

**FESTIVAL DE
L'IMAGINAIRE**

DOSSIER PÉDAGOGIQUE
à l'usage de l'enseignant

Indonésie
WAYANG KULIT
Théâtre d'ombres de Solo
par le dalang Purbo Asmoro



au Théâtre du Soleil - la Cartoucherie

Route du Champ de Manœuvre, 75012 Paris (Bois de Vincennes)

Judi 21 mars 2013 de 14h30 à 16h00

(1 h de représentation suivie de 30 mn d'échange avec les artistes)

Pour le confort de tous,
les classes sont priées d'arriver au théâtre à 14h15 dernier délai.
Merci !

Maison des Cultures du Monde, 101 boulevard Raspail, 75006 Paris
01 45 44 72 30 / info@maisondesculturesdumonde.org

Les photos utilisées dans ce dossier ne peuvent être reproduites



La Maison des Cultures du Monde : vivre l'expérience de la rencontre avec l'autre....

Fondée en 1982, la Maison des Cultures du Monde est une institution culturelle pionnière en matière de dialogue des cultures qui s'engage activement auprès du jeune public.

Dans le cadre du **Festival de l'Imaginaire**, des élèves de tous âges sont invités à découvrir les patrimoines culturels du monde à travers une série de spectacles.

Choisis tant pour leurs qualités esthétiques et leur représentativité culturelle que pour leur potentiel pédagogique, ces spectacles sont conçus sous forme de rencontres, généralement 1h de représentation suivie de 30 minutes de discussion avec les artistes.

EN BREF...

Le théâtre d'ombres *wayang kulit* est une des plus anciennes formes spectaculaires de Java et certainement la plus élaborée. Ces figurines confectionnées en cuir finement ciselé et peint, maintenues par des tiges de corne, et que l'on manipule derrière un écran autrefois éclairé par une lampe à huile, aujourd'hui par une forte ampoule, ont permis à des générations de Javanais de représenter le monde des actions humaines et de transmettre les enseignements fondamentaux en psychologie, éthique, sciences politiques et militaires, mythologie, histoire et spiritualité javanaises.

Le *wayang kulit* combine les arts de la musique instrumentale, du chant, de la poésie, de la dramaturgie, du jeu d'acteur, de la comédie, de la déclamation, de la manipulation des figurines, de leur fabrication, du costume (notamment des motifs de *batik*) et de la peinture.

Jusqu'à ces dernières années, les pièces de *wayang kulit* duraient une nuit entière. La représentation commençait vers huit ou neuf heures du soir pour se terminer peu avant l'aube, et suivait tout au long d'une soirée riche en rebondissements un ordre précis de scènes-types. Si elles sont plus courtes aujourd'hui, elles restent largement improvisées à partir de canevas standards généralement empruntés aux grandes épopées de l'hindouisme – le *Râmâyana* et le *Mahâbhârata* – ou à d'autres textes épiques.

Le *wayang kulit* est répandu dans diverses régions de l'Indonésie, mais c'est au centre de Java qu'il atteint les plus hauts sommets de l'art, particulièrement à Surakarta, ancienne capitale du royaume de Mataram, à laquelle son fleuve donne aussi son nom : Solo.

Java (Indonésie)

128 300 km²

136 millions d'habitants

Religion majoritaire : islam

Langue nationale : bahasa indonesia

Langue locale : javanais (80 millions de locuteurs)

Langues du *wayang kulit* : vieux javanais (kawi), moyen javanais, javanais moderne.



MILLE ANS D'HISTOIRE



La première référence à une représentation de *wayang* remonte à une inscription du début du X^e siècle mentionnant qu'un marionnettiste ambulant a présenté un épisode du *Mahâbhârata* lors d'une occasion royale. Ceci, et le fait que des relations entre Java et l'Inde sont attestées dès avant notre ère et que l'hindouisme se répand dans toute l'île de Java à partir du IV^e siècle, conduit à penser que le théâtre d'ombres en Indonésie est introduit à partir de l'Inde où il existe depuis l'antiquité. De plus, les récits sont pour la plupart empruntés à la littérature hindouiste et en particulier aux épopées du *Mahâbhârata* et du *Râmâyana* qui alimentent les traditions spectaculaires indiennes depuis bien avant le début de notre ère.



De l'autre côté de l'écran : une représentation de *wayang kulit* en 1890

En revanche, il est probable que les graphismes du *wayang kulit* de ces derniers siècles n'ont rien à voir avec ces premières ombres. Lorsque l'islam s'impose à Java entre les XIII^e et XVI^e siècles, les formes graphiques stylisées des figurines de *wayang*, peu réalistes, satisfont l'interdit islamique portant sur toute représentation humaine.

Mais c'est sans doute dans la capacité profondément syncrétique des Javanais que l'on peut trouver une explication au fait que ce théâtre et son corpus littéraire résolument hindouiste aient pu survivre sur cette nouvelle terre d'islam. Et si ce syncrétisme a été possible, c'est sans doute qu'il s'appuyait sur un autre, plus ancien, entre l'hindouisme et des croyances animistes qui demeurent vivaces aujourd'hui.

Le *wayang kulit* est donc tout à la fois une expression savante et populaire : un art de cour, un art citadin et un art villageois qui concerne toutes les couches de la société javanaise. En ville et dans les palais des sultans de Solo et de Yogyakarta, il est accompagné par la musique du grand *gamelan* de cour ; à la campagne, par quelques instruments seulement. Mais sa fonction et sa puissance d'évocation restent les mêmes.

LA REPRÉSENTATION

Les représentations de *wayang kulit* sont des événements importants qui peuvent durer toute une nuit et rassembler des centaines de spectateurs. Ces représentations sont en quelque sorte une offrande aux divinités et aux esprits. Elles ont lieu pour une naissance, une circoncision, un mariage, l'inauguration d'une maison, d'un magasin, d'un ouvrage d'art (pont, route, etc.), une campagne électorale ou tout simplement pour se divertir et sont généralement sponsorisées par une personne riche, une famille, une entreprise ou une collectivité locale.

Dans une maison, un théâtre ou un *pendhopo*, ce pavillon sans murs où l'on fait de la musique, on dresse un grand cadre de bois (*gawang*) d'environ 4 mètres de large sur 2 mètres de hauteur sur lequel est tendu un écran de coton blanc (*kelir*). Derrière cet écran, on couche sur le sol un tronc de bois spongieux (*gedebog*), généralement un bananier fraîchement coupé dans lequel le marionnettiste pourra planter ses figurines.



Le *dalang* Purbo Asmoro pendant une représentation de *wayang kulit*. Au premier plan, quelques instruments de musique du *gamelan*. Au fond, la chanteuse.



Un *dalang* puisant une figurine dans le coffre *kothak*. Accroché à celui-ci on peut voir les plaques de métal *kepyak* qu'il fait sonner avec son pied.

Le marionnettiste (*dalang*) s'assied en tailleur. Au-dessus de lui, une lampe (*blencong*) éclaire les figurines et projette leurs ombres sur l'écran.

Les spectateurs se tiennent traditionnellement de l'autre côté de l'écran et regardent les ombres. Mais de nos jours, de plus en plus de spectateurs se glissent derrière le *dalang* pour admirer sa performance. À côté du *dalang* est posé le coffre en bois (*kothak*) où sont conservées les figurines. Pour bruite le spectacle et diriger l'orchestre, le *dalang* frappe ce coffre avec un morceau de bois tout en faisant sonner avec ses pieds, des plaques de métal (*kepyak*).

Qu'elle dure toute une nuit ou deux heures seulement, la pièce se divise en trois actes ou *pathet*. Le *pathet nem* plante le décor et expose la situation qui devra être résolue. Le *pathet sanga* commence par le tumulte de la nature et comprend une longue scène de clowns entrecoupée de chansonnettes dans laquelle le *dalang* rend hommage aux organisateurs de la soirée et ironise sur l'actualité du village ou sur diverses questions politiques, morales, sociétales qui agitent le pays. Le *pathet manyura* constitue le dénouement et se compose principalement de batailles.

En général, le public connaît à la perfection l'histoire qui est racontée. Pendant toute la représentation, il va, il vient, il bavarde, mange, boit puis reprend le cours du spectacle. Une représentation de *wayang kulit* tient donc tout à la fois du divertissement, du rituel et de la foire, avec ses petits vendeurs de boissons, de brochettes et de sucreries et ses allées et venues permanentes dans la fumée des *kretek*, les cigarettes indonésiennes parfumées aux clous de girofle.

LE DALANG

Le *dalang* est l'artiste principal de la représentation. Il manipule les personnages, dirige l'orchestre et parfois fabrique lui-même ses figurines. C'est un maître aux talents et savoir-faire multiples. Un maître marionnettiste qui sait d'un simple mouvement parfaitement contrôlé créer toutes sortes d'effets avec les ombres, dans les combats, les danses, les dialogues, plantant des décors foisonnants d'arbres, de palais et de personnages secondaires. C'est aussi un maître de littérature et d'art oratoire, capable d'improviser dans la langue populaire des clowns ou dans le style châtié et antique des personnages de haut rang. Enfin, c'est un professeur car à travers sa performance il transmet à son public des connaissances et des éléments de réflexion sur les valeurs culturelles et philosophiques javanaises ainsi que sur les mystères de l'univers et de la nature humaine. Cet art extrêmement complet s'appelle *pedalangan*, l'art du *dalang*.

À la fois innovateur et respectueux de la tradition, **Purbo Asmoro** est aujourd'hui le chef de file de l'école de *wayang* classique appelée *garapan*. Né en 1961 à Dersana, département de Pacitan, à l'est de Java, il appartient à une lignée de six générations de *dalang*, voire plus si l'on en croit la légende familiale, mais il est le premier à avoir obtenu aussi un diplôme de l'Université Gadjah Mada de Yogyakarta. Professeur à l'Institut des arts indonésiens de Solo, il consacre une grande partie de son temps à se produire en Indonésie ainsi qu'aux États-Unis, au Royaume-Uni, en Australie, en France, au Japon et un peu partout en Asie. Très apprécié des puristes du *pedalangan*, il sait aussi captiver le public populaire et non-initié par sa virtuosité, son émotion et son humour qui en font une figure marquante du monde du spectacle en Indonésie.



UN DIVERTISSEMENT SACRÉ

On ne dira jamais assez l'importance du théâtre d'ombres dans la culture traditionnelle javanaise. Le terme à lui seul révèle la profondeur de cet art. De nos jours, *wayang* est généralement traduit par "marionnette" : ce peut être une figurine de cuir, le *wayang kulit*, une poupée en bois sculpté *wayang golek*, un théâtre d'images, *wayang beber*, ou même un opéra joué par des acteurs, le mot *wayang orang*, "marionnette humaine", rappelant encore ici la primauté du théâtre de marionnettes.

Pourquoi cette primauté ? L'étymologie du mot *wayang* renvoie à *bayang*, ombre et *moyang*, ancêtre. Selon d'anciennes croyances javanaises, les ancêtres pouvaient apparaître aux hommes sous forme d'ombres afin de leur prêter assistance. On comprend dès lors combien ce théâtre s'inscrit dans une conception de la vie fondée sur la relation de l'individu à ses aïeux et sur une profonde croyance aux esprits, esprits des ancêtres, divinités, génies malfaisants. Les marionnettes elles-mêmes incarnent les esprits des personnages qu'elles représentent et chacune est dotée d'un pouvoir qui peut se retourner contre celui qui ne la respecte pas. Une représentation de théâtre d'ombres à Java est donc non seulement un divertissement, mais aussi la mise en œuvre de forces qui dépassent l'individu, un rituel destiné à maintenir l'harmonie avec le monde des esprits, un rituel propitiatoire et purificateur généralement précédé de la récitation de *mantras* (formules sacrées). Et celui qui en est le centre, le *dalang*, le manipulateur, est hautement respecté non seulement pour son talent mais aussi pour ses liens avec ce monde des esprits et des divinités.

Ceci explique sans doute que les habitants des villes princières de Solo et de Yogyakarta, cœurs battants de l'ancienne culture classique du centre de Java, aient préféré à l'appellation *wayang kulit* (marionnette de cuir) celle de *wayang purwa*, ou "marionnette primordiale", marquant ainsi la préexistence de cette forme spectaculaire sur toutes les autres.

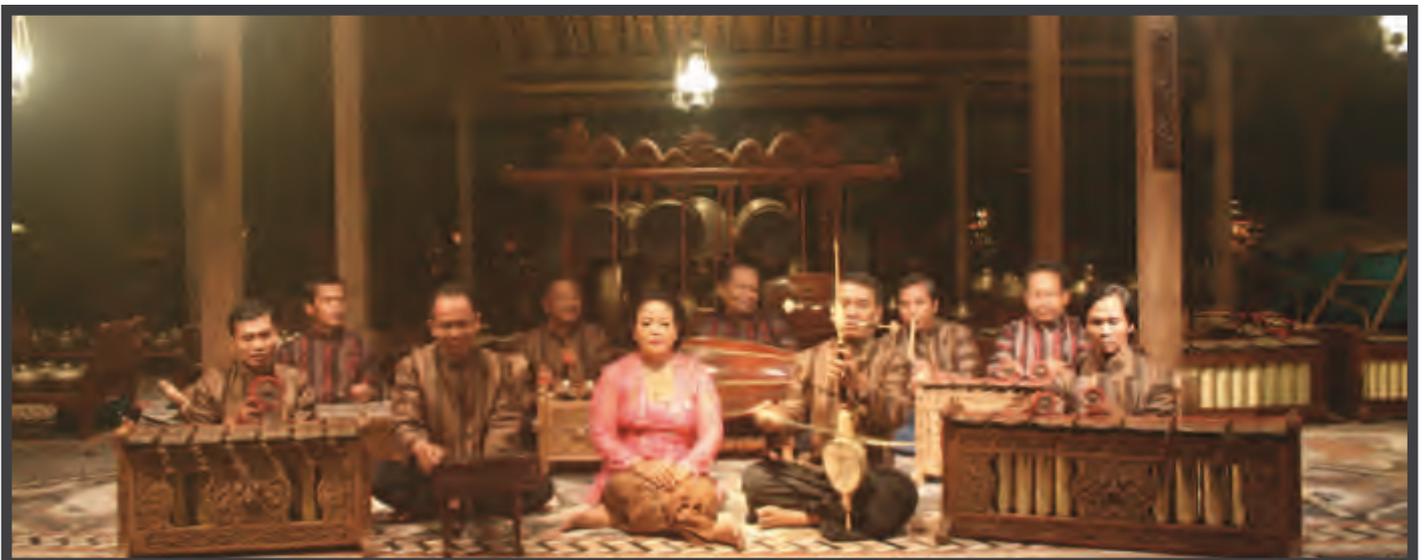


Le *dalang* Purbo Asmoro.

LE GAMELAN

Derrière le *dalang* se tient l'orchestre, le *gamelan*. C'est l'orchestre classique javanais par excellence. Attaché à un palais ou, aujourd'hui, à une académie de musique, il joue des pièces de musique orchestrale et accompagne les ballets royaux et le *wayang*.

Le *gamelan* se compose pour l'essentiel d'instruments à percussion : métallophones à lames (*saron*, *slenthem*, *gender*), xylophones (*gambang*) jeux de gongs couchés (*bonang*), grands gongs suspendus, tambours (*kendang*), mais aussi d'une flûte (*suling*), d'une cithare (*siter*), d'une vièle (*rebab*) et enfin d'une chanteuse (*pesindhen*) et d'un chœur d'hommes (*gerong*).



La direction du *gamelan* est partagée en trois : le *dalang* indique de manière codée les pièces devant être jouées ; la vièle *rebab* introduit la mélodie en solo ; le tambour *kendang* donne le rythme et pilote les constantes variations de tempo qui sont une des particularités de cette musique.

Comme dans presque tous les théâtres asiatiques, la musique n'est pas composée pour chaque drame. Les musiciens puisent dans un répertoire de morceaux-types destinés à accompagner diverses situations. Leur forme cyclique, qui leur permet de se répéter ou de s'enchaîner les uns aux autres, offre une grande souplesse au déroulement de la représentation. À titre d'exemple, citons les *gendhing lampah*, "morceaux de marche", qui accompagnent les scènes d'action ; ils sont de trois types, selon leur structure rythmique : *ayak-ayak*, *srepeg* et *sampak*, et sont différents d'un acte (*pathet*) à un autre (cela en fait donc au moins 9). Ils peuvent être précédés d'un *ada-ada* quand il y a du suspense. Les *pathetan* accompagnent le *dalang* lorsqu'il chante en ancien javanais pour créer une ambiance ou marquer un changement de climat. Le *titipati* est un morceau exubérant qui ouvre une large place à l'improvisation et plus particulièrement au tambour qui peut s'amuser à "planter" les autres musiciens en les mettant dans des situations techniquement difficiles. Les *dolanan*, autrefois des jeux chantés auxquels les enfants s'adonnaient par les nuits de lune, accompagnent les scènes de clowns, tout comme les *jineman*, etc.

Les métallophones à lame, instruments du *balungan*, c'est-à-dire la mélodie principale.



Le xylophone *gambang*. Ses lames en bois produisent un son plus feutré que les métallophones.





Le *bonang*, caractéristique avec ses petits gongs disposés sur un sommier. Frappé avec des mailloches recouvertes de corde, il a un timbre un peu aquatique.



Les gongs ponctuent les phrases musicales en divisant le temps en cycles de 4, 8, 16, 32, 64 unités. À la fin d'un cycle, on le reprend ou on enchaîne une nouvelle partie. Cette structure "colotomique" pourrait devenir ennuyeuse si divers procédés ne venaient pas élargir ces cycles par des ralentissements eux-mêmes compensés par des dédoublements de notes, ou au contraire les rétrécir et les simplifier. Ceci est une particularité essentielle de la musique javanaise et que l'on ne rencontre pas dans des cultures musicales proches comme le Cambodge ou la Thaïlande.



Au premier rang :
la cithare à cordes frappées *siter*,
la chanteuse *pesindhen*,
la vièle *rebab*.

Derrière :
Les deux petits gongs du *kempyang* donnent la pulsation,
et le tambour *kendang* dirige l'ensemble.

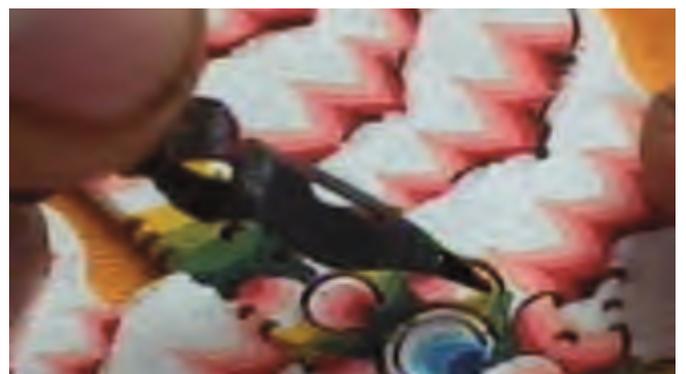
LA FABRICATION DES WAYANG KULIT



La peau brute de buffle est imbibée d'eau puis râclée avec une lame.



Les contours sont dessinés sur la peau au moyen d'un patron, puis on procède à la découpe à la lame et aux perforations avec un poinçon et un maillet. Elles produiront cet effet de dentelle et de transparence nécessaire aux ombres.



Les membres, le visage, la chevelure, les vêtements sont peints avec des couleurs à l'eau : noir, rouge, bleu, vert... et de l'encre de Chine selon les personnages, leur caractère, leur statut puis ornés à la feuille d'or, d'argent ou de bronze.



Une corne de buffle est sciée dans le sens de la longueur, passée au feu pour la déplier, refroidie à l'eau pour la durcir, de nouveau sciée, chauffée puis refroidie pour obtenir une tige qui assurera la rigidité de la figurine.



Elle est ensuite limée, polie, décorée. Sa poignée pointue permettra de tenir la figurine en main ou de la planter dans le tronc de bananier.



Cette tige est ensuite tordue pour s'adapter au dessin de la figurine puis cousue. On procède de la même manière pour les baguettes qui animeront les mains de la marionnette.

L'HISTOIRE DE DEWA RUCI

Les drames de *wayang* exposent en général un dilemme moral qui se pose à un héros au cours de sa vie, d'une histoire d'amour ou d'une guerre. Présentées comme l'éternelle lutte entre le Bien et le Mal dont aucun ne sort vraiment vainqueur, ces histoires s'interrogent sur ce qui est juste et ce qui ne l'est pas, sur la quête de la vertu, de la noblesse et surtout sur le sens que l'on peut donner à sa vie. C'est le cas de ce récit initiatique qui met en scène des héros de l'épopée indienne du *Mahâbhârata* dans une histoire proprement javanaise.

Bima est jeune, il vit dans un ermitage auprès du maître Drona. Mais il est déjà puissant et sa détermination à acquérir les connaissances de son maître alarme le roi d'Astina. Celui-ci ordonne à Drona de fourvoyer son élève. Le cœur lourd, Drona lance Bima à la recherche du *Kayu Gung Susuhing Angin*. Une fois en forêt, Bima est bien embarrassé car il ne sait pas à quoi ressemble cette chose. Et voilà que deux ogres, dérangés par sa présence, l'assailent. Bima se défend, puis contre-attaque et entrechoque leurs deux crânes, faisant apparaître deux divinités qui lui expliquent que le *Kayu Gung Susuhing Angin* n'est autre que son Moi. Bima revient chez son maître et raconte son histoire. Drona est impressionné. Mais obéissant au roi, il le renvoie chercher "Air Pawitra" au milieu de l'océan. Bima ose à peine entrer dans ce vaste océan sans rivage. Plus il descend, plus les vagues sont grandes. Au fond de l'océan le guette le dragon Nemburnawa. Rapide comme l'éclair, il se jette sur lui, l'enveloppe, le mord, le rosse avec sa queue. D'abord désarmé, Bima rassemble ses forces et se bat vaillamment. Attrapant fermement la tête du dragon, il lui écartèle la gueule jusqu'au dernier souffle. Le dragon mort disparaît, miraculeusement remplacé par le dieu de l'océan Dewa Ruci. Bima se prosterne pour rendre hommage au Maître Véritable qui lui fait don de la connaissance suprême, le *Sangkan Paraning Dumadi*, la "cause première et la fin dernière du devenir".

