem dan een magische spreuk, die, mits op de juiste manier gebruikt, Subadra op Burisrawa verliefd zal maken. Durga geeft Burisrawa het bevel te vertrekken naar Banoncinawi, de tuin van het landgoed Madukara (honinggeur) waar Subadra verblijf houdt. (Gamelan: Slepeg) (Suluk: patetan sanga wantah.) Burisrawa en Durga gaan ieder hun weg. Hier eindigt het eerste van de drie delen, waaruit een complete wayangvoorstelling bestaat. Voor het tweede deel worden muziekstukken gebruikt in een andere modus: patet sanga in plaats van patet nem.

V. Opschudding in de natuur: Gara gara. (Suluk: Ada² greget saut). Zelfs goede vrienden krijgen ruzie. Twee broers, clownsdienaren van Arjuna, vechten met elkaar. (Gamelan: Sampak sanga). Hun derde broer, Bagong, brengt de twee naar Semar, hun vader. (Gamelan: Lagu dolanan Bagong). Deze Semar is de incarnatie van de godheid Ismaya, die zichzelf de taak oplegde een dienende functie te vervullen. Semar is bezorgd over Arjuna, hun meester, die in diepe meditatie is verzonken. Hij besluit met zijn zoons naar Arjuna toe te gaan, om hem te steunen. (Gamelan: gending Subakastawa). (Suluk: patetan sanga jugag).

Opkomst van Arjuna en zijn dienaren. (Gamelan: Lagu dolanan Mata hari kecil). De clowns trachten Arjuna uit zijn meditatie te halen. Arjuna vertelt dat hij tijdens zijn semadi (meditatieve concentratie) een vreemde droom heeft gehad, die hem bezorgd maakt over zijn huiselijk geluk. Hij wil zo snel mogelijk naar zijn landgoed Madukara. De kortste weg leidt echter door het woeste woud Setra Gandamayit, het rijk van de godin van de dood. Verscheurende dieren, giftige reptielen en vleesetende planten bevolken dit woud. Arjuna laat zich hierdoor niet afschrikken. Omdat hij een nobele figuur is, legt geen dier hem een haarbreed in de weg. Integendeel, de vogels zoeken bloesems voor hem, die ze op zijn pad strooien. Het leger van Durga is echter waakzaam. (Suluk: Ada² wana wasa). Arjuna wordt staande gehouden door Jarameya (Cakil), een legeroverste van Durga. Hij weigert Arjuna de doortocht. Clownsdienaren van beide kanten mengen zich in het gesprek. (Gamelan: Slepeg). (Suluk: Ada² greget saut). (Gamelan: Slepeg, Sampak). Een gevecht tussen Jarameya en zijn volgelingen, (de reuzen Pragalba en Drubiksa) en Arjuna is onvermijdelijk. Dit in elk wayangverhaal voorkomende gevecht, de Perang Kembang, is niet van belang voor de intrige van het verhaal, maar verbeeldt het steeds weer terugkeren van kwade machten. In de meeste wayangverhalen wordt Jarameya/Cakil zonder meer overwonnen door Arjuna of aanverwante figuren. In het verhaal 'De schending van Subadra' is Arjuna met zijn gewone wapenen geen partij voor het leger van spoken, duivels en demonen van de doodsgodin Durga. Door een geladen toverschreeuw van de reus Drubiksa, wordt Arjuna de lucht in gelsingerd. Zodra hij weer vaste grond onder de voeten heeft, komt de trouwe Semar op hem toelopen. Semar adviseert hem het geesten- en spokenleger te verdrijven door een magisch vuur, dat Arjuna door zijn meditatieve kracht kan verwekken. (Gamelan: Sampak, gending, Ayak²-an sanga). Arjuna trekt zich terug in meditatie en een magisch vuur, verbeeld door de kayon, wordt door het lichaam van Arjuna uitgestoten. Het vuur oftewel de spirituele kracht van Arjuna, blijkt sterker dan het leger van Durga. Jarameya, de reuzen Pragalba en Drubiksa en het spokenleger vluchten voor de ontzagwekkende kracht van Arjuna. Prins Arjuna en zijn vier clownsbedienden vertrekken naar Madukara, het

landgoed van Arjuna. (Gending Ayak² an sanga). Het verhaal verplaatst zich naar de tuin van het landgoed Madukara: Banoncinawi. De eerste echtgenote van Arjuna, prinses Subadra, wacht daar, bezorgd over het lange uitblijven van Arjuna, zijn komst af. (Gamelan: Gending Idrang Gonjang Ganjing). In de verte meent zij de stem van prins Burisrawa te horen, zij is zeer opletend. (Suluk: patetan sanga jugag). Inderdaad, het is Burisrawa die al zo lang verliefd is op Subadra. De liefde van Burisrawa past echter totaal niet in de gevoelens van Subadra, bovendien wijst zij zijn brute en gewelddadige karakter absoluut af. Burisrawa ontdekt Subadra in de tuin Banoncinawi. (Gamelan: Gending Ayak² an sanga en Suluk: patetan sanga jugag).

Prins Burisrawa blijft bij zijn egoïstische mening Subadra te kunnen veroveren. In zijn bekrompen denken vergeet hij ook de magische spreuk, die hij van Batari Durga leerde, toe te passen. Verleid door zijn eigen begoocheling springt hij op Subadra toe. (Gamelan: Sampak sanga). Voor de trouwe Subadra is deze gang van zaken geheel onaanvaardbaar en in uiterste nood slaat zij de hand aan zichzelf; zij doorsteekt zich met de patrem, een kleine kris.

Burisrawa, geschrokken van wat hij teweeg heeft gebracht, neemt de benen. Verontrust door het lawaai in de tuin Banoncinawi verschijnen twee andere vrouwen van Arjuna. Het zijn de edele en strijdbare prinses Srikandi en de in wapenhandel even bekwame, doch bescheidener, prinses Larasati. Diep geschokt ontdekken zij het lijk van Subadra en geven uiting aan hun verdriet. (Suluk: patetan Tludur sanga).

De twee prinsessen beraadslagen en Srikandi neemt het besluit onmiddellijk naar het rijk Amarta toe te gaan, het rijk waar de vijf Pandawa, waar Arjuna toe behoort, over regeren. Snelle hulp is nu noodzakelijk en Srikandi gaat op weg naar Amarta, terwijl Larasati de zorg voor Subadra's lijk op zich neemt. (Gamelan: Sampak Tludur).

Einde van het tweede van de drie delen, waaruit een wayangvoorstelling bestaat.

Voor het derde deel worden muziekstukken gebruikt in de modus patet manyura. (Suluk: patetan manyura wantah). Er wordt een beschrijving gegeven van het rijk Amarta en de daar heersende vijf Pandawa. (Gamelan: Gending Perkutut Manggung gevolgd door Suluk: patetan manyura jugag).

Als eerste komt op vorst Yudistira, ook Puntadewa genaamd, dan de bevriende koning Kresna met in zijn gevolg diens legeraanvoerder Arya Setyaki. Als vierde de geweldige tweede Pandawa: Werkudara of Bima. Dan de tweeling Nakula en Sahadewa en tenslotte Bima's zoon: de vliegende ridder Gatutkaca. De Pandawa spreken met hun gasten Kresna en Setyaki, tot hun conversatie onderbroken wordt door de komst van prinses Srikandi. (Gamelan: Sampak manyura en Suluk: patetan Tludur manyura).

Door de alarmerende berichten van Srikandi besluiten allen, behalve Nakula en Sahadewa, naar de tuin Banoncinawi in Madukara te vertrekken. (Gamelan: Sampak manyura - Ayak² an manyura). Het gezelschap ontmoet elkaar weer in Banoncinawi, waar Larasati waakt over het lichaam van Subadra. (Suluk: patetan Tludur manyura). Op voorstel van vorst Kresna zal Werkudara een boot vervaardigen, waarin het lijk van Subadra wordt opgebaard. Deze boot zal te water worden gelaten in de rivier Siluganggu, terwijl Gatutkaca vanuit de lucht de wacht zal houden. Kresna is er van overtuigd op deze manier de feitelijke moordenaar, vroeg of laat, te vinden. Werkudara en Gatutkaca nemen hun taak op zich. Yudistira, Kresna en Setyaki gaan terug naar Amarta. Srikandi en Larasati blijven in Madukara. (Gamelan: Sleg manyura).

Werkudara laat de boot te water waar Gatutkaca het lijk van Subadra in neerlegt. Zij verlaten de plek en Gatutkaca betreft de wacht vanuit de lucht. Dan verschijnt, onverwacht, de ridder Antasena. Deze jonge ridder blijkt de oudste zoon van de tweede Pandawa Werkudara en diens eerste vrouw

Nagagini te zijn, een halfbroer van de vliegende ridder Gatutkaca. Door verscheidene omstandigheden was Antasena nooit in de gelegenheid contact te hebben met zijn vader Werkudara. Nu is hij op zoek naar het rijk Amarta om daar zijn vader te ontmoeten. Door erfelijke eigenschappen is Antasena in staat om zich door de aardbodem te verplaatsen. Toevallig (?) komt hij boven de aarde aan de oever van de Siluganggu, waar Subadra's lijk in de boot ligt. Alleen al het zien van Subadra maakt Antasena verliefd en hij gebruikt één van zijn andere merkwuurige vermogens: iemand uit de dood terugroepen tot het leven. (Gamelan: Sampak manyura).

Prinses Subadra, weer tot leven gewekt, gaat uiteraard niet in op de avances van ridder Antasena. De vliegende ridder Gatutkaca heeft intussen vanachter de wolken het gebeuren nauwlettend gevolgd. (Suluk: Ada² manyura jugag).

Hij is er van overtuigd de gezochte moordenaar van zijn tante Subadra ontdekt te hebben. Als een donderkeil schiet Gatutkaca naar de aarde en slaat Antasena bewusteloos. (Gamelan: Sampak manyura). Subadra maakt van gelegenheid gebruik zich in veiligheid te stellen. Gatutkaca daalt neer en daagt Antasena uit tot een ridderlijk gevecht. (Gamelan: Sampak manyura). Antasena neemt deze uitdaging onmiddellijk aan en hieruit ontstaat de bekende, ook vaak in dans uitgebeelde strijd tussen de halfbroers Gatutkaca en Antasena, die elkaars familieverband op dat moment nog niet kennen. (Gamelan: Sampak manyura).

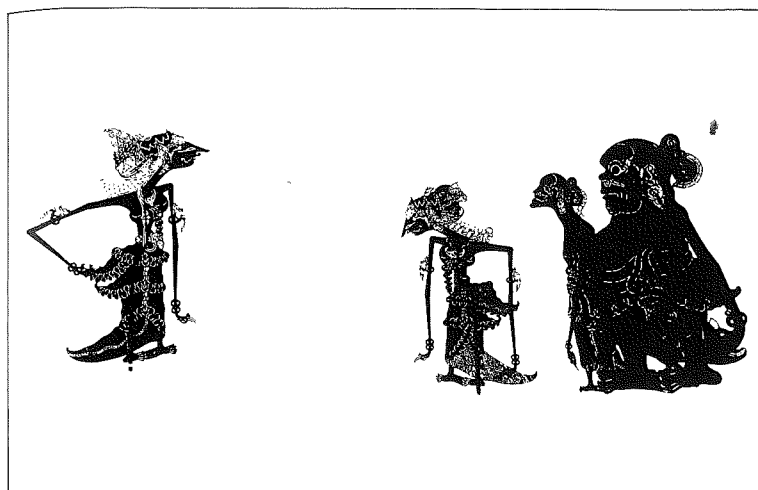
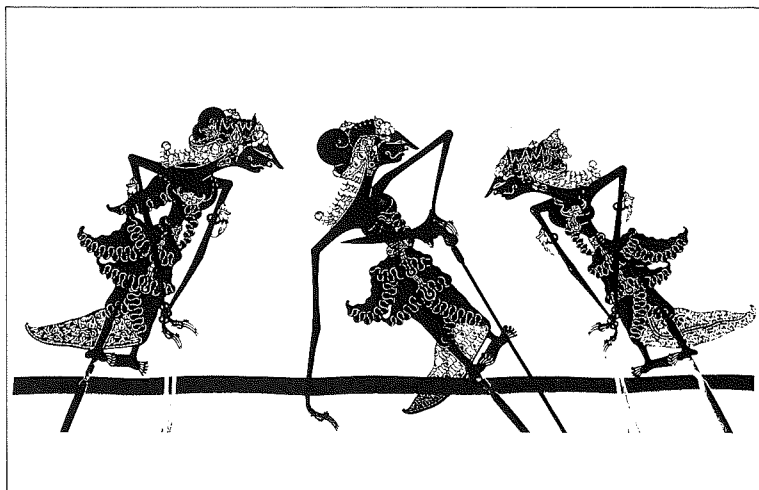
Subadra scheidt de twee vechtenden, intussen wetend dat zij broers zijn. Bovendien blijkt duidelijk dat Antasena en Gatutkaca in de strijd elkaars gelijke zijn. Prinses Subadra verklaart de relatie tussen de beide ridders en geeft hen de opdracht haar zo spoedig mogelijk naar Madukara terug te brengen, het landgoed van haar geliefde prins Arjuna. Om reden van veiligheid verzoekt Gatutkaca zijn tante Subadra, zich te verbergen in zijn kapsel... buiten dat vraagt Gatutkaca toestemming de gedaante van Subadra aan te mogen nemen; het zou een manier kunnen zijn de ergens rondzwervende Burisrawa, op te pakken. Subadra stemt in. (Gamelan: Sampak manyura-Ayak² an manyura).

Op weg naar Madukara ontmoet Gatutkaca, in de gedaante van Subadra, de inmiddels verdwaasde Burisrawa. Bijna zonder verbazing ziet deze (de pseudo)Subadra in leven terug. De (pseudo)prinses Subadra voldoet aan Burisrawa's verzoek diens haar te ontluizen (Suluk: Patetan manyura jugag) en Gatutkaca neemt zijn eigen gedaante weer aan. (Suluk: Ada² manyura jugag).

Ook verschijnt nu Antasena, die zijn broer ondergronds vergezelde. Burisrawa krijgt een afstraffing en wordt in de boeien geslagen. (Gamelan: Sampak manyura). De twee broers gaan met hun gevangene op weg en ontmoeten prins Arjuna (Gamelan: Sampak manyura - Ayak² an manyura) en prinses Subadra kan weer veilig uit de haardracht van haar neef Gatutkaca tevoorschijn komen (Suluk: patetan manyura jugag).

Behalve Arjuna vertrekt iedereen naar het Pandawarijk Amarta (Gamelan: Sampak manyura) en plotseling verschijnt Banuwati, de koningin van Astina. Zij verzoekt Arjuna om vrijlating van haar jongere broer Burisrawa. Aanvankelijk weigert Arjuna, maar door de diverse genegenheden die bestaan tussen Astina's vorstin en prins Arjuna, een publiek geheim, schenkt Arjuna Burisrawa de vrijheid (Gamelan: Sampak manyura). Banuwati en Burisrawa verdwijnen van het toneel en gehaast komen de broers Antasena en Gatutkaca hun opwachting bij Arjuna maken (Gamelan: Sampak manyura).

Uit wraak over de gevangenneming van Burisrawa, hebben de Kurawa een aanval gedaan op het rijk Amarta. Uiteraard geeft Arjuna het opperbevel in handen van Werkudara, Amarta's legeraanvoerder. Gatutkaca raakt in gevecht met Kartamarma, Setyaki met Aswatama en Werkudara met Citraska, die zich met een knots heeft gewapend. In deze beslissende eindstrijd, de perang amuk² an, worden de Kurawa het rijk Amarta uitgeveegd (Gamelan: Sampak manyura - lancaran Ting²mo -Ayak²an manyura)



Boven: De zelfmoord van Subadra (midden) links: Larasati, rechts: Srikandi
Onder: Kurawaprijs Aswatama te paard

Boven: Koningin Banowati (links) tegenover haar dochter en dienaresen.
Onder: Batari Durga, de godin van de dood

Werkudara voert zijn overwinningdans uit, de Pandawa en hun vrienden en verwanten verzamelen zich in het paleis van Amarta. De rust is weergekeerd, de Pandawa zijn verheugd over de goede afloop van de vele gebeurtenissen. (Gamelan: Sampak manyura - Ayak'an pamungkas).

Figuren en attributen in volgorde van opkomst:

- Gunungan of Kayon:* Bladvormig, puntig wayangstuk. Wordt gebruikt om het begin, eind of gesproken verbindende gedeelten van het verhaal mee te accentueren. Stand van de kayon is tevens bepalend voor de drie gedeelten van het verhaal, die in de muziek door verschillende modi worden weergegeven. Daarnaast kan een kayon verbeelden: een paleispoort, wind, wolken, water of, zoals in dit verhaal opwaaiend stof, een bos, vuur.
- Parekan:* Twee paleisdienaressen, hofdames.
- Suyudana:* Koning van Astina, het rijk van de honderd Kurawa.
- Durna:* Hofpriester en adviseur van Suyudana. Oud-leermeester van zowel Kurawa als Pandawa.
- Sengkuni:* Eerste minister van Astina, sluw en laf.
- Karna:* Vorst van Wangga, hier onderkoning genoemd. Machtig bondgenoot van de honderd Kurawa. Ridderlijk en trots.
- Limbuk:* Jonge (clown-)dienares van Banowati, dochter van Cangik.
- Cangik:* Oude (clown-)dienares van Banowati. Moeder van Limbuk.
- Lesmanawati:* Dochter van Suyudana en Banowati.
- Banowati:* Koningin van Astina, intelligent en edel van karakter. Oudere zuster van Burisrawa.
- Durasana:* Legeraanvoerder van Astina, tweede van de honderd Kurawa. Bruut maar goedlachs.
- Citraksa:* Kurawaprins, zwak karakter.
- Aswatama:* Zoon van Durna, de priester-raadsheer van Suyudana. Edel maar driftig.
- Kartamarma:* Familielid van Suyudana, trouw en loyaal.
- Kreta:* Staatsiekoets.
- Perampogan:* rechthoekig wayangstuk, stelt een leger voor.
- Burisrawa:* Reusachtige zoon van de vorst Salya. Jongere broer van Banowati. Gewelddadig en egoïstisch.
- Panah Wijaya Ndanu:* Magische pijl van Karna. Bovennatuurlijk alvernietigend wapen.
- Batari Durga:* Demonische gedaante van de godin (of Pramuni) Uma, de echtgenote van Siwa. Wegens een vergrijp is zij door Siwa

vervloekt en verbannen naar het voormalige crematieveld Gandamayit. Zij is de patrones van beoefenaars van zwarte magie.

- Nala Gareng:* Clowndienaar van Arjuna (of een qua karakter gelijk figuur). De oudste zoon van Semar. In de wandeling wordt hij vaak Garèng of Rèng genoemd. Garèng is een talentvolle mopperpot.
- Pétruk:* Clowndienaar van Arjuna, de tweede zoon van de wijze Semar. Alles aan Pétruk is lang, zijn neus, zijn vingers, armen en benen; zijn hele lijf. Met een stalen gezicht debiteert hij met zijn neuzelende stem de grootste nonsens. Dankzij zijn boereslimheid neemt Truk zijn broers er vaak tussen.
- Bagong:* Clowndienaar van Arjuna, de derde zoon van Semar. De dikke Bagong is vrolijk en goedgemutst van aard. Hij is dol op dansen en zingen. Dansen gaat Gong niet zo slecht af maar zijn broers hebben veel kritiek op zijn zang...
- Semar:* In wezen de god Ismaya, de oudere broeder van de oppergod Batara Guru. Op aarde treedt hij op als bediende en raadsman van Arjuna (e.d.). Evenals zijn zoons is hij een (gedrochtelijk) clownfiguur.
- Arjuna:* Een verfijnd ridderlijk edelman. Raden (prins) Arjuna is een vermaard krijgsman en minnaar. Daarbij bezit hij het vermogen tot intense meditatie te komen, een contemplatie dusdanig groot, dat het rijk der goden daardoor in opschudding gebracht kan worden. Arjuna is de derde van de vijf Pandawa, de tegenvoetters van de honderd Kurawa.
- Jurameya:* De buta Cakil (demon Haaktand) in de gedaante van officier van het geestenleger van de godin Durga. In elk wayang (purwa) verhaal keert Cakil (hier: Jarameya) terug. Hij vertegenwoordigt de macht van de negatieve krachten. Wellust, terreur, gewelddadigheid en gevoelloosheid staan hoog in zijn vaandel. Verondersteld wordt dat deze derde partij in de wayang, die in de zeventiende eeuw ontstond en van zuiver javaanse oorsprong is, een symbolisatie geeft van het hollandse kolonialisme....
- Keris Cakil:* Het wapen van Jarameya.

- Togog:* Clownsdienaar van Jarameya. Neef van Semar....
- Sarahita (of: Bilung):* Clownsdienaar van Jarameya, zoon van Togog.
- Subadra:* (ook genaamd de zwarte dame) Jongere zuster van koning Kresna van Dwarawati. De eerste echtgenote van Raden Arjuna. Voortdurend echter dingt ook Raden Burisrawa naar haar hand.
- Srikandi:* De tweede, strijdbare echtgenote van Arjuna.
- Larasati:* De derde, eveneens strijdbare, echtgenote van Arjuna.
- Patrem:* Vrouwenkris, soort dolk.
- Yudistira:* (of Puntadewa) De oudste van de vijf Pandawa broeders. Koning van Amarta. Symbool van rechtvaardigheid.
- Kresna:* Koning van Dwarawati. Raadgever en belangrijkste bondgenoot van de vijf Pandawa, Broeder van Subadra.
- Werkudara:* (of Bima) De tweede Pandawa, reusachtige legeraanvoerder van Amarta.
- Setyaki:* Zwager en trouwe bondgenoot van koning Kresna, ook wel de kleine Bima genoemd.
- Nakula:* De vierde Pandawa. Tweelingbroeder van Sahadewa. Zonder voorhoofdslok.
- Sahadewa:* De vijfde Pandawa. Tweelingbroeder van Nakula. Met voorhoofdslok.
- Gatutkaca:* Zoon van Arimbi (een reuzin) en Werkudara. Heeft het vermogen om te vliegen. Sterk positief karakter.
- Kendaga:* De drijvende lijkstootboot, waarin Subadra wordt opgebaard in de rivier Siluganggu.
- Antasena:* Zoon van Nagagini (prinses van de onderwereld Saptapratala) en Werkudara. Halfbroer van Gatutkaca. Is in staat zich door de aarde te verplaatsen en heeft het vermogen doden weer tot leven te wekken.
- Pragalba:* Eerste officier na Jarameya. Een bloeddorstige mensenetende reus. Hij vindt het plezierig de darmen en verdere ingewanden van zijn overwonnen vijanden om zijn nek te hangen.
- Drubiksa:* Tweede volgeling van Jarameya. Een reus als Pragalba. Drubiksa heeft de beschikking over een "toverschreeuw", een magische kreet die een wervelwind veroorzaakt.

Rien Baartmans (geboren in 1937) is sedert 1957 poppenspeler van beroep. Hij heeft een eigen theater "Merlijn" te Haarlem, waar hij regelmatig voor kinderen van uiteenlopende leeftijden voorstellingen geeft. Al op zeer jeugdige leeftijd werd hij in het voormalige Koloniaal Instituut - het tegenwoordige Tropenmuseum - geconfronteerd met Javaanse dansen en muziek, waarvan hij niet was weg te slaan. Toen hij veertien jaar was, kreeg hij zijn eerste gamelanlessen van Bernard IJzerdraat, die zich later als Suryabrata in Indonesië vestigde. Rien Baartmans nam alle gelegenheden te baat om meer op te steken van de Javaanse cultuur. De komst van de dalang, musicus en danser R.M. Ronosuripto naar Nederland was hierin het grootste belang. Naast gamelan- en danslessen kreeg Rien Baartmans in deze periode zijn eerste lessen in wayang kulit. Hij maakte een speciale studie van de wayang kancil, gebaseerd op fabels over het dwergheertje Kancil. Bij de wayangvoorstellingen die Ronosuripto in Europa gaf fungeerde Rien Baartmans als "nyumping", assistent van de dalang, zodat hij ten nauwste bij het wayangspel betrokken was.

Elsje Plantema (geboren in 1950) studeert ethnomusicologie aan de Universiteit van Amsterdam. Tijdens de eerstejaars colleges kwam zij voor het eerst met gamelan muziek in aanraking, en deze confrontatie liet onuitwisbare indrukken achter. Zij werd lid van de gamelanguroep van het Amsterdamse Tropenmuseum, die onder leiding stond van de ethnomusicoloog Ernst Heins, en leerde daar de eerste beginselen. Tijdens het verblijf van Ronosuripto in Nederland kreeg ze op enkele instrumenten privélessen, en maakte deel uit van het orkest dat Ronosuripto bij de wayangvoorstellingen begeleidde. Na haar eindexamen conservatorium werd ze in de gelegenheid gesteld gedurende één jaar te studeren aan het conservatorium voor Javaanse muziek (ASKI) te Surakarta, Midden Java. Sinds haar terugkomst geeft ze gamelanlessen aan onder andere het Sweelinck Conservatorium en de Universiteit van Amsterdam (Crea).

Lees de **HOLLAND FESTIVAL**-krant: Achtergronden en hoogtepunten uit het programma plus achttien pagina's interviews. Gratis verkrijgbaar in de theaters en concertzalen. In samenwerking met **NRC**  **HANDELSBLAD**
