

Inde du Sud

DRAMES DANSÉS

Kathakali, Teru Koothu, Yakshagana



Southern India

DANCE DRAMAS

Kathakali, Teru Koothu, Yakshagana



DRAMES DANSÉS DE L'INDE DU SUD **DANCE DRAMAS FROM SOUTHERN INDIA**

[1] KATHAKALI du / of KERALA

Troupe Satvikam Kalasadanam / Satvikam Kalasadanam troupe
dir. Sadanam Harikumar

[2] TERU KOOTHU du / of TAMIL NADU

Troupe de Purisani / Purisani troupe
dir. Kannappa Thambiran

[3 - 6] YAKSHAGANA du / of KARNATAKA

Troupe de Kondapura / Kondapura troupe
dir. Kogah Gamath

Collection fondée par Françoise Gründ et dirigée par Pierre Bois

Enregistrements numériques réalisés le 5 juin 1999 (page 1) à l'occasion du Mela-Musique organisé à la Grande Halle de la Villette par la Maison des Cultures du Monde, le 21 février 1997 (page 2) lors du premier Festival de l'Imaginaire à la Maison des Cultures du Monde, les 26 et 27 mars 1999 (pages 3 à 6) lors du troisième Festival de l'Imaginaire à la Maison des Cultures du Monde par **Pierre Bois**, **Francis Comini** et **Dominique Vander-Heym**. Notice, **Françoise Gründ**. Traduction anglaise, **Frank Kane**. Illustration de couverture, **Françoise Gründ**. Photos (DR) : **Marie-Noëlle Robert** (*Kathakali*, *Yakshagana*), **Isabelle Montané** (*Teru Koothu*). Prémastérisation, **Frédéric Marin** / **Alcyon Musique**. Réalisation, **Pierre Bois**. Pressage, **Disctronics**. © et ©2000 Maison des Cultures du Monde.

INEDIT est une marque déposée de la Maison des Cultures du Monde (dir. Chérif Khaznadar).

DRAMES DANSÉS DE L'INDE DU SUD

Kathakali, Teru Koothu, Yakshagana

Le monde dravidien possède de fortes caractéristiques culturelles aux origines pré-hindouistes. Les formes spectaculaires constituent, la plupart du temps, des religions dramatiques reliant les humains à la surnature par l'intermédiaire de chamanes ou d'êtres fantastiques.

Le Kerala, le Tamil Nadu et le Karnataka abritent des centaines de rituels, de danses, de musiques, de jeux cérémoniels qui n'ont pas tous été encore répertoriés.

Les *Adivasi* ou peuples autochtones de l'Inde, formaient avant l'arrivée des Aryens (entre 3000 et 2500 av. J.-C.), des groupes de chasseurs-cueilleurs dont la préoccupation principale consistait à assurer la survie du groupe. Il fallait donc manger, se soigner, se protéger et se reproduire dans un environnement menaçant où les typhons et les ouragans, les dangers de la chasse, les attaques de fauves et de reptiles, la famine, la maladie et la stérilité constituaient des périls récurrents. Ainsi pour sauvegarder à tout prix la fécondité, ces peuples semi-nomades se forgent des dieux terrifiants qui vont les protéger mais aussi les maintenir dans la crainte. L'imaginaire local qui oriente les représentations de ces dieux vers le monstrueux, bâtit en même temps un repart contre la peur des hommes. Les

humains qui entretiennent un véritable dialogue avec les divinités grâce à la coutume des sacrifices, à la codification de leur action par le jeu dramatique, la pratique de l'extase ou de la transe, forgent avec elles des rapports contractuels. Si elles cessent d'être nommées et représentées, elles meurent. Aussi, même lorsque les peuples du Sud changent de statut, et de chasseurs-cueilleurs deviennent agriculteurs, ils continuent à invoquer les dieux qu'ils ont créés et à préserver leur apparence fantastique.

Avec l'arrivée de l'hindouisme, les divinités de la fécondité, de la terre, de la chasse puis de l'agriculture auraient pu disparaître. C'était compter sans la formidable capacité des peuples de l'Inde à amalgamer les éléments de la nouvelle religion et même à changer le nom de certaines entités divines pourvu qu'elles continuent à garder les mêmes pouvoirs.

Les trois formes dramatiques contenues dans cet enregistrement ont subi chacune, au cours de leur histoire, des transformations importantes, reflétant les modifications de la structure sociale des groupes. Et rien ne dit que dans les prochaines décennies, des prolongements spectaculaires inattendus ou de nouvelles créations ne verront pas le jour à partir de ces expressions.

LE YAKSHAGANA DU KARNATAKA¹

Le *yakshagana* («chant des êtres célestes») en langue kanada se présente sous deux formes : *bayalâta*, «jeu dans les champs» et *bombeyata*, «marionnettes», ce dernier, âgé de trois siècles seulement, étant le plus récent.

Le *yakshagana bayalâta* est une forme de théâtre total, populaire, joué en plein air dans les rizières pendant la saison sèche (d'octobre à mai dans le Karnataka). Le *yakshagana* présente de nombreuses affinités avec le *teru koothu* et la *bhagavata mela* du Tamil Nadu, le *veedhinatakamu* de l'Andhra Pradesh, et le *kathakali* du Kerala dont il pourrait être une des sources d'inspiration.

Ce drame dansé semble avoir une double origine : le culte des *bhuta*, divinités agraires, et l'art des musiciens-conteurs *yakkadigar*. Le premier était un culte de possession dont les acteurs-ritualistes revêtaient des costumes et des ornements féminins et se couvraient le visage d'un épais maquillage jaune et ocre. Les seconds, les *yakkadigar*, étaient des musiciens-conteurs itinérants qui chantaient, voici plus d'un millier d'années, des épopées héroïques appelées *jakkulu katha* sur une musique et une métrique propres au Karnataka.

Les mètres les plus employés : *bhamini*, *vardhakya*, *kanda*, *vritta*, *divipati* et *shatpati* reposent sur des formes poétiques telles que les *chathana*, les *bedande* et les *bajana*.

Il semble que vers le ^{xiv}e siècle, la danse se soit ajoutée à ces récits épiques chantés. Le système de danse et les chorégraphies, en partie pré-structurées, se seraient développés à partir de cultes des divinités de la terre appelées Maladenu et Nagarakhanda, célébrées dans les danses rituelles *naga mandalam* (célébration du dieu-serpent).

Dans le *yakshagana* se trouvent insérés des dialogues dont certains sont semi-improvisés. Le langage rude et les interjections des acteurs prennent souvent un caractère comique.

Le contenu des pièces de *yakshagana* se rattache aux *purana*² et aux deux épopées hindouistes, le *Râmâyana* et le *Mahâbhârata*. Les drames commencent à la tombée de la nuit et finissent à l'aube, sous un précaire abri de toile au-dessus d'un podium de planches posé sur le sol d'une rizière ou dans une des salles précédant l'entrée des temples. Les acteurs-danseurs se préparent longuement, chacun réalisant un maquillage codé définissant son personnage, et revêtant une coiffure extraordinaire et volumineuse. Ils appartiennent à la caste des *sudra*. Leur formation se fait par «contamination», auprès d'un père, un oncle ou un voisin, au temps de leur jeunesse. Prisés pour leur talent et leur énergie dramatique, ils ne sont pas considérés en Inde comme des professionnels et travaillent comme cultivateurs.

1. Ce texte s'appuie sur les enquêtes menées par K. S. Upadhyaya.

2. Textes de caractère épique constituant les véritables livres sacrés de l'hindouisme.

En revanche, les musiciens du *yakshagana* possèdent un statut de professionnels. Ils peuvent jouer dans plusieurs troupes, dans des fêtes ou des mariages, même pendant la mousson. Le chanteur ou *bhagavata* assume un rôle important car c'est lui qui dirige la pièce, demandant aux acteurs d'allonger ou de raccourcir une scène en frappant sur de petites cymbales des motifs rythmiques particuliers. L'ensemble musical comprend un joueur de *chande* (tambour vertical à deux peaux) et un joueur de *madale* (tambour horizontal à deux peaux).

La musique s'appuie sur des *raga* (modes musicaux) et sur des *tala* (cycles rythmiques) particuliers au Karnataka.

Le groupe enregistré ici vient de la région de Kondapura. Il est dirigé par Kogah Gamath.

LE TERU KOOTHU DU TAMIL NADU

Le *teru koothu* est un autre exemple de culte de la fécondité se prolongeant en rituel dramatique. Les recherches sur cette expression *tamoul* sont encore trop peu nombreuses pour avancer, aujourd'hui, les noms des divinités qui ont précédé les héros du *Mahâbhârata* : ceux-ci étant considérés dans les villages au sud de Madras comme des dieux.

Le *teru koothu* se présente en deux parties : un long rituel auquel tout le village prend part et un jeu théâtral représentant un extrait du *Mahâbhârata* sur un podium de bois décoré.

Le rituel se déroule sur une période d'une semaine. Il implique les ritualistes, les acteurs

et les villageois et comporte trois temps : la construction de la statue couchée géante de Dushassana (l'un des personnages du *Mahâbhârata*, appartenant au clan des Kaurava), l'ascension d'un acteur-ritualiste représentant Arjuna (un des cinq frères Pandava, héros du *Mahâbhârata*) sur un haut mât, enfin les tranches collectives et purificatrices. Arjuna et Panchali (l'épouse des cinq frères Pandava, appelée Draupadi dans d'autres États de l'Inde) reçoivent les témoignages d'adoration de la part des villageois qui font des sacrifices en leur honneur et leur présentent des offrandes de nourriture et d'étoffes.

Les nombreuses étapes du rituel se déroulent le jour mais aussi la nuit à la lumière de torches. La dernière consiste en une transe quasi collective : un pot d'eau rougie qui était caché dans le genou de l'effigie de Dushassana est brisé et les villageois, les ritualistes et les acteurs s'aspergent de ce « sang ». Immédiatement après cette scène de délire, les acteurs maquillés et costumés entraînent hommes, femmes et enfants vers la scène et commencent le jeu théâtral proprement dit par un chant à Ganesha.

Les musiciens installés sur la scène, devant un rideau tendu au lointain, se composent d'un chanteur, un joueur de *mukavina* (hautbois), un joueur de tambours *mridangam* et *dholak* et un petit harmonium indien.

Un meneur de jeu, le *kattiyakaran*, dirige la représentation, commente les événements et dialogue avec les personnages dans un style

truculent. Les acteurs ont un jeu bondissant et énergique. Ils dialoguent et répondent au chanteur, interpellent le *kattiyakaran* et le public. Les rictus et les mimiques expressives sont ponctuées par des grognements et même des hurlements. La violence de la dramatisation répond à celle du rituel. Le maquillage qui comporte des graphismes faits de motifs de points blancs en relief exécutés avec de la pâte de riz, semble dilater le visage et le faire éclater. La danse, une sorte de martelage intense, donne aux jambes des acteurs, visibles sous une courte crinoline de paille de riz, des allures de ressorts. Toute la gestuelle confère aux acteurs (même à ceux qui endossent des rôles féminins) un caractère de marionnettes.

Le public, debout autour du podium, connaît parfaitement le déroulement narratif. Cependant, des cris et des jets de billets de quelques roupies marquent son appréciation de l'interprétation d'un rôle, d'une danse ou d'un passage musical.

Dès la pièce terminée, les acteurs et les ritualistes retrouvent leur place de cultivateurs parmi les autres villageois. Ils ne possèdent aucun statut spécial mais ont à cœur de perfectionner leur entraînement auprès de leurs aînés. Pendant ces sept jours de rituel, ils contribuent chaque année à la purification de leur village et à sa fécondité.

Le groupe présenté dans ce disque est composé de cultivateurs de trois villages de la région de Purisani située à une centaine de kilomè-

res au Sud de Madras. Il est dirigé par Kannappa Thambiran.

LE KATHAKALI DU KERALA

À côté des deux autres formes dramatiques, le *kathakali* peut être considéré comme une création récente. Au cours du XVII^e siècle, le *zamorin* (un prince local) de Kottarakara fit un rêve. Il eut la vision de Krishna entouré de dieux, de héros et de rois, enveloppés dans des robes de nuages. Tous portaient des maquillages éblouissants ainsi que de hautes coiffures constellées de bijoux. Ils ne parlaient ni ne chantaient mais s'exprimaient par gestes des mains et mouvements des yeux, des lèvres et des muscles des joues. Des musiciens et un vocaliste chantant en sanskrit soutenaient leur jeu hiératique et sophistiqué.

À son réveil, il recruta des hommes pratiquant les jeux dramatiques de la région. Ainsi naquit le *kathakali* (*katha* signifiant «histoire» et *kali* «jeu»), théâtre de lettrés et de princes.

Après avoir créé une troupe dans son propre palais, il fut bientôt suivi par d'autres seigneurs locaux qui formèrent dans leur cour des acteurs et des musiciens. Rompant avec les drames populaires et les représentations sacrées, le *kathakali* s'affirma comme un théâtre aristocratique et conserve aujourd'hui ce rôle.

Cependant, le *zamorin* de Kottarakara n'avait pas tout inventé. S'appuyant sur les formes dramatiques existantes, il «adapta» le répertoire et la langue du *krishnattam*, les extravagants maquillages et coiffures du *teyyam* et du

mudhiyettu, certaines allures dansées du *yakshagana*, des postures de l'art martial *kalaripayattu*. En outre il perfectionna la codification des *mudra*, gestes signifiants des mains utilisés dans les danses classiques et des *abhinaya*, expressions des différentes parties du visage.

Pour jouer le *kathakali*, les acteurs comme les musiciens et les maquilleurs doivent subir un entraînement de plus de dix années dans des institutions spécialisées sous la conduite d'un *guru*. Devenus professionnels, ils présentent des pièces de *kathakali* à la demande des notables ou des chefs de village ou bien au moment des fêtes religieuses, devant les temples.

Bien que les thèmes du *Rāmāyana*, du *Mahābhārata* et des *purana* représentés dans le *kathakali* soient les fondements de la religion hindouiste, le *kathakali* n'est pas un drame religieux. Cependant cette forme dramatique génère une action bénéfique et le fait d'assister à un *kathakali* équivaut pour le public à une bénédiction.

Plus encore que dans les deux expressions évoquées précédemment, le maquillage qui va métamorphoser l'acteur demande un soin particulier et une durée de trois à quatre heures pour chaque personnage. Les couleurs, les graphismes codifiés à l'extrême répartissent les personnages en *paccha* (dieux et rois nobles), *kutti* (rois félons et traîtres), *kari* (monstres et personnages odieux), rôles féminins et animaux. Une fois maquillé et habillé, l'acteur doit pouvoir mimer le *rasa* («saveur») décliné en neuf sentiments.

Le groupe de musiciens soutient et dirige la narration. Le vocaliste principal est souvent secondé par un second chanteur qui fait tinter des petites cymbales *hilletala*. Une pièce de *kathakali* débute par le son de la conque *shankh*. Le chanteur principal entonne alors en langue sanscrite le premier *sloka* qui décrit une situation. Passant ensuite au *malayalam*, la langue du Kerala, il chante le *padam* dans lequel sont exposés les dialogues et les actions des protagonistes. Puis les musiciens exécutent un morceau instrumental avec un ou deux tambours *chanda* et un tambour *mada-lam*. C'est là que l'acteur-danseur, au cours d'un passage de danse pure livrera toute son inspiration.

Empruntant certaines figures chorégraphiques à toutes les formes dramatiques archaïques dont il est issu, le *katkakali* suit de façon assez précise les normes du traité du *Natyashastra* (XI^e siècle). Deux grands styles se dégagent. Le style *lashya*, pour les caractères féminins et les personnages divins, se caractérise par la douceur, l'harmonie et l'enchaînement délicat des mouvements. Le style *tandava* en revanche, violent, fait de sauts, de ruptures, de talonnades et de retournements impulsifs, campe les guerriers, les rois et les démons.

Le groupe présenté ici vient de la région de Palghat et fait partie de la troupe *Satvikam Kalasadanam* dirigée par Sadanam Harikumar.

LES ENREGISTREMENTS

Les scènes de *kathakali*, de *teru koothu* et de *yakshagana* qui suivent sont extraites du *Mahâbhârata* (litt. «La Grande [geste] des Bhârata»). Cette épopée de référence en Inde et dans toutes les cultures marquées par la civilisation indienne est attribuée à un auteur unique, Vyâsa, dont le nom peut être traduit par le terme «compilateur». En effet, la composition du *Mahâbhârata* s'est en fait étalée sur plusieurs siècles.

Le sujet principal du récit est la rivalité entre deux clans de cousins descendant de Bhârata : les Pandava et les Kaurava, qui se disputent la royauté d'Hastinâpura.

Les personnages-clés du clan des Pandava que l'on rencontrera ci-après sont : Arjuna, Dharma, Bhima, leur épouse commune Draupadi et Abhimanyu, le fils d'Arjuna. Chez les Kaurava, ce sont Duryodhana, son oncle Saguni, Dushassana, Drona, Bishma, Karna. L'ordre des plages a été choisi en fonction de critères esthétiques. Si l'on avait voulu suivre l'ordre narratif de l'épopée, ce disque aurait commencé par le *teru koothu*.

Dans l'ordre du récit, les différents épisodes s'organisent donc comme suit :

- **La partie de dés** (*teru koothu*), extrait du «Livre de l'Assemblée» (deuxième livre du *Mahâbhârata*) : les Kaurava invitent les Pandava à une partie de dés truquée au cours de laquelle ces derniers perdent tous leurs biens, y com-

pris leur épouse Draupadi qui échappe au viol grâce à l'intervention du dieu Krishna.

- **L'ambassade du Seigneur** (*kathakali*), extrait du «Livre des Préparatifs» (cinquième livre du *Mahâbhârata*) : Le Seigneur Krishna tente d'intervenir auprès des Kaurava pour obtenir qu'une partie des biens des Pandava leur soit restituée.

- **La mort d'Abhimanyu** (*yakshagana*), extrait du «Livre de Drona» (septième livre du *Mahâbhârata*) : Abhimanyu, fils d'Arjuna, s'engage dans la guerre qui oppose les Pandava aux Kaurava. Après plusieurs victoires, il succombe sous les coups de ses assaillants.

KATHAKALI

[1] L'Ambassade du Seigneur (extrait)

Les Pandava ont perdu tous leurs biens au cours d'une partie de dés truquée contre les Kaurava, et sont condamnés à treize années d'exil qu'ils passent en forêt sous une identité d'emprunt. Le seul bien qu'ils ont pu sauver, grâce à l'intervention de Krishna, est leur épouse commune Draupadi qui faillit être violée par Dushassana.

Sloka

Agitée par des pensées sombres à propos de l'affront qu'elle a subi, Draupadi se rend auprès de Krishna pour l'implorer, au moment même où Krishna se prépare à un voyage vers le palais de Duryodhana.

Draupadi

Krishna, sauve-moi. Pars-tu en voyage pour négocier la paix ? Quelle paix ? Jette un regard sur moi et vois mes cheveux emmêlés avant de partir. J'ai fait un vœu³ et je souhaite que ma vengeance s'accomplisse !

Krishna

Calme-toi ! Apaise ton chagrin ! Tout ce qui arrive est prédestiné. Je t'en conjure prends patience ! Le temps de la promesse et l'accomplissement de ton vœu sont proches !

Krishna tente de négocier avec Duryodhana la restitution d'une partie des biens des Pandava. Se heurtant à un refus, Krishna provoque alors un combat entre Dushassana et Bhima, l'un des cinq époux de Draupadi. Bhima est vainqueur. Ivre de vengeance, il arrache les intestins de son ennemi et les dévore. Puis il fait venir Draupadi qui, fidèle à son vœu, lave sa chevelure dans le sang de celui qui avait tenté de la déshonorer.

TERU KOOTHU

[2] La partie de dés (extrait)

Prologue

Introduction instrumentale et vocale. Entrée du *kattiyakaran* qui présente la troupe et annonce la représentation. Présent tout au long du spectacle, ce narrateur commente les scènes, interpelle le public et dialogue avec les personnages.

Duryodhana et Saguni complotent

Entrée de Duryodhana et de son oncle Saguni. Duryodhana cherche le moyen de vaincre les Pandava. Saguni lui suggère de convier les Pandava à une partie de dés truquée au cours de laquelle ils perdront tous leurs biens. Pour mieux réaliser leur stratagème, ils font bâtir un immense palais et envoient une invitation aux Pandava, pour célébrer l'achèvement de sa construction.

Dharma et Bhima répondent à l'invitation. Dharma accepte de jouer, et peu à peu il perd tous les biens des Pandava, leur royaume et enfin leur femme commune, Draupadi. Duryodhana envoie Dushassana chercher Draupadi dans son palais. Celui-ci la ramène de force et tente de la violer devant Dharma et Bhima fous de rage. Mais grâce à la protection de Krishna, il ne parvient pas à dérouler son sari. Les Pandava et Draupadi sont alors exilés pour treize longues années.

YAKSHAGANA BAYALÂTA

La mort d'Abhimanyu (extraits)

[3] Prologue

Invocation à Ganesha qui a le pouvoir d'abolir tous les obstacles.
[Mode musical : *Raga Nâti*
Cycle rythmique : *Tala Trivude*]
Le jeune Abhimanyu se présente et offre sa danse à Krishna.

3 . Ne plus jamais coiffer sa chevelure tant qu'elle ne l'aura pas lavée dans le sang de Dushassana.

Chant et danse d'une jeune fille en l'honneur de Krishna.

[Raga Madhyamavati – Tala Tâla]

[4] Au palais des Kaurava

Le dialogue est partagé entre le bhagavata qui chante l'essentiel du texte tandis que les acteurs miment et dansent, puis reprennent à leur tour les éléments principaux du texte sous forme dialoguée.

Duryodhana

[Raga Todi – Tala Rupaka]

Pour conquérir le trône de Kuru, j'ai déclaré la guerre à mes cousins, les Pandava. Hélas, je ne remporte aucune victoire, sans doute à cause de Krishna qui est de leur côté. J'ai confié le commandement de nos troupes à Bishma, notre grand-père. Mais Krishna a fait en sorte que Bishma soit blessé. Celui-ci est maintenant allongé sur un lit de flèches où il attend la mort. J'ai donc confié le commandement à Drona, notre maître vénéré. Il dit que la victoire est proche, mais je me sens inquiet.

Drona

Pourquoi ce désespoir, ô roi ?

[Raga Bhamini – Tala Rupaka]

Ne te désespère pas ô roi ! Tes yeux vont voir s'accomplir mes prouesses. Sois sûr que ma valeur te gagnera la victoire. Tu ignores tout ce que je puis accomplir !

Duryodhana

N'ai-je pas déjà vu les preuves de ton courage ?

Drona

Ecoute-moi bien maintenant.

[Raga Bilahari – Tala Astha]

Ecoute ô roi des Kaurava ! Tu verras demain comment je mènerai bataille. Je tiendrai Arjuna loin des combats et les autres guerriers seront attaqués tour à tour. Je placerai mes troupes sur un cercle à l'intérieur duquel j'isolerais Dharma, l'aîné des Pandava. Ton rôle sera d'écarter Arjuna de mon chemin. Je vaincrai les autres même s'ils sont guidés par Vishnu lui-même.

Duryodhana

Je ferai comme tu le dis.

[5] Abhimanyu quitte sa mère

Abhimanyu, fils d'Arjuna, a appris le projet de Drona contre les Pandava et annonce à Subhadra, sa mère, son départ pour le combat.

Abhimanyu

[Raga Bhamini]

Ô ma mère je te salue !

Subhadra

Relève-toi mon fils ! Mais que vois-je ? À quoi te prépares-tu ?

[Raga Deva-Gandhari – Tala Astha]

Mon fils, pourquoi cet équipement ? Ces armes ? Cet arc et ce carquois ? Tes joues tendres brillent du feu de l'excitation. Que prépares-tu ? Où veux-tu partir ?

Abhimanyu

[Chant : Raga Surashtra – Tala Astha]

Je viens d'apprendre que Drona érige une forteresse magique dans un cercle. Je suis

juste curieux de voir ça ! Mon père Arjuna est engagé dans un autre combat. Il n'y a personne pour affronter Drona ! C'est mon tour. Ma mère, ta bénédiction !

Subhadra

Comment, toi, mon tout petit, tu veux aller te battre ?

[Chant : *Raga Bhairavi – Tala Eka*]

Hélas ! Quelle impatience ! Comment peux-tu ignorer la puissance de vieux guerriers comme Drona ? Es-tu devenu fou, mon fils ? Toi si jeune, si vulnérable, crois-tu pouvoir vaincre la forteresse magique de Drona ? Ne me fais pas mourir de peur, moi qui t'ai donné la vie.

Abhimanyu

Mère, ne mets pas ma valeur en doute.

[*Raga Gantarava – Tala Astha*]

Aie confiance en mon habileté ! Je vais défier Karna et tous les autres ! Regarde-moi quand je combattrai. Je me couvrirai de gloire et ma mère sera fière de son héros. Ta bénédiction et séparons-nous !

Subhadra

[*Raga Saneri – Tala Âdi*]

Mon fils, une bataille n'est pas un jeu. Shiva lui-même trouverai difficile d'affronter Drona ! Ne sois pas assez fou pour le défier !

Abhimanyu

Ma mère, est-ce toi qui parle ainsi ?

[Chant : *Raga Bhamini*]

Ma mère n'aie crainte ! Tu as le plus grand héros pour mari. N'en veux-tu pas aussi

un pour fils ? Donne-moi ta bénédiction et sèche tes larmes !

Bhagavata

[*Raga Mohana – Tala Trivude*]

Abhimanyu marche vers le champ de bataille.

[6] Le dernier combat d'Abhimanyu

Abhimanyu a défié Duryodhana et Drona. Ceux-ci, tout d'abord, se sont moqués de cet enfant présomptueux. Mais devant son insistance et ses provocations, ils leur a bien fallu se défendre et Abhimanyu les a vaincus. Arrive alors Dushassana, le plus fort et le plus violent des Kaurava.

Dushassana

[*Raga Mâravi – Tala Matte*]

Tu es du même bois que Bhima et Arjuna. Un garçon bien courageux en vérité ! Mais tu es trop jeune, trop tendre, trop inexpérimenté. Quel mérite aurions-nous à lancer nos flèches contre toi ?

Abhimanyu

Vous êtes tous incapables de sauter le plus petit obstacle ! Et vous parlez de franchir les océans ? À quoi riment vos fiers discours ? Vous n'osez pas affronter un jeune garçon. Honte à vous bravaches !

Drona

[Chant : *Raga Surashtra – Tala Trivude*]

Allons mes camarades, brisons cet orgueil de jeune coq ! Encerclons-le dans la forteresse magique. Et au moment opportun, attaquons !

Abhimanyu

[Raga Bilahari – Tala Astha]

Et voilà ces vaillants guerriers qui unissent leurs forces contre moi. Je vais leur couper la tête à tous ou je ne suis pas le fils d'Arjuna !

Abhimanyu meurt.

Bhagavata

[Raga Regupti – Tala Roopaka]

Ces grands héros, vétérans de guerre, viennent de tuer un enfant.

Bhagavata (Bénédiction)

[Raga Regupti – Tala Jampe]

Salut, ô déesse aux yeux de lotus, épouse de Shiva. Nous nous inclinons devant la mère de l'amour. Nous vénérons la déesse qui chevauche un lion. Salut au dieu primordial qui dicta les écritures. Salut à celui qui sauva les veda sacrés. Salut au seigneur des mondes.

FRANÇOISE GRÜND



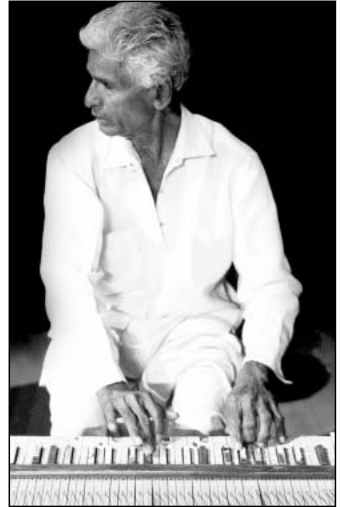
Kathakali : Bhima combat Dushassana / Bhima fights Dushassana

Kathakali :
Draupadi implore
Krishna / Draupadi
implores Krishna





Teru Koothu : Duryodhana et Saguni / Duryodhana and Saguni



*Teru Koothu : kattiyakaran ▲
Teru Koothu : harmonium ►*

Teru Koothu

Le guru Kannappa Thambiran joue des cymbalettes *hilletala*
the guru Kannappa Thambiran plays *hilletala* small cymbals ►



▼ Hautbois *mukavina*
mukavina oboe

Tambour vertical *dholak* et tambour
horizontal à deux peaux *mridangam*
dholak vertical drum and *mridangam*
horizontal double-headed drum ▼





Yakshagana : Abhimanyu et sa mère Subhadra / Abhimanyu and his mother Subhadra



Yakshagana : Abhimanyu victorieux / Victorious Abhimanyu

DANCE DRAMAS FROM SOUTHERN INDIA

Kathakali, Teru Koothu, Yakshagana

The Dravidian world (Southern India and Sri Lanka) has a strong pre-Hindu cultural heritage. The forms of drama performed there, are, most of the time, dramatic religions which link humans to the supernatural world through shamans or fantastic beings.

There are hundreds of rituals, dances, musical forms and ceremonial performances in Kerala, Tamil Nadu and Karnataka which remain to be fully categorised.

Before the arrival of the Aryans (between 3000 and 2500 B.C.), the *Adivasi* (aboriginal people of India) lived in groups of hunter-gatherers whose main concern was ensuring the group's survival. They had to find food to eat, protect themselves, and reproduce in a hostile environment in which typhoons and hurricanes, wild animals, famine, sickness and sterility were recurring threats. In order to protect fecundity at all costs, these semi-nomadic peoples developed terrifying gods who protected them but also kept them in fear. The local imagery which portrayed these gods as monstrous, also provided a defence against human fear. These people maintained a dialogue with the deities through the custom of sacrifices, the formalising of their actions through dramatic plays, and ecstasy or trance practices, thus establishing a sort of contract with them. If

one ceased to call on and portray these deities, they would die. Even when the peoples of the South abandoned their hunter-gatherer lifestyle to become farmers, they continued to invoke the gods which they had created and to maintain their fantastic appearance.

With the arrival of Hinduism, the deities of fertility, earth, hunt and agriculture could have disappeared. But the people of India had a remarkable capacity for combining elements of the old religion and the new, changing the names of some divinities as long as they kept the same powers.

The three dramatic forms on this recording have all undergone substantial transformations in the course of their histories, reflecting changes in the social structure of the groups. In the decades to come there could be more unexpected and spectacular changes or new creations within this field of expression.

THE YAKSHAGANA OF KARNATAKA¹

Yakshagana ("song of the celestial beings") in the Kanada language has two forms: *bayalâta*, "performance in the fields" and *bombeyata*, "puppets". The latter, only three centuries old, is the most recent.

1. This text is based on studies by K. S. Upadhyaya.

Yakshagana bayalâta is a popular form of total theatre performed in rice paddies during the dry season (from October to May in Karnataka). *Yakshagana* has many similarities with: the *teru koothu* and the *bhagavata mela* of Tamil Nadu, the *veedhinatakamu* of Andhra Pradesh, and the *kathakali* of Kerala of which it could be one of the sources of inspiration. This dance drama seems to have had a double origin: the cult of the *bhuta*, agricultural deities, and the art of the minstrel-storytellers *yakkadigararu*. The former was a possession cult in which the actors-ritualists put on costumes and feminine ornaments and covered their faces with thick yellow and ochre mascara. The latter, the *yakkadigararu*, were wandering minstrel-storytellers who, about a thousand years ago, sang heroic epics called *jakkulu katha* with music and a metre particular to Karnataka. The most commonly used metres: *bhamini*, *vardhakya*, *kanda*, *vritta*, *divipati* and *shatpati* are based on poetic forms such as *chathana*, *bedande* and *bajana*. It would seem that somewhere around the 14th century, dancing was added to the sung epics. The dance and choreography system, partly pre-structured, would later be developed from the cults of the earth deities called Maladenu and Nagarakhanda, celebrated in the ritual dances *naga mandalam* (ceremony of the snake god). The *yakshagana* includes dialogues, some of which are semi-improvised. The crude dialogue and remarks of the actors are often comical in nature.

The contents of *yakshagana* plays are linked to the *purana*² and to both Hindu epics, the *Râmâyana* and the *Mahâbhârata*. The dramas begin at nightfall and end at dawn. They are performed under a makeshift canvas shelter above a stage of planks laid on the ground in a rice paddy or in one of the rooms in front the entrance to a temple. The actor-dancers take a long time to prepare themselves, each one putting on a special makeup which defines his character, and also unusual and large headdresses. They belong to the *sudra* caste. Their training is by "osmosis" through working with their fathers, an uncle or a neighbour during their childhood. They are admired for their talent and dramatic energy, but they are not considered professionals in India and work as farmers.

Yakshagana musicians, on the other hand, are professional. They may play in various companies, for festivals or marriages, even during the monsoon. The singer or *bhagavata* plays an important role, directing the play and asking the actors to lengthen or shorten a scene by striking small cymbals in particular rhythmic patterns. The musical ensemble includes a *chande* player (vertical two-skinned drum) and a *madale* player (horizontal two-skinned drum). The music is based on *ragas* (musical modes) and *talas* (rhythmic cycles) which are particular to Karnataka.

2. Epic texts forming the sacred scriptures of Hinduism.

The group recorded here comes from Kondapura area. It is directed by Kogah Gamath.

THE TERU KOOTHU OF TAMIL NADU

Teru koothu is another example of a fertility cult which extends in a dramatic ritual. Research on this *tamil* theatrical form is still insufficient to give the names of the deities who preceded the heroes of the *Mahâbhârata*, who are considered as gods in the villages south of Madras.

The *teru koothu* is in two parts: a long ritual in which the whole village participates and a theatrical play portraying an excerpt from the *Mahâbhârata* performed on a decorated wooden stage.

The ritual is performed over a period of one week. It involves the ritualists, the actors and the villagers and is in three stages: the construction of the giant lying statue of Dushassana (one of the characters of the *Mahâbhârata*, belonging to the Kaurava clan), the ascension of an actor-ritualist representing Arjuna (one of the five Pandava brothers, heroes of the *Mahâbhârata*) onto a high pole, and lastly collective, purifying trances. Arjuna and Panchali (the wife of the five Pandava brothers, called Draupadi in other Indian States) receive the adoration of the villagers who make sacrifices in their honour and give them offerings of food and cloth.

The numerous stages of the ritual occur during the day but also at night by torchlight.

The last stage involves a quasi-collective trance: a jar of red water which was hidden in the knee of the effigy of Dushassana is broken and the villagers, ritualists and actors are sprinkled with this "blood". Immediately after this scene of delirium, the actors, in their makeup and costumes, lead men, women and children onto the stage and begin the actual theatrical play with a song to Ganesha.

The musicians on the stage, in front of a curtain hung in the distance, include a singer, a *mukavina* (oboe) player, a player of drums *mridangam* and *dholak* and a small Indian harmonium.

A master of ceremonies, the *kattiyakaran*, directs the play, commenting on the events and talking with the characters in a racy manner. The acting involves much movement and energy. The characters speak to and answer the singer, calling to the *kattiyakaran* and to the audience. The grins and expressive gesticulations are punctuated by grunting and yelling. The violence of the drama reflects that of the ritual. The makeup, which includes patterns of raised white dots made of rice paste, seems to dilate the face and to make it explode. The dance, a sort of intense hammering, makes the actors' legs, visible under a short straw crinoline, look like springs. Their hand movements make the actors (even those who play female roles) seem like puppets.

The audience, standing around the stage, is well acquainted with the plot of the play. Shouts or bills of several rupees thrown onto the stage demonstrate the audience's appreci-

ation of a particular interpretation of a role, a dance or musical passage.

Once the play is over, the actors and ritualists return to their work as farmers among the other villagers. They have no special status but take their training with more experienced actors very seriously. During the annual seven-day ritual, they contribute to the purification of their village and to its fecundity.

The group on this CD includes farmers from three villages in the region of Purisani located about one hundred kilometres south of Madras. It is directed by Kannappa Thambiran.

THE KATHAKALI OF KERALA

Compared with the other two dramatic forms, *kathakali* can be considered a recent creation. During the 17th century, the *zamorin* (a local prince) of Kottarakara had a dream. He saw a vision of Krishna surrounded by gods, heroes and kings, wrapped in robes made of clouds. They all had on dazzling make-up and tall headdresses decorated with jewels. They did not speak nor sing but used hand gestures and movements of the eyes, lips, and cheek muscles. Musicians and a vocalist singing in Sanskrit accompanied their hieratic and sophisticated acting.

When he awoke, the prince recruited local actors. This was the beginning of *kathakali* (*katha* means “story” and *kali* “play”), the theatre of scholars and princes.

After the establishment of a company at his own palace, other local nobles followed suit

and trained actors and musicians at their courts. The *kathakali* was – and remains - an aristocratic theatre which broke from the traditions of popular and sacred dramas.

The *zamorin* of Kottarakara did not totally invent this form however. Based on existing dramatic forms, he “adapted” the repertoire and the language of *krishnattam*, the extravagant makeup and headdresses of *teyyam* and *mudhiyettu*, some danced elements of *yakshagana*, and postures from the martial art *kalaripayattu*. He further developed the classification of the *mudras*, meaningful hand gestures used in classic dances and *abhinaya*, expressions of different parts of the face.

To perform *kathakali*, the actors, musicians and makeup artists must undergo a ten-year training period in specialised institutions under the direction of a master, or *guru*. They then become professionals and perform *kathakali* plays at the request of important figures or village chiefs or for religious festivals, in front of temples.

Although the themes from the *Râmâyana*, *Mahâbhârata* and *purana* portrayed in *kathakali* are the bases of the Hindu religion, *kathakali* is not a religious drama. It is thought however to be propitiatory and the audience considers attending a *kathakali* performance the equivalent of receiving a blessing.

Even more than for the two previously-mentioned forms, the actors' makeup requires special care, with three to four hours work needed for each character. The highly codified

colours and patterns distinguish the characters as *paccha* (gods and noble kings), *kutti* (evil kings and traitors), *kari* (monsters and hateful characters), female roles and animals. Once the actor has dressed and put on his makeup, he must be able to mime the *rasa* ("flavour"), portraying nine different emotions. The group of musicians accompanies and conducts the narration. The main vocalist is often assisted by a second singer who rings small cymbals *hilletala*. A *kathakali* play begins with the sound of the conch *shankh*. The main singer then sings the first *sloka* in Sanskrit which describes a situation. He then switches to *Malayalam*, the language of Kerala, singing the *padam* in which the dialogues and actions of the protagonists are presented. Then the musicians perform an instrumental piece with

one or two *chanda* drums and a *madalam* drum. The actor-dancer then lets himself be inspired during a dance passage. *Kathakali* borrows some choreographic figures from all of the dramatic forms from which it was developed, precisely following the principles of the *Natya Shastra* treatise (11th century). Two main styles can be distinguished. The *lashya* style, for female and divine characters, characterised by smoothness, harmony and delicate sequences of movements. The *tandava* style on the other hand is violent, with leaping, breaks, stomping and impulsive about-faces, portraying warriors, kings and demons. The group heard here comes from the region of Palghat and is part of the *Satvikam Kalasadanam* company directed by Sadanam Harikumar.

THE RECORDINGS

The *kathakali*, *teru koothu* and *yakshagana* scenes which follow are taken from the *Mahābhārata* (literally "The Great [epic] of the Bhārata") which is known throughout India and all cultures influenced by Indian civilisation. It is attributed to a single author, Vyāsa, whose name can be translated as "compiler". In reality, the composition of the *Mahābhārata* occurred over the course of several centuries.

The main subject of the epic is the rivalry between two clans of cousins who are descen-

dents of Bhārata: the Pandavas and the Kauravas, who fight over the kingdom of Hastināpura.

The main characters of the Pandava clan whom we will meet are: Arjuna, Dharma, Bhima, their common wife Draupadi and Abhimanyu, the son of Arjuna. Among the Kauravas, we meet Duryodhana, his uncle Saguni, Dushassana, Drona, Bishma, and Karna.

The order of the tracks reflects aesthetic criteria. If the narrative order were strictly followed, this CD would begin with the *teru koothu*.

In the story, the episodes are as follows:

- **The Dice Game** (*teru koothu*), excerpt from the “Book of the Assembly” (second book of the *Mahābhārata*): the Kauravas invite the Pandavas to play a game with rigged dice during which the latter lose all of their possessions including their wife Draupadi who manages to avoid being raped through the intervention of the god Krishna.
- **The Mission of the Lord** (*kathakali*), excerpt from the “Book of Preparations ” (fifth book of the *Mahābhārata*): Lord Krishna tries to intervene with the Kauravas so that some of the Pandava's possessions will be returned to them.
- **The Death of Abhimanyu** (*yakshagana*), excerpt from the “Book of Drona” (seventh book of the *Mahābhārata*): Abhimanyu, son of Arjuna, decides to take part in the war between the Pandavas and the Kauravas. After several victories, he succumbs to his assailants' blows.

KATHAKALI

[1] The Mission of the Lord

The Pandavas have lost all of their possessions during a rigged dice game against the Kauravas, and are condemned to thirteen years in exile. The only thing they manage to save, thanks to the intervention of Krishna, is their common wife Draupadi who was almost raped by Dushassana.

Sloka

Agitated by dark thoughts regarding her snub, Draupadi goes to Krishna to implore him, at the very moment when

Krishna is preparing to travel to Duryodhana's palace.

Draupadi

Krishna, save me. You are going to negotiate peace? What peace? Take a look at me and my tangled hair before you go. I made a wish³ and I want vengeance to be done!

Krishna

Calm down! Soothe your grief! All will come to pass as predestined. Be patient, I beseech you! The time of the promise and the fulfilment of your wish are drawing near!

Krishna leaves. He tries in vain to negotiate with Duryodhana the return of some of the Pandavas' possessions. Meeting with refusal, Krishna provokes a duel between Dushassana and Bhima, one of the five husbands of Draupadi. Bhima, enraged, is the winner. Drunk with vengeance, he tears out the intestines of his enemy and eats them. Then he summons Draupadi who, fulfilling her wish, washes her hair with the blood of the man who tried to dishonour her.

TERU KOOTHU

[2] The Dice Game

Prologue

Instrumental and vocal prelude. Entrance of the *kattiyakaran* who introduces the

3. Not to do her hair until she washes it in Dushassana's blood.

company and announces the play. He is present throughout the play, commenting on the scenes, speaking to the audience and talking with the characters.

Duryodhana and Saguni hatch a plot

Duryodhana and his uncle Saguni enter. Duryodhana looks for a way to defeat the Pandavas. Saguni suggests inviting the Pandavas to a rigged dice game during which they will lose all of their possessions. To make their strategy more convincing, they build an immense palace and invite the Pandavas to come celebrate its completion.

Dharma and Bhima accept the invitation. Dharma agrees to play, and loses all of the Pandava's possessions, their kingdom, and finally their common wife, Draupadi. Duryodhana sends Dushassana to find Draupadi in her palace. He drags her in and tries to rape her in front of Dharma and Bhima, who are furious. Thanks to Krishna's protection, he is unable to unwrap her sari. The Pandavas and Draupadi are exiled for thirteen long years.

YAKSHAGANA BAYALĀTA

The Death of Abhimanyu

[3] Prologue

Invocation to Ganesha who has the power to overcome all obstacles.

[Musical mode: *Nāti Raga* – Rhythmic cycle: *Trivude Tala*]

The young Abhimanyu introduces himself and offers his dance to Krishna. Song and dance of a young girl in honour of Krishna.

[*Madhyamavati Raga* – *Tāla Tala*]

[4] At the Kauravas' palace

The dialogue is shared between the bhagavata who sings most of the text while the actors mime, dance, and then repeat the main parts of the text in the form of a dialogue.

Duryodhana

[*Todi Raga* – *Rupaka Tala*]

To conquer the throne of Kuru, I declared war on my cousins: the Pandavas! Alas, I had no victory, probably because of Krishna, who is on their side. I called on Bishma, our grand-father. I put him in command of our troops. But Krishna caused Bishma to be wounded. He now lies on a bed of arrows and awaits death. I then put Drona, our revered master, in command. He says that victory is at hand, but I am worried.

Drona

Why such despair, my king?

[*Bhamini Raga* – *Rupaka Tala*]

Do not lose hope, my king! Your eyes will see the fulfilment of my promises. You can be sure that my valiance will bring victory. You do not know what I can accomplish!

Duryodhana

Haven't I already seen proof of your courage?

Drona

Listen to me now.

[Bilahari Raga – Astha Tala]

Listen to me, King of the Kauravas! You will see tomorrow how I will lead in battle. I will keep Arjuna away from the combat and the other warriors will be attacked in turn. I will arrange my troops in a circle to isolate Dharma, the eldest of the Pandavas. Your role will be to remove Arjuna from my path. I will defeat the others even if they are guided Vishnu himself.

Duryodhana

I will do as you say.

[5] Abhimanyu leaves his mother

Abhimanyu, the son of Arjuna, has learned of Drona's plan to fight the Pandavas and announces to Subhadra, his mother, that he is leaving for the battle.

Abhimanyu

[Bhamini Raga]

Mother, farewell!

Subhadra

Stand up, my son! But what do I see? Where are you going?

[Deva-Gandhari Raga – Astha Tala]

My son, why this gear? These weapons? This bow and quiver? Your tender cheeks are shining with excitement. Where are you going?

Abhimanyu

[Surashtra Raga – Astha Tala]

I have just learned that Drona is building a magic castle in a circle. I am curious to see it! My father Arjuna is involved in another fight. There is no one to face Drona! It is my turn. Mother, your blessing!

Subhadra

How, my little one, could you go into battle?

[Bhairavi Raga – Eka Tala]

Alas! Such impatience! Don't you know of the might of the older warriors such as Drona? Have you lost your wits, my son? You are so young, so vulnerable, do you think you can defeat Drona's magic castle? Don't make me die of fright, your mother who gave you life.

Abhimanyu

Mother, don't doubt my worthiness.

[Gantarava Raga – Astha Tala]

Have faith in my skill! I will challenge Karna and all the others! Watch me when I fight them. I will cover myself with glory and my mother will be proud of her hero. Give me your blessing and let us part!

Subhadra

[Saneri Raga – Âdi Tala]

My son, war is not a game. Shiva himself would have difficulty facing Drona! You would be crazy to challenge him!

Abhimanyu

Mother, is it really you speaking this way?

[Bhamini Raga]

Mother, have no fear! Your husband is the greatest of heroes. Don't you want

your son to be the same? Give me your blessing and dry your tears!

Bhagavata

[Mohana Raga – Trivude Tala]

Abhimanyu marches to the field of battle.

[6] Abhimanyu's last fight

Abhimanyu has challenged Duryodhana and Drona. At first they make fun of this presumptuous child. Faced with his insistence and his provocations, they must defend themselves. Abhimanyu defeats them. Then Dushassana, the strongest and most violent of the Kauravas, arrives.

Dushassana

[Mâravi Raga – Matte Tala]

You are made of the same stuff as Bhima and Arjuna. A courageous boy, it is true! But you are too young, too soft, too inexperienced. What credit would there be to us in shooting our arrows against you?

Abhimanyu

You are incapable of overcoming the smallest obstacle! And you speak of crossing oceans? What is your proud boasting worth? You don't dare face a young boy. For shame, you braggarts!

Drona

[Surashtra Raga – Trivude Tala]

Come on men, let's teach this young fellow a lesson! We will surround him in the magic castle, and at the right moment, we will attack!

Abhimanyu

[Raga Bilahari – Tala Astha]

And so these valiant warriors have joined forces against me. I will cut all their heads off or I am not the son of Arjuna!

Abhimanyu dies.

Bhagavata

[Regupti Raga – Roopaka Tala]

These great heroes, war veterans, have just killed a child.

Bhagavata (Blessing)

[Regupti Raga – Jampe Tala]

Hail, lotus-eyed goddess, wife of Shiva. We bow down before the mother of love. We venerate the goddess who rides a lion. Hail to the foremost god who set down the scriptures. Hail to he who saved the sacred Vedas. Hail to the lord of the worlds.

FRANÇOISE GRÜND



DRAMES DANSÉS DE L'INDE DU SUD DANCE DRAMAS FROM SOUTHERN INDIA

Kathakali • Teru Koothu • Yakshagana

extraits du Mahâbhârata

excerpts from the Mahâbhârata



KATHAKALI (Kerala)

L'Ambassade du Seigneur / The Mission of the Lord

[1] Draupadi & Krishna25'14"

Troupe Satvikam Kalasadanam / Satvikam Kalasadanam troupe
dir. Sadanam Harikumar



TERU KOOTHU (Tamil Nadu)

La partie de dés / The Dice Game

[2] Prologue, le complot / Prologue, the plot... 11'47"

Troupe de Purisani / Purisani troupe • dir. Kannappa Thambiran



YAKSHAGANA (Karnataka)

La mort d'Abhimanyu / Abhimanyu's death

[3] Prologue 10'16"

[4] Le palais des Kaurava / The Kaurava's palace 11'57"

[5] Abhimanyu quitte sa mère

Abhimanyu leaves his mother 9'29"

[6] Le dernier combat d'Abhimanyu

Abhimanyu's last fight 7'04"

75'50"

Troupe de Kondapura / Kondapura troupe • dir. Kogah Gamath