F. Seltmann

Schattenspiel in Süd-Tamil-Nadu

In: Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde 135 (1979), no: 4, Leiden, 455-480

This PDF-file was downloaded from <http://www.kitlv-journals.nl>

F. SELTMANN

SCHATTENSPIEL IN SÜD-TAMIL-NÂDU

Vom Hörensagen war es dem Verfasser lange bekannt, daß im südlichen Teil des indischen Bundesstaates Tamil Nâdu Schattenspieler tätig wären. Schon in den Jahren 1964 und 1968 hatte er sich bemüht, sie aufzuspüren. Etliche Reisen waren von ihm oder seinen Gewährsleuten unternommen worden. Jedoch vergeblich, denn es gelang nie, der im Lande umherziehenden Truppen habhaft zu werden, von denen ein Teil zudem noch wegen angeblichen Schmuggels und anderer Delikte überhaupt nicht an einer Begegnung mit Fremden interessiert war.

Über die Art des von diesen Leuten betriebenen Spiels und über das Aussehen der verwendeten Figuren war von den wenigen Augenzeugen, die irgendwann einmal mit diesen Schattenspielern in Berührung gekommen waren, nicht viel und dazu noch meist Widersprüchliches zu erfahren. Nur in einem Punkte stimmten ihre Aussagen überein: die Figuren wurden als durchsichtig bezeichnet. Im Frühjahr 1977 ergab sich endlich eine 'heiße' Spur, der mein bewährter Gewährsmann aus Madras, Sri V. Ramasubramaniam, mit Erfolg nachging, sodaß im Herbst 1977 erste Kontakte stattfanden. Ich möchte ihm hiermit für seine langjährige, gewissenhafte und freundschaftliche Hilfe — auch anläßlich meiner Tätigkeit in Kêraḷa — vielmals und von Herzen danken. Diese Kontakte rückten eine Begegnung mit dem Verfasser in den Bereich der Möglichkeit. Tatsächlich ließ sich ein Zusammentreffen im Frühjahr 1978 arrangieren; eine weitere Begegnung — diesmal mit einer anderen Truppe. — kam anläßlich eines Schattenspiel-

DR. F. SELTMANN erlangte seinen Doktorgrad an der Universität Tübingen und verrichtet seit 1962 Feldforschungen 'on a free-lance basis', meist gefördert durch die 'Deutsche Forschungsgemeinschaft', Bonn-Bad Godesberg. Seine Hauptinteressengebiete sind das Schatten- und Puppenspiel in Süd-Indien und Südost-Asien, sowie die damit zusammenhängenden Randgebiete, und ihre religiösen Aspekte. Seine wichtigsten Veröffentlichungen sind die in den *BKI* erschienenen Beiträge zur Kenntnis des südindischen Schattenspiels. Dr. Seltmanns Adresse ist 7. Stuttgart 70 (Degerloch), Ahornstraße 52, BRD.

Festivals in Bangalore zustande, das auf nationaler Ebene vom 5. bis 9. November 1978 von der *Sangeet Natak Akademi* (New-Delhi) und der *Karnataka State Natak Akademi* (Bangalore) veranstaltet wurde, zu dem auch Wissenschaftler aus Übersee eingeladen worden waren. In beiden Fällen war es ein Forschungsauftrag, den die *Deutsche Forschungsgemeinschaft* vergeben hatte, der die Reisen möglich machte und die Arbeitsvoraussetzungen schuf.

Um Verwechslungen vorzubeugen sei darauf hingewiesen, daß im Norden des Bundesstaates Tamil Nāḍu ebenfalls Truppen von Schattenspielern anzutreffen sind, die allerdings zu jener größeren, heute noch existierenden Gruppe von etlichen Spielgemeinschaften gehören, welche im südlichsten Teile von Āndhra Pradeś zuhause sind. Die von diesen Truppen benutzten Figuren stellen eine Übergangsform zwischen den Schattenspielfiguren des östlichen Karnāṭaka (früher: Mysore) und jenen der nördlichen Āndhra Pradeś dar. Inwieweit vielleicht gewisse Übereinstimmungen in dieser Beziehung mit den Figuren aus dem südlichen Tamil Nāḍu bestanden haben könnten, wird sich nur noch schwer feststellen lassen, da es fast keine älteren oder gar sehr alte Figuren aus dem südlichen Tamil Nāḍu mehr gibt. Was die heutige Situation angeht, so unterscheiden sich Aufführungsstil, Themenauswahl und Figurengestaltung innerhalb beider Gruppen deutlich voneinander, sodaß eine gesonderte Behandlung dieser Schattenspielform am Platze ist; dies um so mehr, als es — von wenigen und dazu noch viel zu allgemein gehaltenen Hinweisen abgesehen (z.B. Tilakasiri 1968: 22, 8 Zeilen) — keine Literatur über diese spezielle Form des Schattenspiels gibt (s. auch N.N. 1976: 17). Nicht einmal in den sonst so aufschlußreichen *District Gazetteers* und *District Manuals* von Tanjore und Trichinopoly, die um die Jahrhundertwende erschienen sind, wird sie erwähnt. Die dort enthaltenen Hinweise auf Puppenspieler beziehen sich auf die Gaukler der *Kuttādi*-Gruppe, die u.a. auch Vorstellungen mit dreidimensionalen Puppen (Marionetten/Stabpuppen) geben (*Manual of the District of Tanjore* 1883: 199-200; *Madras District Gazetteers* Trichinopoly, vol. I, 1907: 86; Tanjore, vol. I: 66). Die zum Bestand des Staatsmuseums von Madras gehörenden Schattenspielfiguren aus Tamil Nāḍu sind Vertreter der nördlichen Form (Devasahayam 1973: Figuren 10-15).

1. Die Schattenspieler

Aufenthaltsgebiet der Schattenspiel-Gemeinschaften im südlichen Tamil Nāḍu ist ein früheres Herrschaftsgebiet, das dem heutigen Distrikt

Thanjavûr entspricht. Von dort aus aber sind gewisse Familienverbände weiter gezogen und haben sich unter anderm auch in der Gegend von *Râmnâd* niedergelassen. So hatte z.B. im Jahre 1974 ein gewisser Ramiah in *Pêravûr* bei *Râmnâd* seinen Wohnsitz, einem Dorfe, in dem nur Harijan's und andere unterprivilegierte Leute leben. Dasselbe trifft auf die Familie eines gewissen Krishna Râo zu, der zur selben Zeit in der Nähe des Dorfes *Tiruvâdanaikkâdu* (*Râmnâd*-Distrikt) beheimatet war. Da die Schattenspieler infolge der Eigenart ihres Berufes ein unstetes Leben führen oder zumindest geführt haben, ist der Wechsel von Wohnsitzen nichts Außergewöhnliches.

Angesichts der isolierten Lage des Gebietes von *Thanjavûr* gegenüber anderen Regionen, in denen das Schattenspiel zuhause ist, stellt sich die Frage, wie dieser Umstand zu erklären ist. Diese läßt sich nur unter Berücksichtigung geschichtlicher Vorgänge beantworten; und dabei ergeben sich interessante Zusammenhänge, die ihren Ursprung in der Marâthen-Bewegung im Laufe des 16. Jahrhunderts haben. Noch einmal kam es damals zu einer großen Auseinandersetzung in Süd-Indien, die sich zwischen den hinduistischen Marâthen und den damaligen Muslim-Herrschern abspielte. In ihrem Verlauf gelang es Shivâjî (1627-1680), ein großes Reich der Mahrâthen zu begründen, das seinen Schwerpunkt im nordwestlichen Teile Süd-Indiens hatte; und zu dem eine Reihe von sog. *Jâgîrdâr's* gehörten, die z.T. viel südlicher lagen. Unter ihnen sind Lehen an beamtete Steuereintreiber zu verstehen, die jederzeit wieder entzogen werden konnten. Schon Shâhjî, der Vater von Shivâjî, hatte für überragende Verdienste als Beamter eines Dekkan-Sultanats derartige Lehen erhalten, die u.a. aus den Gebieten von *Sira*, *Balapur*, *Kolar*, *Bangalore*, *Uscote* und — noch weiter südlich — von *Arni*, *Porto Novo* und *Thanjavûr* (*Tanjore*) bestanden. Diese Lehen wurden später zum Bestandteil des Mahrâthen-Reiches (s. Duff 1878: I; 101, 168, 238). Wie üblich, wurden Unterbeamte mit der Verwaltung dieser Lehen betraut, die selbst Marâthen waren. Diese wiederum brachten nicht nur ihre Familien und Dienerschaft mit sondern auch Artisten aller Art, denn es galt, in der Fremde sich das heimatliche Kulturgefüge zu erhalten. Zu diesen Artisten sind in erster Linie die Schattenspieler zu zählen, weil diese noch einer sehr wichtigen Nebenbeschäftigung nachzugehen hatten, die in Spionagediensten bestand. Wir begegnen diesem Umstande z.B. auch bei jener einzigen Schattenspieler-Truppe von *Mahârâstra*, die im Gebiet des früheren Fürstentums von *Savantvâdî* zu finden ist. Sie gehörten früher zur Hofhaltung des dortigen Raja's, der ebenso zum Clan der *Bhonsla's*

gehört, wie auch die Familie von Shivâjî. Vor diesem Hintergrund erklärt sich die Tatsache, daß die Schattenspieler von Süd-Tamil-Nâdu auch heute noch unter sich Marâthî sprechen, während sie hingegen bei ihren Vorstellungen das Tamulische benutzen. Wie weit sich ihre Muttersprache noch erhalten hat, werden auch einige Ausdrücke zeigen, die weiter unten neben den tamulischen Worten aufgeführt sind. Es verdient, an dieser Stelle festgehalten zu werden, daß — wenigstens nach dem Stande unseres heutigen Wissens — die Tamilen selbst ursprünglich das Schattenspiel mit farbig-transparenten Figuren nicht gekannt haben. Darüberhinaus liegt die Vermutung nahe, daß auch den übrigen Bevölkerungsteilen Süd-Indiens das Schattenspiel lange Zeit unbekannt war, bis es ihnen durch einwandernde Marâthen präsentiert wurde. Eine Sonderstellung nehmen dabei allerdings die beiden Gebiete in Kêraja und Orissa ein, auf die das Gesagte nicht zutrifft (s. Seltmann 1972, 1977). Die dort gezeigten Schattenspielfiguren verkörpern auch nicht den durchscheinenden Typus der von den Marâthen-Truppen benutzten, sondern ihre Wirkung beruht auf den Perforationen und dem mit ihnen verbundenen Schwarz-Weiß-Effekt. Da nun aber auch die Geschichte der Marâthen eng mit jener der Rajputen (Radschputen) verbunden ist — der Bhonsla-Klan stammt ursprünglich aus Râjputâna (Radschastan) —, ist es nicht unwahrscheinlich, daß die Verbreitung des Schattenspiels mit transparenten Figuren innerhalb des indischen Raumes von Râjputâna ausgegangen ist. Damit aber ergibt sich eine mögliche Verbindung zum Schattenspiel in Persien und in der Türkei. Mit dieser Feststellung ist aber immer noch nicht geklärt, wo nun das Schattenspiel mit den transparenten Figuren ureigentlich herkommt, ob aus Indien, aus vorderasiatischen Bereichen oder gar aus China.

Die vom Verfasser befragten Schattenspieler stammten aus *Sambande* (*Sambanda*) *Âlankulam* (*Madurai* Taluk u. Distrikt), etwa 8 km von der Stadt *Madurai* entfernt, und aus *Katachanendal* (*Madurai* Taluk u. Distrikt). Die großväterliche Familie der letzteren lebte in *Karuntattangudi*, ca. 3 km von *Thanjâvûr* entfernt, während der Vater des ersteren noch in *Thanjâvûr* beheimatet war. Alle Befragten versicherten, daß die Familien schon seit mehr als drei Generationen sich im Gebiet von *Thanjâvûr* aufgehalten hätten und daß sie ursprünglich alle aus *Mahârâsthra* stammen würden. Bereits 1974 wurde durch einen Gewährsmann ein Interview mit dem Leiter der bereits erwähnten Truppe aus *Pêrâvûr* durchgeführt, für die auch das eben Gesagte gilt. Die Resultate dieser Befragung werden in der kommenden Darstellung

ebenfalls berücksichtigt. Für diese drei Spielgemeinschaften werden fernerhin nur noch die Abkürzungen T 1, T 2 und T 3 verwendet. Die Namen der jeweiligen Truppenleiter sind die folgenden:

- T 1: Arunâchala Râo, ca. 60 Jahre; sein Vater hieß Subbâ Râo, der etwa 1968 im Alter von 80 Jahren starb. Der Name des Großvaters: Sanjeeva Râo. Arunâchala Râo ist verheiratet; er hat 2 Söhne und vier Töchter, die alle im Schaugeschäft tätig sind, womit nicht nur das Schattenspiel gemeint ist. Der älteste Sohn, Ramaswamy Râo, stand 1978 im Alter von 35 Jahren.
- T 2: Murugan Râo, ca. 45 Jahre alt.
- T 3: Râmiah, ca. 65 Jahre. Der Name seines Sohnes: Vîrapânḍi, 40 Jahre (beide Angaben von 1974).

Die Traditionen des Schattenspiels werden grundsätzlich vom Vater auf den Sohn bzw. die Söhne weitergegeben. Frauen dürfen das Vorführen der Figuren nicht betreiben, sie dürfen allenfalls eines der Instrumente spielen. Die Lehrzeit eines Schülers, den man *Śiṣya* oder *Kûttu* (*Kûthu*)-*Kârar* nennt, beträgt zwei bis drei Jahre, wenn er im Alter von etwa neun Jahren mit ihr beginnt. Sein Lehrer wird *Vâdhyar* oder *Annâvi* genannt. Ist kein Sohn vorhanden, so wird ein Bruder- bzw. ein Schwesternsohn herangezogen. Fremde haben keine Möglichkeit, als Schüler aufgenommen zu werden. Als Kastename wird die Bezeichnung *Râo Jî* angegeben, dabei aber hinzugefügt, daß sie eigentlich '*Marâṭhi*'s' seien. Heiraten außerhalb dieser Kaste sind nicht erlaubt. Hat ein Schüler seine Ausbildung abgeschlossen, so wird er als vollwertiges Mitglied in die Spielgemeinschaft aufgenommen. Dabei wird eine *Pûjâ* zu Ehren von *Vinâyaka* und *Subrahmaṇya* (*Murugan*) zelebriert, bei der die in solchen Fällen allgemein üblichen Opfergaben in Form von Weihrauch, Obst, Blüten etc. dargebracht werden. Geschenke an den Lehrer sind nicht üblich.

Außer den oben genannten Truppen sollen noch etwa 15 andere in Süd-Tamiḻ-Nāḍu tätig sein. Von diesen Schattenspielern wurden noch drei Namen bekannt: *Lakṣmaṇa Râo*; dieser lebt in der Nähe von *Karûr*, ca. 80 km westwestnördlich von *Tiruchchirâppalli*. In seinem Besitz sollen etwa 500 Schattenspielfiguren sein. *Babu Râo* aus *Tiruppatûr*, ca. 100 km südwestlich von *Thanjâvûr*. *Alagiri Râo*, ein Bruder des *Babu Râo*, dessen Heimatort aber nicht zu eruieren war.

Als Gottheit, die speziell verehrt wird, wurde von T 1 die Göttin *Kâlî* angegeben, welche in Tamiḻ Nāḍu eine Reihe von unterschiedlichen Bezeichnungen aufweist. Dieser Umstand ist deswegen bemerkens-

wert, weil auch in Kêraḷa das Schattenspiel eng mit dem Bhadrâ Kâlî- und Bhagavatî-Kult verbunden ist (Bhadrâ Kâlî oder Mahâkâlî: s. Seltmann 1972: 473, 474), während die Schattenspieler von Karnâṭaka z.B. andere Gottheiten verehren.

Die Schattenspieler nennen ihre Kunst *Thol Bomme Kûttu*, das Spiel mit Lederpuppen. Moderne Ausdrücke dafür sind: *Nizhalkûttu* oder *Nizhalâtṭam*.

2. Die Schattenspielfiguren

Wegen des fast völligen Mangels an Informationen über das Schattenspiel in Tamiḷ Nâḍu war die Frage nach dem Aussehen der Figuren besonders interessant. Würden sie jenen aus Kêraḷa und Orissa gleichen oder jenen aus Karnâṭaka und Ândhra Pradeś? Nunmehr wissen wir, daß sie zu letzterer Gruppe gehören, d.h. zu jenen Figuren, die eine farbige Transparenz aufweisen und die überdies mit Perforationen versehen sein können.

Bei der Durchsicht der Figurenbestände ließen sich sofort zwei unterschiedliche Formen feststellen, nämlich eine alte, traditionsgebundene und eine neue, die einen modernen, sehr veränderten Typus präsentiert. Figuren des alten Typus waren nur noch in beschränkter Anzahl vorhanden. Diese zeigen gewisse äußerliche Gemeinsamkeiten mit Figuren aus Karnâṭaka und jenen aus den Übergangsgebieten von Karnâṭaka zu Ândhra Pradeś, die in den Abmessungen und — wie gesagt — in der farbigen Transparenz liegen. Ikonographische Vergleiche anzustellen, wäre erst dann möglich, wenn eine Bestandsaufnahme sämtlicher noch vorhandener alter Figuren aus Tamiḷ Nâḍu vorläge. Wenn in diesem ganz speziellen Zusammenhang von "alten" Figuren gesprochen wird, so handelt es sich dabei um solche, die höchstens 15 bis 20 Jahre alt sind, denn viel älter werden sie dort nicht, da sie noch sehr häufig zum Einsatz kommen. Mindestens 15 bis 20 Vorstellungen monatlich werden von den einzelnen Truppen immer noch gegeben, eine Anzahl, die wesentlich höher ist als z.B. die in Karnâṭaka, wo mitunter nur noch 2 oder 3 Aufführungen im Monat möglich sind. *Abbildung 1* zeigt zwei Figuren, von denen die eine (Sîtâ) "relativ" alt ist. Sie zeigt noch Anklänge an das, was einmal gewesen ist, nämlich den Zusammenklang von Komposition, Ausdruck und Farbgebung, wie sie als künstlerische Einheit in ihren ursprünglichen Vorbildern anzutreffen gewesen ist. Mit jeder Neuanfertigung für eine ausgediente Figur, die auf dem Schablonenwege kopiert wird, gingen gewisse Feinheiten verloren, aber der alte Stil war stets noch zu erkennen. Dieser

hat sich aber im Laufe der letzten zwanzig Jahre erheblich verändert, als man dazu übergang, den Figuren-Typus dem Zeitgeschmack anzupassen. Dieser wird seit einigen Jahrzehnten durch den indischen Film geprägt, dessen Helden und Heldinnen geschönt, versüßlicht und in bunten Farben dem Publikum vorgestellt werden. Wie diese plakative "Kunst", die auch von den Kalenderfabrikanten und von der Devotionalbilder-Industrie übernommen wurde, aussieht, zeigen die *Popular Illustrations* von Vitsaxis (1977). Eine etwa vergleichbare Schattenspielfigur ist auf *Abbildung 2* zu sehen. Leider kann die Wiedergabe in schwarz/weiß nicht den typischen Farbeindruck vermitteln. Von dieser Stilveränderung sind in erster Linie die Figuren der Götter, Helden und Heldinnen betroffen, während die der Spaßmacher und Tänzerinnen noch am ehesten den alten Vorbildern zu gleichen scheinen, wenn man von der modernen Farbgebung absieht.

Ursprünglich wurden alle Figuren aus Pergament hergestellt. Dieses wurde und wird noch aus Schafs- oder Ziegenfellen präpariert. Bei den "heiligen" Figuren jedoch werden Hirschfelle verwendet. Zu diesen Figuren zählen: *Vinâyaka*, *Râma*, *Sitâ*, *Lakṣmaṇa* und der Hauptspaßmacher *Kôṃāḷi*, der etwa dem *Kôṇangi* des südindischen Tanzdramas (*nṛtya nāṭaka*) entspricht. Die Gewinnung des Pergaments geht im großen und ganzen in ähnlicher Weise vor sich wie in Karṇāṭaka oder Āndhra Pradeś. Erst werden die Felle gehörig gewässert, dann werden sie mit einer (?) Kalkmischung (Genauerer wollte man nicht sagen) ca. anderthalb Stunden lang behandelt. Danach lassen sich die Haare gut abschaben. Um die Haut dann möglichst dünn zu bekommen, wird diese über einer Strohlage auf dem Boden sorgfältig ausgespannt, bis sie unter Sonnenbestrahlung vollständig trocken ist. Nun wird sie aus der Spannvorrichtung befreit, und die Konturen der gewünschten Figur werden in sie eingeritzt. Dies geschieht entweder unter Verwendung alter Vorlagen nach dem Schablonenverfahren oder — bei neuen Entwürfen — aus freier Hand. Sind Durchbrüche vorgesehen, so werden diese jetzt ausgepunzt. Danach wird die Figur selbst aus der Haut herausgestochen. Die sich daran anschließende Farbgebung wird auf der trockenen Haut vorgenommen und zwar in den folgenden Farben: gelb, karminrot oder andere rötliche Töne, Oker-Töne und schwarz. Die Farben selbst dürfen beim Auftragen nicht zu naß sein. Die Farbpulver sind synthetisch, man beschafft sie sich auf dem Bazar. Von den früher verwendeten Naturfarben hat man keine Kenntnis mehr. Zu Beginn der Herstellung einer Figur werden Gebete verrichtet; ev. wird auch eine kleine Pûjâ zu Ehren von *Vinâyaka* abgehalten. Die Bearbei-

tung der Figuren liegt ganz in den Händen der Männer. Frauen dürfen die Figuren während ihrer Menstruation nicht berühren; auch von der hölzernen Kiste (*maṛa peṭṭi*), in welcher die Figuren aufbewahrt werden, haben sie sich generell fernzuhalten. Alle Figuren genießen große Verehrung, denn in ihnen steckt ja nach Auffassung der Schattenspieler wirkliches Leben. Dieses wird ihnen in einer besonderen Weise verliehen. Ist eine Figur bis auf das Auge fertiggestellt, so zieht sich der rangälteste Spieler und Leiter der Truppe zurück, um ohne Zeugen das Auge zu malen und der Figur dadurch Leben zu verleihen. Über Einzelheiten dieser Prozedur, d.h. über die dabei gesprochenen Mantra's etc. war nichts zu erfahren.

Einige Figuren verfügen über bewegliche Arme und Hände; dagegen gibt es keine Figuren mit beweglichen Beinen, abgesehen von jenen der Tänzerinnen, die über bewegliche Kniegelenke verfügen. Arme und Hände werden gesondert hergestellt und vor der Ausmalung der Augen mit Schnüren gelenkartig anmontiert. Zu diesen Figuren gehören fast ausschließlich die der Spaßmacher und Tänzerinnen. Letztere haben auch bewegliche Köpfe. Alle Figuren stecken in einer Klemmlatte aus Bambus oder zwischen zwei dünnen Bambuslatten, die an verschiedenen Punkten durch Verschnürungen zusammengehalten werden. Bewegliche Teile werden mittels Führungsstäben dirigiert, deren Enden mit den Händen oder Köpfen verbunden sind. Gewöhnlich haben die beweglichen Arme ein Schulter-, ein Ellbogen- und ein Handgelenk, die der Tanzmädchen jedoch haben meist kein Handgelenk, sondern bei ihnen sind Ober- und Unterarm mit einem zusätzlichen Gelenkeinsatz ausgestattet; durch diesen Kunstgriff wird ein zügiger und harmonischer Bewegungsablauf erzielt, so wie er beim südindischen Tanz unumgänglich ist (s. Abb. 3). Dieses vierte Gelenk am Arm ist eine Eigenart, die auch bei den entsprechenden Figuren aus Kêraḷa anzutreffen ist (s. Seltmann 1972: 467 u. Abb. 2).

Da Felle jeder Art ziemlich teuer sind, von Hirschfellen ganz zu schweigen, die fast nicht mehr zu bekommen sind, ist man seit etwa zwanzig Jahren dazu übergegangen, Pappe oder reißfestes Papier zur Herstellung von Figuren zu verwenden. Während nun Pergamentfiguren eine Lebensdauer von zehn und noch mehr Jahren haben, halten jene aus Pappe oder gar Papier höchstens sechs Monate, d.h. man ist ständig mit der Abarbeitung neuer Figuren beschäftigt. Dieser Nachteil hat wiederum dazu geführt, nach einem billigen aber doch widerstandsfähigeren Material zu suchen. Man hat es auch gefunden. Seit etwa 5 Jahren hat König Plastik auch in diesem Handwerk seinen Einzug

gehalten. Da nun aber Pappe keine Transparenz besitzt, dient sie nur als Gerüst für eine Kontur; sie wird gemäß der vorgesehenen Kostümierung dergestalt ausgeschnitten, daß stets Verbindungsstege erhalten bleiben, die dem Ganzen dann die nötige Festigkeit verleihen. Zwischen diese Stege wird farbige, durchsichtige Folie (Zelluloid, Cellophan oder ähnliche Materialien) geklebt oder eingelassen. Das Ganze ähnelt dann unseren Transparenten, wie wir sie z.B. auch von gewissen Krippenfiguren her kennen. Die Plastik-Figuren werden auf ähnliche Weise hergestellt.

Die Anzahl der Figuren, über die eine Schattenspieler-Familie verfügt, ist unterschiedlich. So behauptete T 1, etwa 1000 Stück zu besitzen, während T 2 und T 3 von nur etwa 500 Stück sprachen. Diese Angaben darf man nicht wörtlich nehmen, sie stehen vielmehr für eine 'sehr große' und eine 'große' Anzahl. Die genaue Stückzahl ließe sich nur überprüfen, wenn man wirklich einmal alle Figuren beieinander hätte; dies wäre aber nur dann der Fall, wenn man all jene männlichen Familienmitglieder, die anderweitig bei Aufführungen eingesetzt sind, zusammenbekäme. Jeder von ihnen aber führt einen Teil der im Familienbesitz befindlichen Figuren mit sich.

Die Länge der einzelnen Figuren schwankt etwa zwischen 45 und 95 cm und ihre Breite zwischen 19 und 70 cm. Gewisse Bedeutungsproportionen, die früher sicherlich viel ausgeprägter vorhanden waren, sind auch heute noch erkennbar. Am kleinsten sind die Figuren von Kindern und von einigen Spaßmachern, während die der Götter und Helden zu den großen zählen. Zu den auch in der Breite ausladendsten Figuren gehören jene, die nicht nur eine Person sondern eine Szene darstellen, wie z.B. der zum Kampf gerüstete Râvaṇa (*Abb. 4*) oder Râvaṇa bei der Entführung Sītâ's (*Abb. 5*), die Formate von 86×67 und 81×61 cm aufweisen. Derartige Szenen-Platten sind jedoch nur in kleiner Anzahl vorhanden. Dies ist bedauerlich, denn sie tragen, wie dies bei Vorführungen in Karnâṭaka z.B. immer wieder zu beobachten war, wesentlich zur Belebung der Vorführung bei. Der erforderliche viel größere Arbeitsaufwand, den die Herstellung solcher Figuren kostet, dürfte der Grund für ihre geringe Anzahl sein.

Noch vor etwa dreißig Jahren waren es die Dorfbewohner, die den Schattenspielern als Entgelt für ihre Leistungen u.a. auch die Felle für die Herstellung der Figuren schenkten. Diese Gewohnheit gehört der Vergangenheit an und hängt mit jener Umstellung der Aufführungsmodalitäten zusammen, von der weiter unten noch die Rede sein wird. Heutzutage müssen die Spieler die Kosten für alle benötigten Materialien selbst aufbringen.

Auffallend ist die verhältnismäßig große Anzahl von kleinen Figuren, bei denen es sich in erster Linie um Kinder und gewisse Tiere handelt. Bei den Tierfiguren überhaupt fällt die Neigung zur gestalterischen Abstraktion auf. Die Figur des Jatâyü zeigt in ihrer Anlage Ähnlichkeiten mit korrespondierenden Figuren (Garuḍa und Jatâyü) Javas, — eine Bemerkung, die nur mit Vorbehalt gegeben wird, da nur zwei Vergleichsstücke vorgelegen haben (Abb. 6). Die weitaus meisten Figuren verfügen über Gesichter en profil, Gesichter en face sind selten (Abb. 7). Es scheint aber eine Tendenz zu bestehen, bei den in moderner Weise umgestalteten Figuren mehr Gesichter en face auszuführen. Die Gesichter en profil sind — soweit bekannt — nur mit einem Auge versehen; sie kennen also nicht die Zweiäugigkeit (Flundereffekt), die bei gewissen Figuren aus Karṇāṭaka anzutreffen ist (s. Seltmann 1971: Abb. 4). Ausgesprochenen ethnopornographische Figuren, wie sie in Karṇāṭaka und Āndhra Pradeś auch heute noch während der Auführungen zu beobachten sind, konnten nicht festgestellt werden. Selbst die Oberkörper der weiblichen Spaßmacherfiguren waren mit einem Mieder bedeckt. Anscheinend ist solchen Darstellungen schon vor Jahrzehnten ein Riegel vorgeschoben worden, denn grade von der Regierung der Landeshauptstadt Madras sind ja bereits im ersten Viertel dieses Jahrhunderts in dieser Hinsicht sehr strenge puritanische Maßnahmen ergriffen worden, die u.a. die Institution des Tempeltanzes und der Sakral-Prostitution verboten und die in ihren Nachwirkungen heute noch spürbar sind.

Figuren, die ausgedient haben, wurden früher in Stücke geschnitten und in den Fluß geworfen. Das dabei vollzogene Ritual galt zum einen der Göttin Kâlî, der zu Ehren eine Pûjâ samt Opfern (Kokosnuß und die üblichen Gaben) abgehalten wurde. Danach wurde die jeweilige Flußgottheit mit Gebeten angesprochen, wobei ihr die Reste der Figuren anvertraut wurden. Heutzutage werden nicht mehr spielbare Figuren zum Reparieren anderer verwendet.

Einmal im Jahr wird der landesüblichen Sitte entsprochen und dem Arbeitsmaterial, d.h. den Figuren und den Musikinstrumenten, ein besonderes Ritual gewidmet. Dies geschieht am neunten Tage des *Nava-Râtri*-Festes durch die bei diesem Anlaß obligatorische *Āyudha-Pûjâ* vor der geöffneten Kiste, in der sich die Figuren befinden. Behälter und Figuren werden dabei als eine göttliche Einheit angesehen. Eine besondere Trennung oder Anordnung der Figuren innerhalb der Kiste etwa nach hierarchischen Gesichtspunkten oder in der Unterscheidung von guter oder schlechter Partei wird nicht vorgenommen.

3. Die Schattenspielsbühne

Da die Schattenspieler zu ihren Zuschauern kommen und ständig von Ort zu Ort ziehen müssen, ist die Einrichtung eines permanenten Bühnenhauses unbekannt. So wird in jedem der Dörfer, wo man eine Vorstellung geben will, eine temporäre Bühne (tamulisch: *pin arai*; marāthisch: *handar*) aufgebaut. Die dazu benötigten Materialien wie Bambushölzer, Tücher, Matten und Vorhänge wurden früher von den Dorfbewohnern gestellt, die den Schattenspielern als Vergütung für ihre Darbietungen zusätzlich Nahrungsmittel, Kleidungsstücke und auch Bargeld überließen. Dafür konnten dann auch die Dorfbewohner einschließlich der Kinder die Vorstellungen besuchen, gleichgültig ob der einzelne sich nun mit einem großen oder kleinen Beitrag an der dörflichen Pauschalvergütung beteiligt hatte. Die Hauptlast derartiger Sammelleistungen wurde in alter Zeit sowieso von den reichen Feudalherren des Dorfbezirkes getragen, die auch den Schattenspielern Einladung und Auftrag vermittelten. Der wirtschaftliche Niedergang während der letzten Jahrzehnte verbunden mit der Auflösung alter Sozialstrukturen bewirkten zum einen, daß die alte Oberschicht ihre traditionellen Verpflichtungen nicht mehr wahrnahm oder nicht mehr wahrnehmen konnte, und zum andern, daß der ärmere Bevölkerungsteil sich erst recht nicht mehr an den Deputaten beteiligen konnte. Hinzu kam der Einfluß des Kinos, der bei vielen Leuten das Interesse am nicht so spektakulären und vor allem am völlig unmodernen Schattenspiel erlöschen ließ. Für die Schattenspieler bedeutete diese Entwicklung eine Herausforderung; um zusammen mit ihrem angestammten Beruf überleben zu können, mußten neue Mittel und Wege gefunden werden. Während die Schattenspieler in Karnāṭaka und Āndhra Pradeś, die sich in derselben Lage befanden, zumeist resignierten, sich anderen Beschäftigungen zuwandten und ihren eigentlichen Beruf ganz aufgaben, bzw. ihn nur noch als Nebenbeschäftigung ausüben, stellten sich die Schattenspieler von Tamil Nāḍu um und entwickelten ein neues System. Sie übernahmen nämlich seit etwa 1958 die europäische Praxis, Eintrittsgelder zu verlangen, so wie dies auch bei den indischen Kinohäusern üblich ist. Auf diese Weise werden nur die wirklich zahlungsfähigen Interessenten erfaßt. Die Schwierigkeit bei der Verwirklichung dieser Idee bestand nun darin, Zahlungsunfähige oder Zahlungsunwillige von der Aufführung fern zu halten. Das war leichter gesagt als getan, denn ursprünglich war die irgendwo auf dem Dorfanger stehende Bühne für jedermann einzusehen. Diese Einsicht

galt es zu beseitigen. Man tat dies mit Hilfe einer ca. 2,50 m hohen Abschränkung aus Zeltplanen und Tüchern nach dem Muster europäischer Schaustell-Unternehmen, die innerhalb eines abgeschirmten runden Platzes ihre Künste unter freiem Himmel, d.h. ohne Zirkuskuppel, zeigen. Diese Umfriedung hat nur einen Zugang, der leicht kontrolliert werden kann. Dort stehen zwei Mitglieder der Truppe, um die Eintrittskarten zu entwerten. Diese kosten für Erwachsene etwa 20, für Kinder etwa 15 Paisa; das sind ca. 5 bzw. 4 Pfennige. Gegenüber dem Eingang liegt die Bühne (s. *Skizze I*). Die Abschirmung ist rund oder oval gehalten; ihr größter Durchmesser liegt etwa bei 15 bis 20 Metern. Die Abschirmplanen werden an Bambuspfeilen befestigt, die zuvor im Boden eingelassen wurden. Alles Zubehör ist jetzt Eigentum der jeweiligen Truppe.

Das eigentliche Schattenspiel jedoch allein hätte nicht mehr genug zahlungskräftiges Publikum angelockt, vor allem keines, das noch gewillt gewesen wäre, viele Stunden hintereinander diesem Schauspiel zu folgen. Auch in diesem Punkte verstand man, Abhilfe zu schaffen. So wurde von einigen Truppen die Vorführung des Schattenspiels je nach Wunsch auf drei oder vier Stunden beschränkt. Dann läßt man eine Pause eintreten, und danach findet eine besonders bei den Männern sehr beliebte Tanzvorstellung statt. Sie wird von Tänzern und Tänzerinnen bestritten, die alle zur Familie des jeweiligen Schattenspielers gehören. Diese Darbietungen stellen eine Mischung aus Tanzelementen dar, die dem Volkstanz, dem Zigeunertanz, dem klassischen Tanz und dem, was man aus letzterem im indischen Film gemacht hat, entstammen. Der ganze Stil ist auf erotische Bedürfnisse zugeschnitten. In Anwesenheit von Amtspersonen wird in dieser Beziehung aber Zurückhaltung geübt. Die Tänzerinnen bemühen sich in ihrer Kostümierung und in ihrem Make-Up möglichst ein Abklatsch gewisser Filmstars zu sein, deren Songs und Schlager dann auch imitiert werden. Fast überflüssig zu sagen, daß die akustischen Elemente sowohl des Schattenspiels als auch der Tanzvorführungen auf landesübliche Weise und fortschrittsbedingt in einer für uns unerträglichen Lautstärke über Lautsprecher durch die Nacht dröhnen. Da die musikalische Untermauerung der Tänze durch abgespielte Schallplatten gestaltet wird, die durch Übersteuerung der Anlage fast durchweg mit pfeifenden Geräuschen gepaart ist, wird die Darbietung zu einem unvergeßlichen Erlebnis. Es versteht sich, daß die Werbung für die abendlichen Vorstellungen und insbesondere für die "recorddances" auf dieselbe Weise durchgeführt wird. Bislang hat sich diese Umstellung als voller Erfolg

Abb. 1 Râma und Sîtâ vor ihrer Waldhütte. Sîtâ ist dabei, Râma zu überreden, den goldenen Hirsch für sie zu erlegen. Figur von T 1. Râma 87 x 41 cm.

Abb. 2 Lord Îśvara (Śiva), vierarmig mit Tigerfell, Schlangenkragen (nâga-kunḍala), Dreizack, Bogen, Keule (hier mehr als Stützstab der Rṣi's) und Wassergefäß, wie es wandernde Bûßer mit sich führen. Figur von T 1. 71 x 41 cm.

Abb. 3
Dilli Muttamma, das Tanzmädchen,
mit den viergliedrigen, beweglichen
Armen und dezenter Kleidung. Figur von
T 1. 61 x 25 cm.

Abb. 4
Ravana, zum Kampf gerüstet. Figur von
T 1. 86 x 67 cm.

Abb. 5
Râvana, der Sitâ auf einem Wagen
entführt. Figur von T 1. 81 x 61 cm.

Abb. 6
Jaṭâyû, der König der Geier. Freund
Râma's. Figur von T 1. 53 x 47 cm.

Abb. 7
Kâśi Raja, ein Fürst aus der
Hariścandra-Legende. Figur von T 1.
89 x 42 cm.

Abb. 8
Vorführer der T 1 mit Fußschlagholz.
Der untere, abgeschrägte Teil des
Bildschirms ist gut zu erkennen.

Abb. 9 Werbetrommler von T 1 mit Sprachrohr.

Abb. 10 Musikerinnen vor dem Bildschirm mit Trommel und Tastenharmonium.
Links die "Startänzerin" des Ensembles von T. 1.

Abb. 11 Vorführer von T 1 mit der Handrassel und dem Mundröhrchen als Klanggebern.

Abb. 12 Vorführer von T 2 mit der Figur des Tanzmädchens im Kavadi-Stil.

Abb. 13

Vorführer von T 2 beim Manipulieren,
wobei gelegentlich ein Haltestab mit dem
Mund betätigt wird.

Abb. 14

Vorführer von T 2 beim gleichzeitigen
Betätigen von mehreren Figuren.

Abb. 15
Hanumat, auf seinen zusammengerollten
Schwanz sitzend. Figur von T 1.
87 x 41 cm.

Abb. 16
Schicksalsbaum aus der Hariścandra-
Legende mit der Schlange, die den Sohn
von Hariścandra durch ihren Biß tötete,
Figur von T 1. 47 x 43 cm.

erwiesen, denn die einzelnen Truppen kommen auf 20 bis 25 Vorstellungen im Monat. Sobald sich aber das Fernsehen auch auf den Dörfern durchgesetzt haben wird, werden sich die Schattenspieler vor neue Probleme gestellt sehen. Vermutlich wird es dann keinen Ausweg mehr für sie geben, und die Kunst des Schattenspiels wird dem Untergang geweiht sein.

Die eigentliche Bühne ist ein Rechteck von etwa 2,20 m Breite, 1,60 m Tiefe und einer sich zwischen 2,10 und 1,80 m bewegenden

Skizze I. Schematische Skizze der A. Bühnenanlage mit Umfriedung und B. der Seitenansicht der Bühnenhütte.

Skizze ausgeführt von A. T. Seltmann

Höhe, die durch ein Pultdach bedingt ist. Vor der Bühne ist noch ein freier Raum von etwa 70 cm markiert, der den Musikern vorbehalten ist. An den Seiten befinden sich abgeschirmte Nischen, in denen die Koffer und Kisten für Zubehörteile, Kostüme und dergleichen abgestellt werden. Einer von ihnen dient als 'Green Room' zum Ankleiden und Schminken. In ihm steht auch das Grammophon und ist auch die elektrische Installation untergebracht (s. *Skizze I*). Die Seitenwände dieses Gevierts sind mit Tüchern verhängen; als Rückwand dient die Plane der Umfriedung; die Dachabdeckung besteht aus Planen. Die Frontseite wird zu knapp Zweidritteln vom eigentlichen Bildschirm ausgefüllt; das restliche Drittel ist mit undurchsichtigen Tüchern bespannt, die den dahinter hockenden Vorführer verbergen. Diese Schirmwand ist etwa 85 cm hoch, während der aus durchsichtiger weißer Leinwand bestehende Oberteil einschließlich der Verspannungen ca. 125 cm hoch ist (s. *Skizze I*). Der Erdboden innerhalb des Geviertes und eine etwa 60 cm breite Bahn unmittelbar vor der Bühne sind mit Matten ausgelegt, denn Figuren, Vorführer und Musiker sollen tunlichst nicht die Erde berühren. Hierbei werden dieselben Regeln beachtet wie z.B. auch auf Java (s. Seltmann 1974: 44-45), wo für die Dauer der Aufführung der Bühnenbezirk tabuisiert wird. So darf auch der Vorführer in Tamil Nāḍu während einer Vorstellung den Raum hinter dem Bildschirm nicht verlassen. Der untere Teil des Bildschirms wird durch ein straff gespanntes Seil derart zum Vorführer hin abgewinkelt und an einem Bambusstamm befestigt, daß eine etwa 25 cm breite Stoffbahn entsteht. Zwischen Seil und Bildschirm lassen sich nun jene Figuren stecken, die grade nicht in Bewegung sind. Die schräge Stoffbahn verhindert ein Durchrutschen dieser Figuren (s. *Abb. 8*). Den ganzen eingefriedeten Theaterplatz nennen die Schattenspieler *padam kâṭṭum arai* (tamulisch), die eigentliche Bühne *pin arai* (tamulisch) bzw. *handar* (marâthisch), den Bildschirm *tirai silai* (tamulisch) bzw. *cêla* (marâthisch) und die Abdecktücher *jôlan* (marâthisch). Als Lichtquelle diente noch vor etwa 30 Jahren eine Hängelampe aus Lehm, die nach der Angabe von T 1 von 4 Dochten, nach jener von T 2 von drei Dochten gespeist wurde, die in Rizinus-Öl lagen. Derartige Lampen existieren nicht mehr. Heutzutage benutzt man Kerosin- oder elektrische Lampen, die über dem Kopfe des Vorführers aufgehängt sind.

4. Die Vorführung

Um es auf etwa 20 Vorstellungen im Monat zu bringen, ist eine ausgedehnte Reisetätigkeit Voraussetzung. Gewöhnlich beträgt der Aktions-

radius 80 bis 100 km; gelegentlich kann er aber auch größer sein. T 1 gelangt dabei im Süden bis Râmnâd und Râmeswaram, ja sogar bis Kanniyâkumâri, der südlichsten Stadt Indiens. Im Norden bildet der Cauveri-Fluss die Grenze der Aktivitäten, während dies im Westen die Gebirgskette ist, welche die Grenze zu Kêraļa bildet. Das Dreieck zwischen Kârikâl, Kanniyâkumâri und Coimbatore wird auch von T 2 und T 3 bereist. Anscheinend hat aber jede Truppe ihre bevorzugten Plätze, sodaß man tunlichst einander nicht ins Gehege kommt. Während der Regenzeit ist die Tätigkeit der Truppen stark eingeschränkt oder sie kommt ganz zum Erliegen. Fast alle Spielgemeinschaften haben während der verheerenden Wirbelstürme in den Jahren 1976 und 1977 viele ihrer Figuren und Ausrüstungsgegenstände verloren, zu denen auch leider die wenigen damals noch vorhandenen alten Bestände gehörten.

Angekommen an einem der Reiseziele, wird zunächst die Erlaubnis vom obersten Dorfbeamten eingeholt, spielen zu dürfen; dabei erfährt man auch, an welcher Stelle die Bühne aufgebaut werden kann. Diese Obliegenheiten hat der sogenannte Ausrufer (tamulisch *kâran*) wahrzunehmen, der den Beinamen *taṇḍura* (tamulisch) trägt, weil er früher auf einem altertümlichen, kesseltrommelartigen Instrument dieses Namens mittels zweier kleiner Schlegel die Begleitmusik bei seiner Werbekaktion machte. Jetzt wird eine andere Trommel, nämlich die ebenfalls mit Stöckchen geschlagene *Tamukku* (tam.), dazu benutzt.

Hat der Ausrufer einen positiven Bescheid erhalten, so bedankt er sich bei dem jeweiligen "Patron", den übrigen Funktionären und der Dorfgemeinschaft. Überdies bittet er die Dorfgottheiten um ihren Segen für eine gute und ungestörte Vorstellung. Bei der Verkündung des Programms benutzt der Ansager außerdem einen Sprechtrichter (s. Abb. 9). Im Laufe des Nachmittags beginnt der Aufbau der Bühne und der Umfriedung. Inzwischen versuchen Mitglieder der Truppe, Eintrittskarten zu vertreiben. Das Dorfoberhaupt samt seiner Familie erhält Freikarten. Zu den diversen Vorbereitungen zählt auch die Installation des elektrischen Lichtes und der Verstärkeranlage, die mitunter zeitraubend sein kann, wenn die über Masten laufenden Leitungen angezapft werden müssen. Die Vorstellungen beginnen immer erst nach acht Uhr abends, aber es dauert oft sehr lange, bis sich das Rund gefüllt hat. Inzwischen schreien die Lautsprecher Werbetexte und Film-musik ins Dorf hinein. Sind endlich auch die Honoratioren erschienen, kann das Zeichen zum Beginn gegeben werden.

Die Musiker haben ihre Plätze direkt vor der Bühne eingenommen,

und der Vorführer hat hinter dem Bildschirm Position bezogen. Figuren und Opferzutaten sind bereitgelegt. Zum Instrumentarium gehören: eine Trommel in Mṛdangam-Form, deren Abmessungen lokalen Abweichungen unterworfen sein können (Sambamoorthy 1971: III, 67-69, Plate IX); sie wird im allgemeinen von einem Mann geschlagen. Ein Paar Cymbals der Jālṛā-Form (Sambamoorthy 1959: II, 242, Plate X). Ein Mehrton-Harmonium, das ebenso wie die Cymbals von einer Frau bedient werden kann (s. Abb. 10). Hinzu kommen jene Klanggeber, die je nach Bedarf vom Vorführer allein betätigt werden. Dazu gehören zwei verschiedene Arten von Schlaghölzern, mit Glöckchen versehene Schnüre oder Metall-Kehlen, in denen sich lose Metallkugeln befinden, und eine Art primitives Blasinstrument. Zu den Hölzern zählen einfache Stäbe, die entweder aneinander oder an ein Holzbrett geschlagen werden; außerdem trägt der Vorführer aber permanent an seinem rechten Fuß ein bis zum Fersenansatz reichendes rechteckiges Holzbrett von etwa 1,5 cm Stärke, das sandalenartig mit einer Verschnürung am Fuß befestigt wird, die zwischen der großen und zweiten Zehe hindurchgeht und sich um die Fußfessel windet (Abb. 8). Dieser Klanggeber nennt sich *Kaikattai* (tamulisch); er hat rhythmische Funktionen, die besonders bei turbulenten Szenen wie Zweikämpfen und dergleichen in Erscheinungen treten, wenn der Vorführer mit Vehemenz mit dieser Sandale auf ein anderes Holzbrett schlägt und damit die Klangkulisse um allerlei Nuancen bereichert. Die Schnüre mit den Glöckchen werden um die Finger der rechten Hand gewickelt und dort — entsprechend der Figurenbewegung (besonders bei Tänzen) — rhythmisch geschüttelt. Sie ähneln den Fußbändern der Tänzerinnen (*gējjai*, *gējje*, *gējjam*) und heißen *Surapati* (vermutlich ein Marāṭhi-Wort; im Tamulischen nicht gebräuchlich). Derselben Funktion dienen zwei Metallringe, die mit einer Hohlkehle versehen sind. In dieser befinden sich Metallkugeln, die bei Schüttelbewegungen einen ähnlichen Klang wie Glöckchenschnüre hervorbringen; sie werden *Salāṅgai* genannt (s. Skizze II und Abb. 11). Sie werden über den Daumen der rechten Hand gestülpt und dort betätigt. Die bei Sambamoorthy (1962: 29, Pl. VIII, Fig. 4; 1959: 279b) beschriebenen *Kaichilambu*-Ringe sind ihnen ganz ähnlich. Ein weiterer merkwürdiger Klanggeber ist schließlich eine Art Blasinstrument; es besteht aus einer ca. 15 cm langen Röhre mit einem Durchmesser von etwa 2 cm, die in ihrer Mitte eine Aussparung aufweist. Diese wird quer in den Mund genommen, und mit ihrer Hilfe werden durch unterschiedlich bemessene Luftblasungen und Zungengeräusche ungewöhnliche Klangeffekte erzielt.

Sie nennt sich *Ūṭhaṇ Kuḷal* (merkwürdigerweise ein aus dem Malayâlam kommendes Wort; tamilisch *utum kuḷal*. Siehe Abb. 11). Ein ähnliches Instrument wird auch von den Schattenspielern aus Pinguli (Sâvantvâḍi, Süd-Mahârâstra) benutzt, einer Gruppe, die noch zu den Schattenspielern von Nordwest-Karṇâṭaka zu rechnen ist; es wird dort *Poura* genannt. Die Tradition grade dieser Truppe, die seit langem in Isolation lebt, ist sehr alt, und es ist daher aufschlußreich, daß auch die Schattenspieler in Tamiḷ-Nāḍu, die ebenfalls in einer gewissen Isolation gelebt haben, in diesem Punkte eine Übereinstimmung zeigen.

Skizze II. Schematische Skizze eines Rasselringes (A) sowie Längs- und Querschnitt (B und C).
 Skizze ausgeführt von A. T. Seltmann

An dieser Stelle sei auch auf die Merkwürdigkeit verwiesen, daß die Benutzung von Fuß-Schlaghölzern bei den indischen Schattenspielern einzig hier anzutreffen ist. Nur die Schattenspieler aus Orissa kennen Schlaghölzer, diese jedoch in Form von Kastagnetten (*daskathi*; s. Seltmann 1977: 335-336), die mit der Hand betätigt werden. Dagegen kennt das javanische Schattenspiel ebenfalls Schlaghölzer, die mit dem Fuß bedient werden, wobei das kegelförmige Holz (*cěmpala*) allerdings mit den Zehen gehalten wird. Die während der Vorführung vorgetragenen Gesänge nennen sich *pâṭṭu*.

Die Oberaufsicht einer Vorführung liegt bei einem Altmeister, dem *Vâdhyar*, der sowohl als Musiker mit einem Instrument, aber auch als Sänger und Rezitator tätig sein kann. Der Vorführer kann gelegentlich einen Gehilfen hinzuziehen, der ihm dann bei schwierigen Manipulationsvorgängen mit mehreren Figuren z.B. zur Seite steht. Das Verlassen des Bühnenraumes während des Spiels ist nicht gestattet.

Der Ablauf einer Vorstellung vollzieht sich nach festen Regeln, die jedoch gewisse Variationen zulassen. Zunächst werden hinter dem Vorhang eine Reihe von Figuren aufgesteckt. Unter ihnen ist die des Gottes *Vinâyaka* die dominierende. Bei T 1 war sie — vom Beschauer aus gesehen — ganz links am Bildschirm plazierte. Vor ihm, nach der Mitte zu, stand die viel kleinere Figur des Hauptspaßmachers *Komâli*, dessen Kopf einen sich deutlich abzeichnenden Haarschopf aufwies. Die Profile beider Figuren waren gegen die Mitte des Bildschirms gerichtet, auf dessen rechter Seite sich vier andere männliche Spaßmacher befanden, die zu den beiden erstgenannten Figuren hinüberblickten. Der größte von diesen, namens *Erian*, sowie ein neben ihm stehender kleinerer hatten eine Haarlocke und einen Schnurrbart; letzterer hatte einen beweglichen Kopf und einen dicken Bauch. Der dritte hatte ein dunkles negroides Gesicht und ebenfalls einen beweglichen Kopf, während der vierte sich kahlgeschoren und fast farblos präsentierte. Ihre Namen sind:

Ucci-k-kuḍumbân, eine verschliffene Form des tamilischen *Uccu-k-kuḍumiyân*. Die Bedeutungen der beiden Wortkomponenten sind "Scheitel" und "Haarknoten". Es handelt sich dabei also um einen Brahmanen mit kahlgeschorenem Kopf, der auf dem Scheitel nur noch ein Haarbüschel aufweist ("front-tufted-man"). *Ulaivai-t-talaiyan* ist eigentlich die tamilische Bezeichnung für den mit einem Einhorn versehenen Magier *Ṛṣyaśṛṅga*. Die Marâthi-Namen der beiden vorgenannten Figuren lauten: *Tol(l)a Kôdube* und *Tukla Kôdube*. Die fünfte Figur trägt den Namen *Mâṭṭa Añcu Paisa*, eine in Tamil *Nâḍu* nicht geläufige Bezeichnung, die sich anscheinend auf einen Angehörigen der in Nord-Malabar ansässigen muslimischen Gruppe der *Mâṭṭa's* (= *Moplah* bzw. *Mâṭṭille*) bezieht. Der Begriff *Killekyâta* aus Karnâṭaka für den Hauptspaßmacher ist nicht bekannt (s. auch Seltmann 1971: 486). Weibliche Spaßmacher sind bei diesem Eingangsarrangement nicht vertreten.

Hinter dem Bildschirm findet nun eine Opfer-, Anrufungs- und Gebetshandlung statt, bei der die landesüblichen Opfer wie Weihrauch, Kokosnuß, Reiskörner, Betelblätter etc. nicht fehlen dürfen. Eingeleitet

wird diese Zeremonie bei T 1 mit einem *Vinâyaka*-Stotra. Ihm folgen weitere Stotra's zu Ehren von *Murugan* (*Kârttikeya*, *Skanda*), *Kâlî* und *Karuppa Swâmi* (ein Schwert, das göttliche Ehren genießt). Figuren, welche diese Gottheiten verkörpern, sind nicht am Bildschirm zu sehen und sollen auch nicht als solche existieren. Bei T 2 hingegen gilt die Haupt-Pûjâ dem *Vighneśvara* und der *Sarasvatî*. Der das Ritual vollziehende Schattenspieler fungiert als Sprachrohr von *Komâlî*, welcher der eigentliche Darbringer der Opfer und Sprecher der Anrufungen etc. ist. Am Schluß werden auch die Ahnen und mit ihnen die alten Lehrmeister der Kunst in die Ehrenbezeugungen eingeschlossen. Die bei den Stotra's gebrauchte Sprache ist das Tamulische, das auch während der Vorführung verwendet wird. Nach den Ritualien kündigt der *Komâlî* (marâthisch: *koduka*) — nunmehr als Herold — den Beginn des Spieles an und gibt gleichzeitig in Prosa eine kurze Inhaltsangabe. Nun kann eine Gesangs- oder eine Tanzeinlage folgen. Letztere wird von einem der Spaßmacher und seiner Partnerin, dem Tanzmädchen (*Abb. 3*) namens *Delhi Mûttama* (= Dilli), gestaltet. Danach beginnt das eigentliche Spiel mit dem Erscheinen der Hauptfiguren. Es dauert gewöhnlich 3 bis 6 Stunden und endet frühestens um Mitternacht. Ursprünglich waren die Stücke auf eine Dauer von mindestens sechs Stunden angelegt. Um die Vorführung aufzulockern, wird ungefähr nach der Hälfte der Spielzeit und nach dem zweiten Drittel jeweils eine komische Szene eingeschoben. Die erste zeigt den Kampf zwischen zwei Widdern (*âṭṭukaḍâis*), die zweite die Bemühungen eines Mannes, einen Stier unter Kontrolle zu bringen. Die Gestaltung dieser beiden Szenen erlaubt dem Vorführer, sein Können in vollem Ausmaß unter Beweis zu stellen. Dies gilt auch für Szenen, in denen Tänze oder Zweikämpfe vorgeführt werden. Bei den Tänzen werden die Bewegungen der Figuren nicht nur dem rhythmischen Gefüge der Musik angepaßt, sondern die Figuren zeigen zusätzlich artistische Leistungen, indem sie sich überschlagen, blitzschnell die Seiten wechseln, die Köpfe verdrehen und dergleichen tun. In so einem Falle muß der Vorführer außer dem Haltestab auch noch drei andere (für die Arme und den Kopf) dirigieren. Wie so etwas aussieht, zeigt *Abb. 12*: der nur bis zur Hüfte reichende Haltestab der Tänzerin-Figur wird zwischen Spannseil und Bildschirm gesteckt, die drei anderen Stäbe ruhen bei einfachen Bewegungsabläufen in einer Hand. Da die Tänzerin über einen gewaltigen Kopfbierat (Wassertöpfe oder Rundbögen mit Pfauenfedern in der Art des *Kavadi*-Tanzes) verfügt, ist das Manipulieren des Kopfes besonders schwierig. Sollen nun wirklich komplizierte Bewegungen

durchgeführt werden, dann hält der Vorfürer in jeder Hand einen Führungsstab, der jeweils einen der Figuren-Arme dirigiert, während der Stab, der den Kopf bedient, mit dem Mund gehalten wird (Abb. 13). Bei Kampfszenen, in die mehrere Personen verwickelt sind — meist kämpft der Held dann gegen verschiedene Gegner gleichzeitig —, bedient der Vorfürer oft fünf bis sechs Figuren (Abb. 14). Diese Tanz- und Kampfszenen sind äußerst beliebt und sorgen immer wieder für eine belebende Note innerhalb der oft langatmigen Dialoge. Letztere werden aber durch Einlagen der Spaßmacher-Figuren beträchtlich aufgelockert. Diese können, müssen aber nicht etwas mit dem eigentlichen Spielgeschehen zu tun haben. Sie haben oft erotischen Charakter, zeigen Auseinandersetzungen aus Eifersucht, sind libidinös und lassen es auch an eindeutigen Obszönitäten nicht fehlen. Heikle Situationen innerhalb eines Dreierverhältnisses geben dabei einen wirkungsvollen Hintergrund ab. Die bei diesen Einlagen gesprochenen Texte werden extemporiert. Sie glossieren oft die örtlichen Verhältnisse und — im Rahmen der Schicklichkeit — auch einzelne Personen. Alle Dialoge und Monologe, also auch die der eigentlichen Handlung werden in Prosa gesprochen, wobei die weiblichen und männlichen Gesangspartien von den Mitwirkenden gestaltet werden, so wie es sich grade ergibt. Die Begleitmusik, ob vokal oder instrumental, hat modernes Gepräge; man imitiert, so gut es geht, Film-Musik und vor allem deren "Schlager". Selbst die einleitenden Invokationshymnen sind nicht mehr traditionsgebunden. Auf die Frage nach der Kenntnis der früher üblichen traditionsgebundenen Intonierungen war bereits einiges Nachdenken erforderlich, um diese zu reproduzieren; man kennt nur noch wenige Bruchstücke. Die Fragen nach alten Râga's erledigte sich somit von selbst. Das Textskelett jener überlieferten Stücke, die zum Repertoire gehören, wird vom Vater auf die Söhne mündlich weitergegeben, d.h. die Schüler müssen es durch ständiges Anhören während der Aufführungen erlernen. Manuskripte dieser Texte sind nicht vorhanden. Eine Übersicht des Repertoires folgt weiter unten. Im Gegensatz zu Schattenspiel-Aufführungen in Karnâṭaka und Kêraḷa endet die Vorführung nicht mit einem Ritual; sie gleicht somit jener in Orissa.

Die Aufführungen dienen der reinen Unterhaltung, von einer Ausnahme abgesehen, die allerdings nur von T 1 bestätigt wurde. Beim Ausbleiben von Regen, das zu Dürre führt, kann von einer Dorfgemeinschaft eine besondere Aufführung arrangiert werden. Diese findet in Front des Dorftempels statt, wobei der Bildschirm zur Gottheit gerichtet sein muß. Dann wird in der üblichen Weise stets die Krönung

Râma's gespielt. Auch die alte Tradition, während der großen religiösen Jahresfeste Schattenspiele vorzuführen, wird immer noch gehandhabt. Aus besonderem Grunde können auch Vorstellungen unterbrochen werden. Dies geschieht dann, wenn während des Spieles ein Todesfall eintritt, oder wenn ein Zuschauer entdeckt wird, dem der 'böse Blick' zugeschrieben wird bzw. wenn sich ein andres böses Omen ereignet. Nach Angabe von T 2 wird dann eine *Sâmbrâṇi*-Pûjâ vollzogen, wobei die Puppen mit *Sâmbrâṇi*-Weihrauch beräuchert werden. *Sâmbrâṇi* ist eines der Gewächse, das Benzoë-Harz liefert. Auch sollen die Figuren mit einem entsprechenden Puder bestrichen werden. Um den Einfluß des 'bösen Blicks' zu neutralisieren, wird Erde, etwas Salz und das Laub einer Pflanze (*milakavattal*) dreimal vor der Bühne in der Luft geschwenkt und dann ins Feuer geworfen; danach geht die Vorstellung weiter. Man konnte sich auch daran erinnern, daß früher, als man noch Öllampen benutzte, das Verlöschen des Lichtes während des Spieles als sehr böses Omen angesehen worden war, wußte aber nicht mehr mit Sicherheit, was man dagegen getan hatte. Auch heute noch wird das Verlöschen der Kerosin-Leuchte oder des elektrischen Lichtes als böses Omen angesehen und als Bedrohung empfunden. Aufführungen am Tage, so wie sie uns aus Java und Bali zu Beschwörungszwecken (*ngruwat*; Seltsmann 1974: 36 ff.) bekannt sind, gibt es nicht.

Die Anzahl der Vorstellungen, die in einem Dorfe gegeben werden, hängt vom Interesse des Publikums ab. Spezialwünsche, die sich besonders anlässlich von Tempelfesten ergeben, werden berücksichtigt, und so kann es auch heute noch vorkommen, daß mehrere Nächte hintereinander Teile aus dem Râmâyana vorgeführt werden. Um das ganze Epos zu bewältigen, benötigt T 1 zwölf, T 2 dagegen 13 Nächte, wobei lokale Versionen dieser Dichtung gestaltet werden. Um welche Varianten es sich dabei handelt, ließe sich nur durch langwierige Untersuchungen klären, die allerdings möglichst bald durchgeführt werden müßten, d.h. noch ehe diese Form des Dramas gänzlich zum Erliegen gekommen ist. Bei T 1 liegen die Schwerpunkte der Râmâyana-Aufführung auf folgenden Szenen:

Daśaratha's Bemühungen, durch Buße
und Opfer zu Kindern zu kommen
Tâḍakâ Samhâram (der Tod Tâḍa-
kâ's)
Sîtâ Kalyâṇam (Sîtâ's Hochzeit)

1. Buch: Bâla Kânḍa
„ Bâla Kânḍa
„ Bâla Kânḍa

Daśaratha's Tod	2. Buch: Ayodhyâ Kāṇḍa
Pādukâ Paṭṭābhiśekam (Krönung von Râma's Sandalen)	„ Ayodhyâ Kāṇḍa
Śûrpaṇakhâ Bhaṅgam (die Verstümmelung der Śûrpaṇakhâ)	3. Buch: Araṇya Kāṇḍa
Jaṭâyû Mokṣam (Bericht und Tod des Jaṭâyû)	„ Araṇya Kāṇḍa
Sugrîva Paṭṭābhiśekam (Sugrîva's Krönung)	4. Buch: Kiṣkindhâ Kāṇḍa
Hanumat (Abb. 15) auf der Suche nach Sîtâ	5. Buch: Sundara Kāṇḍa
Laṅkâ Dâhanam (die Niederbrennung von Laṅkâ)	„ Sundara Kāṇḍa
Vibhîṣaṇa Saraṇâgati (Vibhîṣaṇa stellt sich unter den Schutz von Râma)	6. Buch: Yuddha Kāṇḍa
Kumbhakarna Vadham (der Tod Kumbhakarna's)	„ Yuddha Kāṇḍa
Indrajit Vadham (der Tod Indrajit's)	„ Yuddha Kāṇḍa
Râvaṇa Vadham (der Tod Râvaṇa's)	„ Yuddha Kāṇḍa
Râma Paṭṭābhiśekam (die Krönung Râma's)	„ Yuddha Kāṇḍa

Die Besonderheiten der Darbietungen von T 2 bestehen darin, daß auch Szenen aus dem siebentem Buch (Uttara Kāṇḍa) gezeigt werden, und daß darüberhinaus zwei andere Abschnitte aus dem Râma-Epos gestaltet werden, die nicht der lokalen Version des Dramas entsprechen, sondern die aus einer anderen Gegend stammen; sie wurden angegeben als *Mayil Râvaṇan Katai* und *Āśvamedha Yâgam*. Die zum zweiten Buch gehörenden Darstellungen werden in einer Nacht vorgeführt, die der restlichen Bücher und Abschnitte verteilen sich auf zwölf Nächte.

Sowohl T 1 als T 2 ergänzen ihr Repertoire mit Aufführungen, denen lokale Sagen und Erzählungen zugrunde liegen, nämlich die Geschichte von *Hariścandra* (s. dazu Abb. 16) und seinem Leidensweg (s. auch Winternitz 1908: I, 468, 469, u. Stutley 1977: 110, u. Mani 1975: 309, 310, u. N.N. 1927: 85-89) sowie die Ereignisse um *Nallat(h)āṅgâl*, der guten jüngeren Schwester. T 2 verfügt noch über zwei weitere Themen. Sie nennen sich: *Gnanasaundari* und *Pakta Pirakalatan*. Das *Nallatāṅgâl*-Thema ist merkwürdigerweise aus dem christlichen Legendengut Tamil-Nâḍu's übernommen worden. Die Aufführung am 7. November 1978 gestaltete folgende Handlung:

Es war vor langen Zeiten, als im Königreiche *Kāśi* (Benares) eine Hungersnot ausbrach. Um *Nallataṅgāl*, seine Frau, und seine sieben Kinder in Sicherheit zu bringen, schickte *Kāśi Rāja*, der König (Abb. 7), sie zu seinem Schwager, dem Fürsten *Nallatambi* von *Madurai-purī*. Auf ihrem Wege wurde die Königin von einer Schlange bedroht. Ein Jäger kam ihr zu Hilfe und tötete die Schlange. Als er seine Belohnung forderte und sie zu verführen versuchte, wurde sie durch Lord Śiva gerettet. — Inzwischen hatte *Nallatambi* geträumt, daß seine Schwester und ihre Kinder in großer Gefahr schwebten. Er erzählte seinen Traum seiner Frau *Alankārī*, die ihm — aus Eifersucht — seine böse Ahnung mit dem Einwand zerstreute, daß Träume niemals wahr werden würden. — Zu gleicher Zeit baten die Bauern des Reiches ihren König um Hilfe gegen wilde Tiere, die ihr Leben und ihre Ernte bedrohten. Gemeinsam zog man auf Jagd in die Wälder. Dabei begegnete der König seiner Schwester. Er brachte sie und ihre Kinder in seinen Palast. Ohne sein Wissen quälte die bösertige *Alankārī* ihre Schwägerin derart, daß diese nach einiger Zeit keinen Ausweg mehr wußte und sich mit ihren Kindern in einen Brunnen stürzte, um Selbstmord zu begehen. Über seine Diener erfuhr nun *Nallatambi* den wahren Sachverhalt. Er ließ die Toten aus dem Brunnen holen und in Ehren verbrennen. Zutiefst getroffen von der schändlichen Handlungsweise seiner Frau, beschloß er, sich zu rächen. Zu diesem Zwecke ließ er ein Gebäude errichten, das eine ganz besondere Konstruktion aufwies, denn es konnte durch den Zug eines einzigen Seiles zum Einsturz gebracht werden. Als es fertiggestellt worden war, bat er seine Frau, alles für die Hochzeit seines Sohnes vorzubereiten. Diese fand im neuen Gebäude statt, und die ganze Verwandtschaft seiner Frau war zu Gast; als sich alle samt *Alankārī* in diesem Gebäude befanden, zog der König an dem Strick. Der Bau stürzte ein und alle wurden getötet. — Als in *Kāśi* die Verhältnisse wieder besser geworden waren, erfuhr auch der dortige König die traurigen Begebenheiten und auch von dem Schicksal *Nallatambi's*, der inzwischen Selbstmord begangen hatte. So versuchte nun auch er, Selbstmord zu begehen. Lord Śiva jedoch erschien im rechten Augenblick und hielt ihn dadurch davon ab, daß er alle, die ums Leben gekommen waren, wieder zum Leben erweckte. *Nallataṅgāl* aber wurde von ihm wegen ihres vorbildlichen Lebenswandels in einen göttlichen Rang erhoben.

Die Szenenfolge der am 5. April 1978 wahrgenommenen Aufführung im Dorfe *Pālakurichi-Ayyalūr* (Madurai Taluk und Distrikt) von T 1 von Teilen aus dem dritten Buch des *Rāmāyaṇa* hatte nachstehenden

Inhalt: Śūrpaṇakhâ berichtet ihrem Bruder Râvaṇa von ihrem Mißgeschick, vom Tode Khara's und anderer. Mahodara, ein Minister Râvaṇa's, der die von Lakṣmaṇa verstümmelte Śūrpaṇakhâ nicht wiedererkennt, fragt diese, wer sie eigentlich sei. Sie gibt sich ihm zu erkennen. Auch Râvaṇa erkennt seine Schwester endlich wieder und beklagt ihr Schicksal, das wohl dem unheilvollen Einfluß des Saturn zuzuschreiben sei. Zugleich ergreift er ihre Partei. Man berät, wie man die angetane Schmach vergelten könnte, und — auf Rat von Mahodara — beschließt Râvaṇa, Sîtâ zu entführen. (Anmerkung: Der Vorführer, der die höchst eigentümliche Stimme der Śūrpaṇakhâ, der die Nase abgeschlagen worden war, und ihren Gesang zu gestalten hat, entledigt sich dieser Aufgabe mit großem Geschick. Die Gesangspartien lassen noch den *Mukhâri-Râga* erkennen.) — Nunmehr begiebt sich Râvaṇa in die Einsiedelei eines anderen Vertrauten und Ministers namens Mârîca. Er findet diesen bei einer Anbetungshandlung, die Śrî Râma gilt. Erzürnt darüber, weist er Mârîca zurecht und unterbreitet ihm seinen Entführungsplan. Es bedarf der ganzen Autorität Râvaṇa's, Mârîca für seine Pläne zu gewinnen und ihn auch zur aktiven Teilnahme zu bewegen. (Anmerkung: um die Szene aufzulockern, wird ein Dreiergespräch zwischen Râvaṇa, Mârîca und einem Diener eingeschoben, das einen komischen und vulgären Charakter hat. Die Wortwahl ist sehr obszön.)

Śrî Râma, Śrî Sîtâ und Śrî Lakṣmaṇa beobachten vor ihrer Waldhütte mit den fünf Banyan-Bäumen (*pañcâvatî*) einen goldenen Hirsch. Dieser aber ist in Wahrheit Mârîca, der in dieser Verwandlung Râma und Lakṣmaṇa von Sîtâ weglocken soll. Sîtâ bittet Râma inständig, dieses wunderbare Tier für sie zu erlegen. Nach anfänglichem Sträuben willigt er endlich ein, denn es widerstrebt ihm, Sîtâ allein zu lassen. (Anmerkung: Die Bewegungen des Hirsches werden sehr naturgetreu wiedergegeben.) — Râma folgt dem Hirsch in den Wald und nach einer langen Jagd erlegt er ihn durch einen Pfeilschuß. Mârîca, der sich in diesem Augenblick wieder in seine ursprüngliche Gestalt zurückverwandelt, stößt einen lauten Schrei aus. Sîtâ, zutiefst erschrocken, glaubt die Stimme des verwundeten Râma zu erkennen. Sie fleht Lakṣmaṇa an, seinem Bruder zu Hilfe zu kommen. Dieser, der dieselben Bedenken wie Râma hat, will Sîtâ nicht verlassen, läßt sich schließlich aber doch überreden, besonders weil ihm vorgeworfen wird, seinen Bruder im Stich zu lassen. Er begiebt sich auf die Suche nach Râma. (Anmerkung: Die Jagd nach dem Hirsch wird sehr anschaulich wiedergegeben.) — Nunmehr nähert sich Râvaṇa in der Gestalt eines betteln-

den Büssers der Waldhütte. Er bittet Sîtâ um Essen. Es entspinnt sich zwischen beiden ein längeres Zwiegespräch. Als Sîtâ den sie schützenden magischen Bereich der Hütte verlässt, um dem Bûßer Speis und Trank zu reichen, offenbart sich Râvaṇa in seiner wahren Gestalt und entführt Sîtâ in seinem Wagen durch die Lüfte. (Anmerkung: Diese Szene ist voller dramatischer Spannung und Höhepunkte.) — Jatâyû, der König der Geier (ein Sohn Garuḍa's bzw. Aruṇa's), beobachtet den nach Laṅkā zurückkehrenden Râvaṇa und die von diesem gefangene Sîtâ. Als Verbündeter Râma's wagt er einen verzweifelten Kampf mit Râvaṇa, um Sîtâ zu befreien. Er vermag aber nichts gegen diesen auszurichten. Râvaṇa schlägt ihm die Flügel ab und verwundet ihn tödlich. Mitleidlos setzt er dann mit der laut wehklagenden Sîtâ seinen Weg fort. (Anmerkung: Auch diese Szene bietet dem Vorführer wieder die Möglichkeit, in der Zweikampfszene seine manuelle Geschicklichkeit zu beweisen.)

Fehlt es an Aufträgen, so wird, wie T 2 berichtet, eine besondere Pûjâ abgehalten, die in erster Linie mit Opfern der üblichen Art ausgestattet ist. Dabei werden die Figuren von Vighneśvara und Sarasvatî vor die anderen Schattenspielfiguren plaziert. Diese und die Familiengottheiten werden um Hilfe angerufen. Die Anzahl der Aufführungen darf monatlich möglichst nicht unter zwanzig sinken, da sonst die Existenzmöglichkeiten einer Truppe nicht mehr gegeben sind. Dies gilt besonders für jene Spielgemeinschaften, die noch nicht die 'recordances' angegliedert haben, und deren Aufführungen bis zu sechs Stunden dauern können, wie dies z.B. bei T 2 der Fall ist. Etwa sieben Truppen präsentieren noch ausschließlich das Schattenspiel. Die Frage, ob auch in Śrî Laṅkā (ehemals Ceylon) Aufführungen gegeben würden, wurde verneint, auch konnte man sich nicht erinnern, ob dies ev. zu Zeiten der großväterlichen Generation der Fall gewesen wäre. Leider kann damit zu der immer wieder erhobenen Frage, ob auch in Ceylon das Schattenspiel beheimatet gewesen wäre, oder ob südindische Truppen dort Gastspiele gegeben hätten, kein positiver Beitrag geleistet werden (s. Coomaraswamy 1930: 627).

LITERATURVERZEICHNIS

Coomaraswamy, A. K.

1930 'The Shadow-play in Ceylon', *Journal of the Royal Asiatic Society, Ceylon Branch*: 627.

Devasahayam, N.

1973 'Puppets in the Collection of the Madras Government Museum', *Bulletin of the Madras Government Museum, New Series — General Section*, XI-I.

- Duff, J. Grant
1878 *History of the Mahrattas*, 4th ed., Bombay/London, 2 vols.
- Mani, Vettam
1975 *Puranic Encyclopaedia*, Delhi.
- Molesworth, J. T.
1857 *A Dictionary, Maráthi and English*, 2nd. ed., Bombay.
- N.N.
1883 *A Manual of the District of Tanjore in the Madras Presidency*, Madras.
- N.N.
1906 *Madras District Gazetteers, Tanjore*, vol. I, Madras.
- N.N.
1907 *Madras District Gazetteers, Trichinopoly*, vol. I, Madras.
- N.N.
1927 *Text of Passages; Gramophone Records of the Languages and Dialects of the Madras Presidency*, pp. 85-89, Madras.
- N.N.
1976 *Asian Puppets — Wall of the World; An Exhibition presented by the UCLA Museum of Cultural History*, Los Angeles, California.
- Ramasubramaniam, V.
1970 'Mutual Impacts of Indian and other Oriental Theatres', *The Bulletin of the Institute of Traditional Cultures*, July-December: 76-157, Madras.
- Sambamoorthy, P.
1952/1959/1971 *A Dictionary of South Indian Music and Musicians*, 3 Vols., Madras.
1962 *Catalogue of Musical Instruments Exhibited in the Government Museum, Madras*, revised ed., Madras.
- Seltmann, F.
1971 'Schattenspiel in Mysore und Ändhra Prades', *BKI* 127: 451-489. Mit 8 Abbildungen.
1972 'Schattenspiel in Kêrala', *BKI* 128: 458-490. Mit 8 Abbildungen.
1974 'Vergleichende Komponenten der Schattenspielformen von Süd-Indien, Malaysia, Thailand, Kambodscha, Bali und Java', *Tribus*, Veröffentlichungen des Linden-Museum, 23: 23-70, Stuttgart. Mit 9 Abbildungen.
1977 'Schattenspiel in Orissa; Ravana Chaya', *BKI* 133: 323-341. Mit 16 Abbildungen.
- Stutley, Margaret u. J.
1977 *A Dictionary of Hinduism; Its Mythology, Folklore and Development 1500 B.C. — A.D. 1500*, Bombay/New Delhi/Calcutta/Madras/Bangalore.
- Tilakasiri, J.
1968 *The Puppet Theatre of Asia*, Published by the Dept. of Cultural Affairs, Ceylon.
- Vitsaxis, V. G.
1977 *Hindu Epics, Myths and Legends in Popular Illustrations*, Bombay/Calcutta/Madras.
- Winternitz, M.
1908 *Geschichte der indischen Litteratur*, Bd. 1, Leipzig.