ELBPHILHARMONIE
HAMBURG

ELBPHILHARMONIE INSTRUMENTENWELT

WORKSHOP »KOSMOS GAMELAN«

UNTERRICHTSMATERIAL

FÜR KLASSEN 7–13

ELBPHILHARMONIE INSTRUMENTENWELT

WORKSHOP »KOSMOS GAMELAN«

Unterrichtsmaterial für Klassen 7–13

Allgemeiner Hinweis zum Material

Die folgenden Übungen und Anregungen haben das Ziel, Schülerinnen und Schüler auf den Kurs in der Elbphilharmonie einzustimmen. Das Material beinhaltet dazu verschiedene Ideen für die Vorbereitung sowie zur anschließenden Vertiefung und Beschäftigung mit dem Thema. Der Text ist nicht als ein durchgeplanter Unterrichtsverlauf zu verstehen, daher sollen Lehrerinnen und Lehrer eigenverantwortlich entscheiden, welche Übungen für die jeweilige Lerngruppe geeignet sind. Ein grundsätzliches musikalisches Verständnis der Lehrkraft wird für das Bearbeiten vorausgesetzt. Es können jedoch auch viele Aufgaben von fachfremdem Lehrpersonal durchgeführt werden.

Die verschiedenen Spielideen wurden von den Verfasserinnen und Verfassern in der Praxis erprobt, so dass hier neben der Beschreibung auch wertvolle Erfahrungswerte vorgestellt werden. Alle Internetlinks beziehen sich auf den Zeitpunkt, zu dem dieses Material erstellt wurde.

Kurzbeschreibung des Workshops

In dem Workshop »Kosmos Gamelan« lernen die Schülerinnen und Schüler das indonesische Gamelan-Instrumentarium kennen.

Dazu wird die teilnehmende Schulklasse nach einer kurzen gemeinsamen Einführung in zwei Gruppen aufgeteilt. In einem Raum werden auf dem Slendro, dem Instrumentarium mit 5-stufiger Skala, traditionelle Stücke eingeübt, in dem anderen Raum wird auf dem Pelog, dem Instrumentarium mit 7-stufiger Skala, improvisiert und eine eigene Komposition erarbeitet.

Die Schülerinnen und Schüler erleben beide Räume, sodass verschiedene Herangehensweisen erfahren werden können. Am Ende des Workshops werden die eingeübten Arrangements der jeweils anderen Gruppe präsentiert.

Der Workshop dauert 2 Stunden und 45 Minuten und beinhaltet eine Pause. Der Workshop wird in den Elbphilharmonie Kaistudios durchgeführt. Das Kaistudio-Foyer mit Aufenthaltsmöglichkeit ist eine halbe Stunde vor Veranstaltungsbeginn zugänglich.

Pädagogische Chancen

Die Schülerinnen und Schüler erfahren beim Spiel der javanischen Gamelanmusik zunächst einen Einstieg in eine sehr fremde Kultur: einen Einstieg in andere Stimmungssysteme, in andere Klänge und in eine andere Form des Zusammenspiels. Sie erleben eine Musik, in dem jede(r) eine eigene Stimme spielt, die sich einfügt in einen großen gemeinsamen Klang und musikalischen Prozess. Somit werden auch soziale Fähigkeiten gefördert, da es um ein Miteinander geht. Jede(r) ist für den gesamten Prozess gleichbedeutend, und dieser Prozess besteht in einem vielstimmigen Musizieren ohne Hierarchie und auch ohne Noten. So können die Schülerinnen und Schüler sofort in die Musik eintauchen und sich schnell anhand der auf den Instrumenten notierten Zahlen orientieren - Zahlen, welche die verschiedenen Tonhöhen (5 oder 7) wiedergeben.

Darüber hinaus wird über das Hören das rhythmische Zusammenspiel gefördert. Ein metrisches Empfinden als Grundlage sowie das Off-Beat-Spiel, die Zählzeiten zwischen dem Metrum, werden unter anderem erfahrbar gemacht.

In Kooperation mit

Hamburg | Behörde für Schule und Berufsbildung

Impressum

Herausgeber: HamburgMusik gGmbH | **Geschäftsführung:** Christoph Lieben-Seutter, Jochen Margedant
Redaktion: Benjamin Holzapfel, Linda Suritsch | **Autor:innen:** Sara Devi Bültemeier, Dr. Ulli Götte
Gestaltung und Satz: breeder design

INHALT

AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG IN DER SCHULE ..... Seite 5

1. Was ist Gamelan? ..... Seite 5
2. Musikalische Spielideen ..... Seite 6
3. Gamelanmusik spielen ..... Seite 7

AUFGABEN ZUR NACHBEREITUNG IN DER SCHULE ..... Seite 8

1. Hören und Reflektieren ..... Seite 8
2. Gamelan-Musik und Darstellende Kunst ..... Seite 9
3. Gamelan-Musik spielen ..... Seite 10

ANHANG ..... Seite 14

Ein indonesisches Märchen – Kantjil in der Lehmgrube ..... Seite 14
Schatttenspielfiguren ..... Seite 16
Gamelan in der Elbphilharmonie ..... Seite 17

AUFGABEN ZUR VORBEREITUNG IN DER SCHULE

1. WAS IST GAMELAN?

- Ein Ensemble von Musikinstrumenten, das vor allem aus selbstklingenden Instrumenten mit bestimmten Tonhöhen besteht.
- Die meisten Instrumente erfordern keine virtuose Spielweise; es genügt, sie anzuschlagen.
- Der spezifische Klang entsteht durch das schwingende Bronze- bzw. Eisen-Material – ein für westliche Ohren so ungewöhnlich wie hypnotisierend wirkender, warmer Klangfluss, in dem rhythmisch-melodische Muster auf vielschichtige Weise umspielt werden.
- Das Wort Gamelan steht für das vielteilige Instrumentarium, für seine Spieler:innen und für die Musik, die sie gemeinsam hervorbringen.
- In Südostasien wird Gamelan seit Jahrhunderten bei religiösen Anlässen und familiären Festen sowie als Begleitung zum Tanz, zum Puppen- und Schattentheater gespielt.
- Verbreitet ist es primär auf den beiden indonesischen Inseln Java und Bali.
- Das balinesische Gamelan ist kontrastreich und sehr lebendig, das javanische ruhiger, aber auch differenzierter im Zusammenspiel.

GAMELAN-MUSIK HÖREN UND BESCHREIBEN

Wir konzentrieren uns nun ganz auf die javanische Gamelan-Musik. Viele verschiedene Instrumente gehören zum javanischen Gamelan: hängende Gongs, Metallophone, liegende Kesselgongs, Trommeln, ein Xylophon, eine Flöte, aber auch Saiteninstrumente. Zudem wird in vielen Stücken auch gesungen: sowohl im Chor als auch solistisch.

Es gibt Grundmelodien, die stets wiederholt und dabei umspielt werden. Variationen, Umspielungen, Begleit- und Bassfiguren sowie improvisatorische Phrasen fügen sich zu einem vielschichtigen und tatsächlich orchestralen Gebilde zusammen. Im Lauf der Jahrhunderte haben sich spezielle Formen ausgeprägt, die dann auch für verschiedene Anlässe gewählt werden: etwa für Hochzeiten, religiöse Feste, für Tanz- und Theatervorführungen.

Die javanische Musik beruht auf zwei Grundskalen: einer fünftönigen (Slendro) und einer siebentönigen (Pelog). Somit muss jedes Instrument doppelt vorhanden sein, so dass wechselweise Stücke in Slendro und solche in Pelog gespielt werden können.

Heutzutage wird etwa die javanische Gamelan-Musik stets in den Sultanspalästen in den Zentren Yogyakarta und Surakarta gespielt. Sie wird zudem auf privaten und öffentlichen Zeremonien dargeboten. Gamelan-Rundfunkorchester garantieren die mediale Präsenz dieser Tradition. Insbesondere die Universitäten bieten eine Ausbildung zum professionellen Gamelan-Spieler und zur professionellen Gamelan-Spielerin an, wobei etwa an der ISI University Yogyakarta auch die nicht-javanischen Gamelan-Stile (Musik aus Bali und Sumatra) gefördert werden.

Aufgabe 1

Indonesische Gamelan-Musik hören.

↗ Karawitan Jawi: Karawitan Puji Laras Gending Jowo #Palingpopuler Asli Jawa Timur 7
(Hinweis: Nicht als Video schauen, sondern nur hören!)

- Was sind die ersten Eindrücke?

Aufgabe 2

Beschreibung des Orchesters: Erneut das Stück hören und die Klänge beschreiben. Darüber hinaus sollen möglichst auch das Zusammenspiel und der musikalische Verlauf beschrieben werden.

Fragen:

- Welche Klänge bzw. Instrumente könnt ihr erkennen?
  (Antwort: *Verschiedene Metallophone, Trommel, Flöte, Xylophon, Streichinstrument, Zither, Gesang*)
- Hört ihr eine Melodie?
  (Mögliche Antwort: *Wir hören mehrere Melodien*)
- Was passiert mit der Melodie?
  (Antwort: *Sie wird wiederholt, mehrfach hintereinander*)
- Was könnt ihr zur Rhythmik sagen?
  (Antwort: *Es gibt verschiedene Rhythmen, die einander überlagern*)
- Wie ist der musikalische Verlauf?
  (Antwort: *Das Stück beginnt mit einem Vorspiel, dann spielen alle Instrumente, dann kommt Gesang hinzu; irgendwann wird das Stück langsamer, später wieder schneller*)
- Kennt ihr Musik, die so ähnlich klingt?

2. MUSIKALISCHE SPIELIDEEN

RHYTHMISCHE VORÜBUNGEN

Aufgabe 1: Akzente

Für diese Übung stehen alle Teilnehmenden im Kreis und nehmen einen Puls in die Füße auf, das heißt, alle gehen im gleichen Tempo auf der Stelle. Dabei wird versucht, ohne Sprache ein gemeinsames Tempo zu finden. Dann können Akzente bzw. Betonungen gesetzt werden, zunächst ganz frei. Das macht man, indem man einen lauten Ausfallschritt nach vorne macht. Dabei sollte darauf geachtet werden, wo eine Lücke für den nächsten Akzent entsteht. Könnt ihr eine rhythmische Struktur erkennen? Der Ausfallschritt, also der ›schwere‹ Schritt, steht für eine musikalische Betonung.

INFOBOX

In der Gamelan-Musik wird diese musikalische Betonung durch ein Dach (accent circonflexe) über der Note bzw. der Zahl gekennzeichnet.

Man kann dann in ein strukturiertes Betonen übergehen und beispielsweise im 4/4-Takt einen Akzent immer auf die 1 setzen. Darüber hinaus dürfen auch ungewohntere Varianten probiert werden, bei denen eine Betonung auf die 2 oder 4 fällt. An dieser Stelle lässt sich gut die nachfolgende Übung anschließen.

Aufgabe 2: On- und Off-Beat

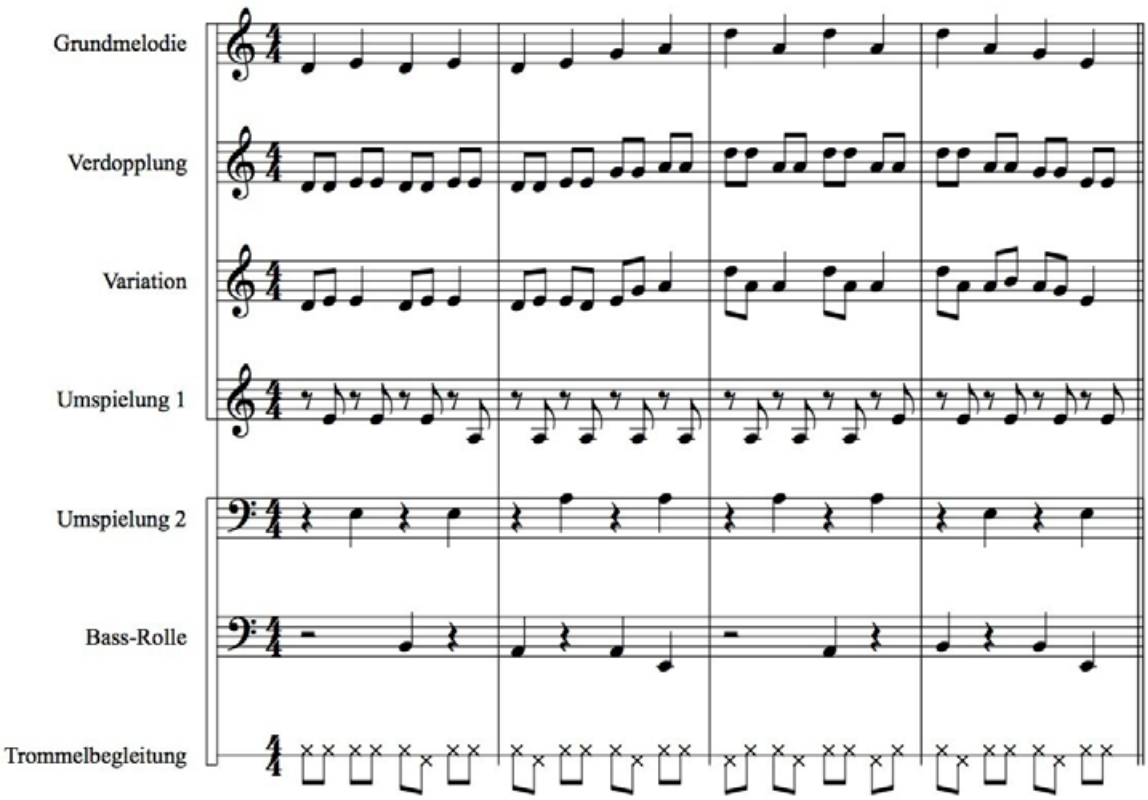
Es wird wieder ein gemeinsamer Puls in die Füße genommen, und diesmal werden zwischen die Zählzeiten (also die Schritte) Akzente gesetzt – also beispielsweise 1 UND 2 3 4. Zunächst werden nur bestimmte Off-Beat-Zählzeiten betont, beispielsweise auch zwischen der 2 und der 3. Die Zwischenzählzeiten, also der Off-Beat, können auch geklatscht oder mit anderen Körperklängen dargestellt werden.

Nun kann die Klasse in zwei Gruppen aufgeteilt werden, die jeweils den On- und Off-Beat mit verschiedenen Körperklängen spielen. Beide Übungen lassen sich auch wunderbar auf Perkussionsinstrumente (verschiedene Trommeln) übertragen.

3. GAMELAN-MUSIK SPIELEN

Aufgabe: Spielen eines einfachen Gamelanstücks auf Orff-Instrumenten oder auch den Instrumenten der Schülerinnen und Schüler

Ausgangspunkt für diesen Lancaran »Kidang« ist die fünftönige Slendro-Skala, die hier durch die pentatonische Skala d-e-g-a-h wiedergegeben wird. Im folgenden Notenausschnitt sieht man die einzelnen Rollen:



Die viertaktigen Rollen werden mehrfach wiederholt; der Einsatz kann sukzessive erfolgen, etwa:

Grundmelodie – Verdopplung – Bass-Rolle – Umspielung 2 – Variation – Umspielung 1 – Trommel

Die Umspielungsfigur 1 ist am ehesten verzichtbar. So können das durchaus komplexe Zusammenspiel der Instrumente und die Struktur der Musik sinnvoll erfahren werden, auch ohne die Originalklänge zu verwenden. Genau das wäre allerdings möglich, wenn man Keyboards verwendet, die auf gesampelte Gamelan-Klänge zurückgreifen. Die Trommelfigur kann auf zwei verschiedenen Trommeln gespielt werden.

AUFGABEN ZUR NACHBEREITUNG IN DER SCHULE

1. HÖREN UND REFLEKTIEREN

Aufgabe: Anhören der Aufnahmen des Workshops und Vertiefung der Kenntnisse

- Instrumente: Funktionen benennen
  (Antwort: *Es gibt Melodieinstrumente, Bassinstrumente (die die Melodie gliedern), umspielende Instrumente, reine Rhythmusinstrumente (Trommel und Kethuk)*)
- Form des orchestralen Zusammenspiels beschreiben
  (Antwort: I*n unterschiedlichen ›Schlagdichten‹ fügen sich die einzelnen Stimmen zu einem vielschichtigen Gebilde zusammen, das mehrfach zyklisch wiederholt wird; kein Instrument dominiert die anderen, alle sind gleichberechtigt*)
- Tonsysteme benennen und beschreiben
  (Antwort: *Es gibt zwei Tonsysteme: das fünftönige (Slendro) und das siebentönige (Pelog), die sehr unterschiedlich wirken; während das fünftönige sich in etwa so anhört wie das europäische pentatonische System, ist das siebentönige mit keiner Skala bzw. Tonleiter europäischer Musik vergleichbar. Die Abstände der einzelnen Töne sind nur grob beschreibbar mit den Intervallen der kleinen und großen Sekunden sowie der kleinen Terz*)
- Beschreibung der Formen (des musikalischen Verlaufs)
  (Antwort: *Es gibt stets ein kurzes Vorspiel (zumeist auf dem Bonang gespielt); dann setzen alle anderen Instrumente ein. Der Trommler (Kendang-Spieler) bzw. die Trommlerin ändert bisweilen das Tempo und ändert somit auch den Charakter des Stückes*)
- Funktionen des Gamelan / Aufführungspraxis (zu welchen Anlässen?)
  (Antwort: *Gamelan wird eingesetzt in weltlichen und religiösen Festen, im privaten und öffentlichen Rahmen, zum Begleiten von Tanz und den vielfältigen Formen des Schatten- bzw. Puppenspiels*)

2. GAMELAN-MUSIK UND DARSTELLENDE KUNST

Die indonesische Gamelan-Musik wird – Ähnliches gilt für andere Kulturen – selten rein konzertant aufgeführt; vielmehr begleitet das Gamelan-Orchester insbesondere Schattenspiel, Tanz und Theater. Üblicherweise werden in Indonesien die großen indischen Epen, Ramanyana und Mahabarata, mit dem Schattenspiel und der Gamelan-Begleitung präsentiert. Um in das Zusammenspiel von Musik und Kunst einzutauchen, bietet es sich für Schulklassen an, kurze, indonesische Märchen musikalisch zu begleiten. Darüber hinaus dürfen natürlich auch selbst ausgedachte Texte und Geschichten realisiert werden (siehe indonesisches Märchen »Kentjil in der Lehmgrube« im Anhang).

Die Schülerinnen und Schüler können selbst Schattenspielfiguren basteln - etwa im Kunstunterricht - und somit ihr ganz eigenes Theaterstück erfinden. (siehe Anhang)

Aufgabe 1: Führen und Folgen

a) Schauspiel führt, Musik folgt

Anstelle von Schattenspiel können zunächst auch bestimmte Situationen als Ausgangspunkt für eine musikalische Untermalung dienen. Es können zwei Gruppen gebildet werden: Die eine überlegt sich gemeinsam eine kurze Situation, die gut ohne Geräusche und Stimme dargestellt werden kann. Dabei wäre es hilfreich, wenn die Situation mindestens einen Szenenwechsel enthält. Es können auch Emotionen eine Rolle spielen, zum Beispiel Wut und Trauer. Wichtig ist nur, dass sich die Szenen für eine musikalische Umsetzung eignen. Es soll wie eine Art Stummfilm aussehen! Die andere Gruppe sucht sich beliebige Instrumente aus, auf denen sie nun die vorgespielte Szene begleiten soll.

b) Musik führt, Schauspiel folgt

Möchte man dieses Prinzip umkehren, also die Darstellung der Musik folgen, kann man das beschriebene Spiel entsprechend umgestalten. Die musikalische Gruppe überlegt sich ein Thema, zu dem sie dann gemeinsam improvisiert. Ohne davon zu wissen, müssen die darstellenden Schülerinnen und Schüler spontan mit einer passenden Rolle auf die Musik reagieren.

c) Wechselseitiges Führen und Folgen in der Musik

Das Prinzip »Führen und Folgen« kann auch wechselseitig geschehen. Es wird dabei nicht vorgegeben, wer führt und wer folgt. Diese Übung kann rein instrumental ausprobiert werden.

Dazu sitzen alle mit einem beliebigen Instrument im Kreis. Wenn keine Instrumente vorhanden sind, kann man auch Körperklänge verwenden. Alle spielen ein gemeinsames Metrum; ähnlich wie bei der Betonungs-Aufgabe muss ohne Sprache ein gleiches Tempo gefunden werden. Sobald nun ein Schülerinnen und Schüler etwas anderes macht, müssen alle mit einsteigen. Man muss jetzt nicht mehr im Metrum bleiben: so kann der Fokus beispielsweise auch auf der Klangerzeugung liegen. Dabei kann man immer wieder zurück zum gemeinsamen Metrum gelangen.

Aufgabe 2: Musik erfinden

Nutzt man ein Märchen (s. Anhang) als Vorlage und bastelt dazu Figuren für ein Schattenspiel, kann nun ein szenischer Ablauf erarbeitet werden. Dabei darf natürlich auch von der Geschichte abgewichen und eigene Ideen mit eingearbeitet werden. Für die musikalische Begleitung muss zunächst entschieden werden, welche Instrumente sich gut eignen. Damit die Ideen nicht verloren gehen, ist es hilfreich, sich ein paar Notizen zu machen.

3. GAMELAN-MUSIK SPIELEN

Aufgabe: Spielen eines javanischen Stückes: Lancaran »Ricik Ricik« mit europäischen Instrumenten

Alle Stimmen sind mit dem Orff-Instrumentarium spielbar, aber auch mit den Instrumenten der Schülerinnen und Schüler. Oktavierungen sind möglich, insbesondere hinsichtlich der Grundmelodie (siehe Anhang).

Beschreibung der Partitur:

- Takte 01–02: Vorspiel (»Buka«)
- Takte 03–06: Grundmelodie und Basisstimmen
- Takte 07–10: Variation 1 tritt hinzu
- Takte 11–14: Grundmelodie wird ›verdoppelt‹, Interlocking-Figuren (»Imbal«) treten hinzu; differenzierte Trommelrolle tritt hinzu

INFO

Interlocking: zwei Figuren, die rhythmisch im Wechsel (komplementär) spielen, bezeichnet man mit dem musikethnologischen Begriff des ›Interlocking‹. Dieses ›Ineinandergreifen‹ zweier Stimmen findet man bemerkenswerterweise auch in Joseph Haydns Sinfonie Nr. 22 (»Der Philosoph«), 2. Satz.

↗ Joseph Haydn (1732 -1809): Symfony Nr. 22, Hob1/22, ›Der Philosoph‹

- Takte 15–18: die Interlocking-Figuren werden ergänzt durch ›freie‹ Melodien
- Takte 19–22: weitere Interlocking-Figuren erscheinen
- Takte 23–26: neue Interlocking-Figuren erscheinen
- Takte 27–35: ›Ausdünnung‹; die ursprünglichen Melodien und Bassfiguren treten wieder in den Vordergrund

Dieser Verlauf entspricht allerdings nicht der Realität javanischer Musik: Während hier alle verwendeten Stimmen tatsächlich ›authentisch‹ sind, würde die Differenzierung des Satzes üblicherweise begleitet von Tempoänderungen, insbesondere einer Verlangsamung, die gegen Ende wieder zurückgenommen werden kann.

SONDERAUFGABEN FÜR DIE OBERSTUFE

Balinesische und javanische Gamelan-Musik im Vergleich

Aufgabe 1: Informationen zum balinesischen Gamelan erarbeiten

- Hören eines balinesischen Stückes
  ↗ Tabuh Gong Klasik Bali
- Herausarbeiten der Besonderheiten
- Herausarbeiten der musikalischen Unterschiede zum javanischen Gamelan

Javanische und europäische Notation im Vergleich

Die javanischen Musiker:innen haben im 19. Jahrhundert eine eigene Notation entwickelt, um ihre Musik, ihre traditionellen Stücke zu erhalten, sie nachspielen und vermitteln zu können. Doch handelt es sich eher um eine Art ›Skelett‹ – so die Beschreibung der Gamelan-Spieler:innen, bei dem lediglich die Grundmelodie, der Balungan, notiert wird. Gelegentlich werden auch die gliedernden Stimmen Gong und Kenong in die Notation miteinbezogen.

Der bereits in europäischer Weise notierte Lancaran *Ricik Ricik* würde in javanischer Notation wie folgt aussehen:

Beispiel:

Balungan ^ 6 ^ 5 ^ 3 ^ 2 6 ^ 5 ^ 2 ^ 1 2 ^ 1 ^ 2 ^ 6 2 ^ 1 ^ 6 ^ 5

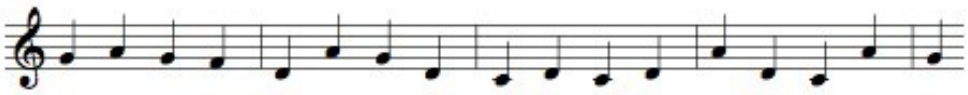
Die kleinen ›Dächer‹ (accent circonflexe) markieren den Off-Beat, der von dem nicht nachklingend gespielten Instrument Kethuk übernommen wird.

Man kann diese Schriftweise nun in die europäische Notenschrift übertragen, indem man jeden Ton (also jede Balungan-Ziffer) als Viertelwert interpretiert und die 16 Töne somit in vier Viervierteltakte einordnet:



Zuordnung der Töne: 1 = c, 2 = d, 3 = f, 5 = g, 6 = a

Nun ist allerdings in der javanischen Gamelan-Musik der letzte Ton der wichtigste bzw. der mit dem größten Schwerpunkt, da er mit einem Gong-Schlag zusammenfällt. Daher müsste man, um diese metrische Bedeutung wiederzugeben, die Melodie eigentlich wie folgt notieren (wobei die Melodie nun mit dem letzten Ton g beginnt):



(Anmerkung: im Arrangement von *Ricik Ricik* ist die Grundmelodie in Halben notiert worden aus Gründen der rhythmischen Übersichtlichkeit.)

Nun sind die javanische Notation sowie die Übertragbarkeit in die europäische Notenschrift vorgestellt worden, so dass die Schülerinnen und Schüler eine javanische Melodie analysieren können. Dazu wird nun der Ladrang *Sambul* javanisch notiert:

Balungan 2 3 2 1 6 1 3 2 2 3 2 1 6 1 2 3 . 5 3 . 5 3 . 6 5 3 6 5 3 2 1 2

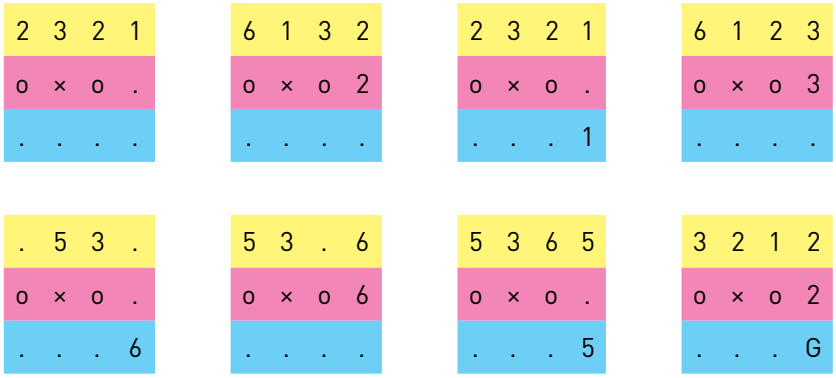
Achtung: Die unterstrichene 6 bedeutet, dass sie der tieferen Oktave entstammt (kleines a); das müsste bei der Übertragung berücksichtigt werden.

Die Punkte bedeuten Pausen bzw. Nicht-Schläge. Genau genommen klingt der jeweils vorher gespielte Ton noch um einen Grundschlag weiter.

Aufgabe 2: Übertrage diese Melodie in europäische Notation (der Ton 2 sollte hierbei aus Gründen der Übersichtlichkeit auf die Zählzeit Eins gesetzt werden)!

- Wie lässt sich der Melodieverlauf beschreiben?
- Welche inneren Strukturen (etwa Wiederholungen oder Variationen) sind zu erkennen?
- Vergleiche die erste und zweite Hälfte des Balungan!

Javanische und europäische Notation im Vergleich



1. Zeile: Balungan (Grundmelodie) *(Gelb)*
2. Zeile: Kenong, Kethuk, Kempyang *(Magenta)*
3. Zeile: Gongs *(Blau)*

Anmerkung:
Großes G = Gong ageng (größter Gong)

o steht für Kempyang, × für Kethuk; Kempyang ist ein kleiner liegender Kesselgong mit der Tonhöhe 1, also C (in Slendro)

Kethuk ist ein weiterer kleiner liegender Kesselgong mit der Tonhöhe 2, also A (in Slendro). Kethuk wird abgedämpft gespielt.

INFO

Die Lücken zwischen bestimmten Zahlen stellen keine Pausen dar!
Sie verdeutlichen jedoch, dass es sich um Vierergruppierungen handelt.



© Shutterstock

Abb. links: Kethuk und Kempyang

Auf diesen beiden Instrumenten wird in der Grundform Ladrang in jeder Viertel-Gruppe (Gatra) das Pattern o-×-o gespielt. Die Kenong-Instrumente ergänzen das Pattern in jedem 2. Gatra, wobei der jeweilige vierte Ton eines Gatra gespielt wird.

Abb. rechts: Kenong: Alle 5 Töne plus zusätzliche 1



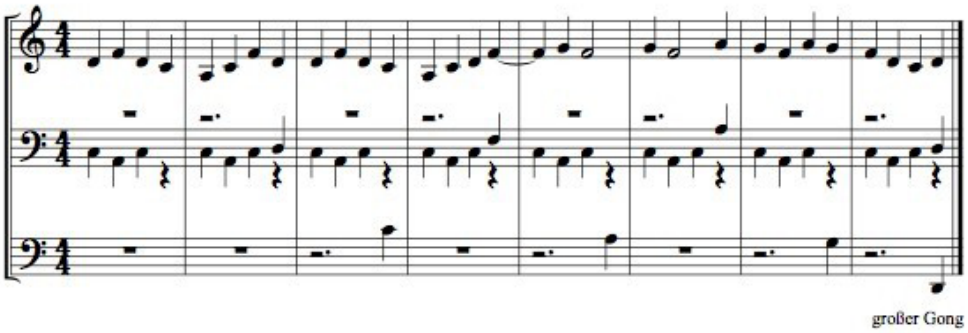
© Shutterstock

Aufgaben

- Wie kann man die Zeitverläufe (zeitlichen Strukturen) von Kenong und Gong beschreiben?
- In welchem Verhältnis stehen sie untereinander und in Bezug zu dem Balungan?
- Übertrage diese Notation in europäische Notation!

Lösung: Ladrang *Sambul* – europäische Notation

- obere Stimme: Balungan
- mittlere Stimme: Kempyang (c), Kethuk (A) plus Kenong (d, f, a, d)
- untere Stimme: Kempule (c, a, g) und Gong ageng (D)



INFO

Der Gong ageng besitzt eigentlich keine Tonhöhe, wird hier deshalb als tiefes D wiedergegeben!

ANHANG

EIN INDONESISCHES MÄRCHEN

Kantjil in der Lehmgrube

Eines Tages ging Kantjil, der Zwerghirsch, an einem Bauernhof vorüber. Neugierig, wie Kantjil war, lugte er durch den Türspalt und sah in das Innere der Hütte. Hm, da kam ihm der Duft von einem leckeren Bananenkuchen entgegen! Rasch vergewisserte er sich, dass Bauer und Bäuerin nicht zu Hause waren, schlüpfte in die Kammer und stahl den in Bananenblätter eingewickelten Kuchen. Kaum wieder auf freiem Felde, begann er auch schon, den Kuchen zu naschen, ohne noch länger auf seinen Weg zu achten. Pauz, fiel er in eine tiefe Lehmgrube, die der Bauer vor ein paar Tagen ausgehoben hatte.

Nachdem Kantjil sich von seinem ersten Schock erholt hatte, sah er sich in der Grube um. Nein, aus ihr gab es kein Entkommen! Er war zwar ein guter Springer, aber bis auf diesen Grubenrand trugen ihn seine Beine nicht. Kantjil setzte sich in eine Ecke der Grube nieder und starrte gedankenverloren auf sein leeres Bananenblatt. »Herrgott! O Gott!« sagte er dabei vor sich hin.

»Wer ruft dort unten den Namen Gottes?« fragte Babi, der Eber, der in diesem Augenblick über den Grubenrand sah.

Kantjil schielte nur einmal kurz nach oben, dann starrte er wieder auf sein Bananenblatt und tat, als lese er eifrig. »Also sprach Gott der Herr«, tönte seine Stimme feierlich, »heute ist der Tag des Jüngsten Gerichtes. Alle jene, die ihn überleben wollen, suchen ihre Zuflucht in der Heiligen Grube.«

»Wer sagt denn, dass heute der Tag des Jüngsten Gerichtes ist?« fragte Babi, der Eber, wieder.

»Kannst du nicht hören, was ich hier aus dem Heiligen Buche lese?«, fragte Kantjil vorwurfsvoll zurück.

Und weiter las er laut von dem leeren Blatt: »Wahrlich, wahrlich, ich sage euch, an dem Tage, der da heute ist und der das Ende der Welt bedeutet, sollen nur jene von dem Untergang verschont bleiben, die da sind in der Heiligen Grube!«

»Ist das wirklich so?« fragte Babi, der Eber, ängstlich geworden.

»Zweifelst du an den Worten des Schöpfers?« kam es drohend von Kantjil aus der Grube. »Oh nein, oh nein, natürlich nicht! Ich komme zu dir hinunter!«

»Bleib, wo du bist! Nur die Reinen dürfen in diese Grube kommen.«

»Ich bin doch rein!«

»Du bist es nicht! Immerzu schnüffelst du und niest du! Es ist nicht erlaubt, zu niesen an diesem Heiligen Ort! Hier steht es: Im Namen Gottes«, las Kantjil wieder von der Blattseite ab, »soll jeder aus der Heiligen Grube geworfen werden, der sie durch Niesen entweiht.«

»Ich werde nicht niesen!« gelobte der Eber und kam in die Grube hinab.

Kantjil las wieder: »Herrgott! O Gott!«

»Wer ruft dort unten den Namen Gottes?« fragte Matjan, der Tiger, von oben herab in die Grube.

»Es ist heute der Jüngste Tag!« antwortete Babi, der Eber, eifrig.

»Kantjil las es aus einem frommen Buch.«

»Warum verbergt ihr euch hier?«

»Nur jene, die sich in der heiligen Grube verbergen, werden nicht vernichtet werden …« klang Kantjils Stimme von unten.

»Darum sind wir hier!« ergänzte Babi, der Eber.

»Ich werde zu euch kommen!« entschloss sich rasch Matjan, der Tiger.

»Nein, nein, bleib oben!« wehrte Babi, der Eber, ab, »du wirst diesen Ort hier beschmutzen: du niest immerzu und schnüffelst…«

»Im Namen Gottes soll jeder aus der Heiligen Grube geworfen werden, der sie durch Niesen entweiht«, las Kantjil mit Nachdruck.

»Ich werde nicht niesen!« gelobte der Tiger und kam hinunter.

»Herrgott! O Gott!« erhob Kantjil wieder seine Stimme.

»Wer ruft dort unten den Namen Gottes, und warum sitzt ihr in dieser Grube?« fragte Gadjah, der Elefant, und schaute erstaunt in die Grube.

»Heute ist der Jüngste Tag!« belehrten ihn Babi und Matjan, »und nur wir, die wir an diesem heiligen Ort sitzen, werden ihn überleben.«

»Dann komme ich zu euch!«

»Das darf nicht sein! Du niest und schnüffelst laut, und selbst ein leises Niesen wird schon diesen Heiligen Ort entweihen.«

»Dann niese ich nicht!« sprach der Elefant und sprang in die Grube. So saßen sie nun alle vier in der Lehmgrube zusammen. Kantjils Augen wanderten weiter über sein Bananenblatt. Plötzlich sah er auf und sagte zu Gadjah: »Es sieht aus, als wolltest du niesen!« »Ich niese nicht!« protestierte Gadjah energisch, »sieh, ich stelle sogar meinen Fuß auf meinen Rüssel!«

Kantjil las weiter. »Was hör ich?«, fragte Kantjil und sah vorwurfsvoll nach Matjan, dem Tiger. »Ich schnaufte nur ein bißchen!« verteidigte sich Matjan kleinlaut.

Und wieder las Kantjil beflissen in seinem Blatt. Plötzlich kam ein verschwommener Blick in seine Augen. Er hob den Kopf und hielt sich die Nase zu. »Nein, nein! Es darf nicht sein!« flüsterte er verzweifelt. Doch schon brach es los: »Haa-haa-haa-hatschi!«

»Er hat es getan!« riefen die anderen zornig, »er hat die Heilige Grube entweiht! Er hat die Worte des Herrn verletzt! Hinaus mit ihm!«

Und Gadjah, der Elefant, packte Kantjil mit seinem Rüssel und warf ihn aus der Grube. »Dankeschön!« lachte Kantjil und eilte mit flinken Sprüngen davon.

SCHATTENSPIELFIGUREN











© Shutterstock

GAMELAN IN DER ELBPHILHARMONIE











© Claudia Höhne