

LE KOODIYATTAM

Théâtre du sud de l'Inde

Par D. APPUKUTAN-NAIR
Traduction de Charles Antoni

L'acteur :

L'acteur du *Koodiyattam* recouvre son visage d'un important maquillage et porte des costumes qui sont destinés :

- 1) A cacher sa propre personnalité.
- 2) A présenter la personnalité du rôle qu'il interprète.
- 3) A accentuer certains traits et en adoucir certains autres du rôle qu'il représente.

Afin de donner aux gestes de l'acteur vie et force, son action doit être soutenue par les accompagnements musicaux et rythmiques.

Maquillages et costumes :

Le *Koodiyattam* présente toujours des personnages soit surhumains, soit sous-humains. Aucun personnage n'a une face proprement humaine. Le maquillage n'est en aucune manière humaine. De même les apparences physiques des personnages sont non-humaines.

Le visage de l'acteur est peint en rouge, vert ou noir, avec de multiples dessins peints ou moulés, afin de déformer ses traits.

Les héros romantiques ont généralement leur face peinte en vert. Ainsi, la face d'*Arjuna* est peinte en vert. Par contre, *Bhima*, qui n'est pas aussi romantique qu'*Arjuna*, et possède un aspect très valeureux (*Vira*), a sa face peinte en rouge et porte également une barbe rouge.

Ici, nous pouvons noter la différence entre le *Kathakali* et le *Koodiyattam*. Dans le *Kathakali*, *Arjuna* et *Bhima* ont le même maquillage et le même costume. De façon similaire, *Bali* et *Sugriva* ont dans le *Koodiyattam* des maquillages différents, les ornements portés sur la tête et les costumes différent de ceux du *Kathakali*. De la même manière, les ministres dans différentes histoires, ont des maquillages et des costumes différents, dépendants de leurs traits de caractères particuliers. Par exemple : *Sanku-Karma*, ministre de *Ravana*, dans le *Thorana-Yuahom* est habillé différemment du ministre *Yaugndharayana* dans le *Pratijna*. De même le *Vidooshaka* est différent dans différentes pièces.

Musiques :

Les instruments rythmiques sont dominants en *Koodiyattam*. Toutes les scènes et les actions sont rendues vivantes par le jeu des : *Avanadda Vadyas*, *Mizhavu* (1) et *Edakka* (2), avec les *Ghana-Vadyas*, *Kuzhithalam* (3), qui tiennent le rythme.

Ce peut être le gargouillement d'un petit courant de montagne ou le son pesant d'une rivière torrentielle, ou bien encore le bourdonnement d'une abeille, ou la mélodie d'un coucou, tous ces sons sont reproduits sur le *Mizhavu* et l'*Edakka*. Dans les scènes de batailles, la violence et la brutalité sont soutenues et suggérées par les tambours. Les prouesses

physiques de *Bali* ou de *Ravana* sont soutenues aussi par les tambours. Chaque mouvement des membres ou parties du corps du personnage sont marqués par un son. L'importance du son et le ton dépendant du type et de la nature du mouvement. Sans ces effets sonores, la représentation perdrait beaucoup de son effet.

La Scène :

La scène du *Koodiyattam* est située dans un théâtre appelé *Koottampalam*, à l'intérieur du Temple. Elle s'élève à un mètre et demi au-dessus de l'auditoire.

Habituellement quatre colonnes ornementales, placées aux quatre coins de la scène, supportent un toit en bois, sur lequel sont sculptées de nombreuses figures. Deux, *Mizhavus* sont placés en arrière de la scène. Des feuilles de cocotiers sont suspendues aux auvents de la scène aussi bien qu'au plafond. Des feuilles et branches de bananiers et de cocotiers sont liées autour des colonnes. Au devant de la scène est placé un grand sac de paddy (riz non écorcé) plein de noix de coco.

Il n'y a pas sur la scène de rideaux peints ou de représentations scéniques à trois dimensions.

Aucune action n'est narrée à l'*Asvadaka* par l'acteur.

En l'absence d'accessoire et de narration, comment l'action peut-elle être portée à l'*Asvadaka*, dans le *Koodiyattam* ?

VYAYOGA PAR NILAKANTA

Donnons un exemple de la présentation d'une scène tirée du *Kalyana Sougandhika*, un *Vyayoga* par Nilakanta du Kerala.

L'épisode tourne autour de l'expédition de *Bhima*, le second prince *Pandava*, qui se met en route pour aller cueillir la fleur rare. *Sougandhika*, pour sa femme. *Draupadi*. Le parfum unique de cette fleur est porté par une douce brise à *Draupadi*, éveillant en elle un irrésistible désir pour cette fleur. *Bhima* se met en route pour se procurer cette fleur qui est au-delà de l'atteinte des mortels.

Un extrait du texte donnant un aperçu descriptif des milliers de visions que *Bhima* rencontre sur son chemin dans la forêt est donné ici-bas.

(Soufflant dans sa conque et abattant les arbres de la forêt avec sa masse, *Bhima* entre).

Shoka :

« Brandissant sa masse et frappant de panique les animaux sauvages, qui courent de ci de là en entendant le son explosif de sa conque, inondant les rivières par des pluies torrentielles créées par la collision de sa poitrine avec des nuages de pluies ; demandant à son père *Vayu*, le chemin du jardin *Sougandhika*, *Bhima* fait l'ascension de la grande montagne *Gandhamadana*, en quête de la fleur que la douce *Draupadi* désire posséder.

Entrée de *Bhima* :

« Essayons maintenant de localiser le jardin des fleurs *Saugandhika*. Ah ! Cet endroit n'est vraiment pas fait pour les lâches ».

Sloka :

« Les jambes arrières enserrées et tirées violemment par un python, l'éléphant, dans des gémissements sauvages, a le crâne et la nuque déchiquetés par des dents et les griffes du lion. »

Bhima :

« Regardons à nouveau. Quel merveilleux spectacle ! En un endroit, un groupe de *Kinnarap* chante et un groupe de filles célestes dansent sur leur musique. Les Devas se dressent, captivés par la musique du *Veena*, du *Venu* et du *Mridanga*. En un autre endroit, d'autres avec leurs amoureux, boivent du vin dans des coupes incrustées de bijoux. »

DEROULEMENT DE L'ACTION SUR LA SCENE

Ainsi *Bhima* avec une force surhumaine, plein de vitalité et de témérité, regarde et entend des scènes et sons de diverses caractéristiques en différents endroits et à différents moments. Comment cela peut-il être « représenté », sans l'aide d'accessoires et de narration ?

Dans le drame ordinaire, cela est parfois « représenté », en tournant la scène, avec des effets spectaculaires ; ce peut être une montagne, ou une forêt, avec des éléphants, pythons et lions, représentés physiquement par le moyen de réductions peintes en deux dimensions, ou des modèles à trois dimensions placés sur la scène. Portés en un comique agrandissement, des artifices mécaniques peuvent faire le python, l'éléphant, ou le lion, dans des mouvements sans vie. Ceci peut en effet satisfaire la vision physique du spectateur.

Le Spectateur :

Je fais une distinction entre spectateur, auditeur et *Asvadaka*. Le spectateur a seulement une vision physique d'auditeur a seulement un entendement physique. L'*Asvadaka* a les deux et, de plus, un monde mental vivant de visions et de sons, qui dépasse les limites des sens physiques et crée une expérience esthétique.

Si la scène mentionnée ci-dessus est conduite par l'acteur récitant le sloka qui décrit l'action, l'auditeur peut être satisfait mais pas l'*Asvadaka*. L'*Asvadaka* enregistre ces visions et ces sons dans son mentale t leur donne vie, ce qui le conduit à une expérience « esthétique », tandis que la communication aux sens physiques de l'œil et de l'oreille n'est seulement qu'un exercice acoustique ou optique.

Voyons comment le *Koodiyattam*, pénètre dans le mental de l'*Asvadaka*, à travers un mélange de sons et de gestes vivants, traversant les barrières des sens physiques.

L'Atmosphère de la scène :

Avant l'entrée de *Bhima*, l'atmosphère est déjà établie et le mental de l'*Asvadaka* est prêt à recevoir une image vivante d'un autre monde.

Dans le sombre *Kootampalam*, les lourdes et brillantes flammes de la lampe à huile dansant dans l'air, faisant des jeux d'ombre et de lumière, répandant des voiles de fumée, donnent une sensation de mouvement sur la scène et alentour. Comparez ceci avec les effets morts de lumières émanant de lampes électriques.

L'entrée des musiciens :

L'atmosphère s'échauffe graduellement avec l'entrée des deux *Nangyars*. Ils prennent place sur la gauche de la scène et commencent de donner le rythme avec de petites cymbales. Dans le même temps, deux *Nambiars* font leur entrée et viennent se placer derrière les deux immenses *Mizhavus*. Un premier rythme est donné sur les *Mizhavus*, puis un second, puis de

nombreux autres suivant de multiples combinaisons rythmiques. Ils nous transportent d'un monde de silence et d'obscurité à un monde de sons et de lumière, tout vibrant de vie.

Le jeu des *Mizhavus* et des cymbales s'arrête. Tout est maintenant tranquille. Le *Nambiar* vient au devant de la scène, répandant de l'eau et récitant un verset purificateur. Puis il retourne à son *Mizhavu* prêt à participer à l'entrée de l'acteur.

Un rideau est maintenu au devant de la scène par deux personnes. De nouveau les *Nangyars* reprennent leurs rythmes avec les cymbales. Un *Edakka* (un autre tambour) rejoint les autres instruments pour annoncer l'entrée du personnage sur scène.

Préparation de l'acteur :

Alors que ces préliminaires vont sur scène, l'acteur se prépare dans une pièce verte. Pendant que le maquillage suit son cours et atteint un certain stade, l'acteur rentre dans un silence méditatif.

Chaque partie du costume ajouté donne à l'acteur de nouvelles forces et lorsque son maquillage physique sera terminé, son maquillage mental aussi sera complet.

Entrée de Bhima :

Le rideau est retiré entre l'orchestre jouant des *Mizhavus*, *Edakka* et cymbales et les spectateurs. On agrandit la mèche de la lampe à huile et les flammes deviennent plus brillantes.

Nous découvrons un éblouissant *Bhima* portant un type de couronne bordée de décorations couleur or réfléchissant les flammes mouvantes de la lampe sur sa face. La couleur rouge de sa face, l'éclat rouge de ses yeux, son regard héroïque, tout proclame sa valeur, sa force physique et sa détermination.

Il tourne, sa masse, accompagné des lourds tambours, il souffle dans sa conque ! Tout cela magnétise l'*Asvadaka* qui reste rivé sur son siège, ses yeux ne quittant pas la face du valeureux *Bhima*, qui saute et rebondit en cercle sur la scène plein de vigueur.

La montagne :

A présent, *Bhima* pose sa conque et sa masse et dirige son regard vers la montagne imaginaire se trouvant devant lui. Il déplace ses yeux d'un côté et de l'autre et couvre ainsi l'étendue de la montagne, ce qui permet au mental de l'*Asvadaka* d'enregistrer cette vision. Ensuite il lève les yeux et évalue l'énorme hauteur de la montagne, puis regardant vers le bas, il sonde les profondeurs des vallées et des cavernes.

Avec l'accompagnement des tambours, *Bhima* dépeint à travers ses gestes les différentes parties de la montagne, les cimes, plateaux, vallées, cavernes, cours d'eau et cascades.

Le bruit du courant d'eau est traduit par le *Mizhavu*. Comme la dimension du courant s'amplifie, les battements, rythmiques des *Mizhavus* et *Edakka* deviennent plus intenses.

La forêt :

Bhima en vient à décrire les arbres de la forêt de façon très élaborée : leur taille, branches - feuilles - fleurs - et plantes, les oiseaux, abeilles, et.

Toutes ces représentations gestuelles sont soutenues par le *Mizhavu* et l'*Edakka*. Ainsi toute une forêt avec ses myriades de visions, traduites en un langage gestuel, concurremment soutenues par le *Mizhavu* et l'*Edakka* devient présente aux yeux mental de l'*Asvadaka*.

Les circonstances de la quête :

L'acteur récite ensuite le premier *Sloka* du Drame qui décrit la forêt : « j'ai atteint la montagne *Gandhamadana*. Le premier en quête de la fleur *Sangandhika* pour *Draupadi* ».

Puis il retrace en langage gestuel l'histoire et les circonstances de cette mission évoquant à leur tour *Draupadi* et *Bhima*. Ensuite il brandit sa masse et dépeint le rôle de chaque animal frappé de panique - les éléphants, cerfs, lions bisons, etc, - en grands détails. Ainsi que la pluie torrentielle produite par la collision de sa poitrine avec les nuages, l'inondation, les rivières etc.

Les animaux :

Il dépeint maintenant le second *Sloka* en grands détails. Il joue comme un éléphant dans la forêt, tombant de sommeil après un somptueux repas, puis comme un python rampant, ouvrant ses mâchoires, accrochant les jambes arrières de l'éléphant, puis comme un lion affamé sautant sur l'éléphant, déchiquetant sa tête avec ses griffes et ses dents et lui buvant le sang. A nouveau comme un éléphant en une intense agonie, ses pieds avalés par le python et sa tête écrasée par le lion. La fin pathétique de l'éléphant est décrite de façon frappante dans tous ses détails.

Quelle scène effroyable - si pleine de vie - si riche en action, si terrible et si tragique !

Tous les éléments de vie, action, terreur, tragédie, sont représentés sans l'aide d'aucun accessoire.

Le jardin « Soughadika » :

Le *Sloka* suivant dépeint une scène, plaisante aux yeux, aux oreilles, et au mental. L'acteur mime le chant et la danse, jouant du *Veena*, *Venu* et *Mridanga*, sans l'aide de ces instruments. Mais, leurs effets musicaux sont pleinement communiqués à la vision mentale de l'*Asvadaka* à travers l'habileté de jeu de l'acteur, de ses doigts et mains. Les instruments de percussions, *Mizhavu* et *Edakka* rendant les sons mélodiques et rythmiques du *Veena*, *Venu* et *Mridanga*.

D.A-N.