

## Qu'est-ce que le Kūṭiyāṭṭam ? (définition, répertoire, histoire)

Le Kūṭiyāṭṭam est un genre théâtral du Kerala dont le nom malayalam (la langue de cet État) signifie littéralement « jeu (*āṭṭam*) avec (*kūṭi*) ».

Ce théâtre se distingue pour représenter le répertoire dramatique en sanskrit et en prakrit (langues dérivées du sanskrit) de l'Inde ancienne, rédigé pendant le premier millénaire jusqu'au XV<sup>e</sup> siècle, ainsi que pour déployer les quatre jeux (*abhinaya*) et les protocoles savants du *Traité du Théâtre indien (Nāṭyaśāstra)*.

Jusqu'aux années soixante, le Kūṭiyāṭṭam est resté confiné aux temples hindous, où de magnifiques théâtres, les « temples du jeu » (*kūttampalaṃ*) lui sont réservés. Trois sous-castes matrilineaires de serviteurs de temple ont assuré sa transmission : les acteurs Chākyār, associés aux percussionnistes Nampyār et aux récitanes, cymbalistes et actrices Nañnyār. Certains spécialistes exercent encore leur service rituel en respect de droits lignagers anciens.

Les premières traces du Kūṭiyāṭṭam apparaissent avant le X<sup>e</sup> siècle dans le *Roman de l'Anneau* et dans l'épigraphie de l'Inde du Sud-Est. Après le XI<sup>e</sup> siècle, les références se concentrent à l'ouest, dans la région qui correspond au Kerala actuel.

La production dramatique provient alors de l'Inde du Sud : après les pièces bouddhiques, un roi de la dynastie Kulaśekhara dramatise le *Māhabharata*, tandis que le poète kéralais Śaktibhadra écrit *Le Merveilleux Diadème (Āścaryacūḍāmaṇi)*, pièce ramaïte phare du répertoire avec *Le Sacre (Abhiṣekanāṭaka, III<sup>e</sup>-VII<sup>e</sup> s. ?)*, drame attribué au poète mythique Bhāsa, très joué dans le Kūṭiyāṭṭam.

Le contexte sociopolitique favorise la production du théâtre sanskrit : les célèbres brahmanes du Kerala (de caste Nampūtiri, très orthodoxes) développent une économie agraire autour des temples, centres religieux et culturels qui s'attachent les services ludiques des Chākyār par des droits fonciers héréditaires : des « droits de jouer » (*kūttu-virutti*).

Au XVI<sup>e</sup> siècle, les *kūttampalaṃ* ont vu le jour et les Cākyār rédigé une littérature scénique en malayalam ancien formée de manuels de jeu (*āṭṭaparakāram*) et manuels de régie (*kramadīpikā*). Ces textes décrivent comment jouer les pièces acte par acte, chaque acte portant un nom et constituant un mini-drame à part entière, comme l'acte II du *Merveilleux Diadème*, nommé « Acte de [la démons] Shūrpaṇakhā ».

Au sens strict, le *kūṭiyāṭṭam* correspond au « jeu collectif » de l'acte.

Dans les temples, ce « jeu collectif » n'est que le point d'orgue de longs cycles performatifs rituels, ailleurs menés en solitaire, à la manière des *kūttu*, autres « jeux » liés au genre Kūṭiyāṭṭam.

En effet, les Chākyār revendiquent pour ancêtre mythique le Sūta, le conteur des épopées du *Rāmāyaṇa* et du *Mahābhārata*. Ils estiment « être le Sūta » dans le Chākyār Kūttu (Jeu du Chākyār), genre humoristique dans lequel, sous couvert d'un rôle de bouffon (Vidūṣhaka), un Cākyār glose des strophes en sanskrit pour narrer en malayalam les récits épiques et puraniques, pendant trois fois quarante et un jours pour les deux épopées indiennes.

Ce savoir-faire d'exégète et de conteur imprègne l'esthétique du Kūṭiyāṭṭam et d'autres jeux liés à des actes dramatiques : Jeu du Conseil, d'après l'acte III des *Vœux de Yaugandharayana*, quarante et un jours, Jeu de l'Anneau, d'après l'acte VI du *Merveilleux Diadème*, douze jours, Jeu de l'Ivrogne, d'après le drame du même nom, trois jours, Nañnyār Kūttu, Jeu de la Nañnyār inspiré d'une réplique de la célèbre pièce du roi Kulaśekhara, *Subhadra et Dhanañjaya*.

Dans les temples, après l'allumage de la lampe qui relie la performance au macrocosme divin (et à la divinité principale du temple, dans les temples hindous), les cycles performatifs

commencent par des préliminaires musicaux assumés par le percussionniste au *miḷāvu* (« pot en terre ») du Kūṭiyāṭṭam et par la récitante, qui profère un hymne en sanskrit destiné aux divinités des arts (l' Akitta). Puis, le Nampyār récite une strophe propitiatoire liée au thème du drame, et le Cākyār réalise des danses rituelles « à faire derrière le rideau » (*marayilkriya*). S'ensuit l'Entrée (*purappāṭu*) du protagoniste de l'acte : l'acteur-personnage développe un jeu gestuel (*āṭṭam*), puis prononce et joue par gestes les premières répliques de l'acte (« jeu récité » : *colliyāṭṭam*).

Dans le contexte rituel, le lendemain, l'acteur enchâsse une rétrospection (*nirvaḥaṇam*) expliquant la situation initiale de la veille. Le récit dure souvent plusieurs nuits. Sauf si le protagoniste de l'Entrée est un bouffon, la rétrospection est gestuelle. L'acteur mime terme à terme le texte en malayalam de son manuel de jeu ; la récitante assise à sa droite ponctue l'action de strophes empruntées à la littérature narrative ancienne (épopées, *Purāṇa*, poèmes de Kālidāsa) et/ou à des actes antérieurs de la pièce – souvent mêlées, les sources varient selon les actes. Dans l'acte II du *Merveilleux Diadème*, les strophes proviennent du *Rāmāyaṇa* (livre III, chap. XVII), de l'acte I de la pièce et du *Raghuvamṣa* de Kālidāsa. Quelques-unes ont été composées par les Cākyār.

La plupart des cycles comportent une seconde Entrée suivie d'une nouvelle rétrospection. Ceux de Kūṭiyāṭṭam et le Kūttu du Conseil s'achèvent par le jeu collectif de l'acte, qui dure une à trois nuit(s).

Dans les temples, la performance de l'Acte de Śūrpaṇakhā (acte II du *Merveilleux Diadème*) dure ainsi cinq nuits, avec : une Entrée, une rétrospection de trois nuits qui laisse place à la nuit (ou aux nuits) de jeu collectif ou *kūṭiyāṭṭam* de l'acte.

Quant ils se produisent hors des temples, les artistes ne jouent souvent que le seul « jeu collectif ». Mais leur dramaturgie narrative n'est pas absente du jeu, bien au contraire !

En effet, les allusions, métaphores et descriptions présentes dans les strophes dramatiques engendrent d'autres récits constitués en un répertoire d'extensions mimétiques.

Dans l'Acte de Śūrpaṇakhā, c'est la démonsse qui crée des retours en arrière spéciaux, oraux, à la manière du bouffon (Vidūṣhaka). Ce rôle difficile et « polluant » – parce que la démonsse subit une mutilation – est appris oralement uniquement et généralement assumé par un doyen ou maître Cākyār.

Au cours de toutes les étapes de la performance, l'acteur agit en véritable performeur qui assume des fonctions de danseur, de personnage, d'exégète et de conteur, qu'il gère en régisseur, comme le montrent de nombreux gestes conventionnels, comme celui, récurrent, qui consiste à « arrêter la percussion » pour laisser parler le rôle.

Un jeu de substitution (*pakarnāṭṭam*) fréquent dans les rétrospections permet aussi à l'acteur de jouer successivement plusieurs rôles. Pour recréer la simultanéité de leurs interactions, l'acteur arrête le temps, change de perspective et revient en arrière, reprenant à petite échelle les pivots d'une dramaturgie labyrinthique dont un pamphlet anonyme, *Le Croc dont on aiguillonne l'acteur* (*Nāṭānkuṣa*, XVI<sup>e</sup> siècle ?), a critiqué l'originalité : un caractère épique qui échappe au *Traité du théâtre* indien.

Le Kūṭiyāṭṭam a été le premier art indien intégré au patrimoine immatériel de l'UNESCO en 2001. Il est aujourd'hui enseigné dans sept troupes-écoles du Kerala, dont la plus importante en taille est la première, ouverte en 1965 : le Cercle des Arts (Kerala-Kalāmaṇḍalam).

La formation s'appuie sur la récitation des strophes selon vingt-quatre modes récitatifs (*svara*), quatre cents gestes codés avec vingt-quatre *mudrā* du *Manuel des gestes* des Chākyār (repris dans le Kathakaḷi), neuf sentiments fondamentaux (*navarasa*) et des exercices des yeux (*kaṅṅusādhakam*) et du souffle (*vāyu*).

L'apprentissage du répertoire dure une vie, voire quelques réincarnations supplémentaires.

Le Kathakaḷi doit ses codes corporels et certains récits au Kūṭiyāṭṭam.

## Bibliographie

Moser, Heike, « Bibliography of Kūṭiyāṭṭam », Université de Tübingen, 2011, version en ligne : <https://publikationen.uni-tuebingen.de/xmlui/handle/10900/46921>

Sur le Kūṭiyāṭṭam, voir également :

Johan, Virginie, *Du je au jeu de l'acteur : ethnoscénologie du Kūṭiyāṭṭam, théâtre épique indien*, Thèse de doctorat, Arts et Médias (Études théâtrales), Université Paris-III, 3 vol., 1644 p., 3 doubles DVD, 2014. Détails et articles en ligne : <http://paris3.academia.edu/VirginieJohan>.

Sur le Traité du théâtre et le répertoire, voir les travaux de L. Bansat-Boudon, en particulier :

Bansat-Boudon, Lyne, Dir. *Le Théâtre de l'Inde ancienne*, Paris, Gallimard, 2005.

Sur le contexte socioculturel kéralais, voir :

Tarabout, Gilles, *Sacrifier et donner à voir en pays Malabar. Les fêtes de temple au Kerala : étude anthropologique*, Paris, École Française d'Extrême-Orient (« Publications de l'EFEO » 147), 1986.

## Annexes

### ● Principales différences entre le Kūṭiyāṭṭam et le Kathakaḷi

#### **Kūṭiyāṭṭam, « jeu avec » : jeu collectif, jeu combiné**

Traces littéraires et épigraphiques antérieures au X<sup>e</sup> s.  
Unique théâtre sanskrit, jouant la littérature de l'Inde ancienne  
Agence ces textes dans ses manuels scéniques en malayalam  
Porté par une caste d'officiants de haut statut  
à la parenté matrilineaire et à la transmission avunculaire  
Joué dans des temples-théâtres dans les temples hindous  
Les acteurs maîtrisent les quatre *abhinaya* du *Traité du théâtre*  
Rôles féminins joués par des femmes de par le jeu vocal  
S'appuie sur ses codes corporels soutenus par ses textes  
Déploie certains rites et protocoles ludiques complexes du *Traité*

#### **Kathakaḷi, « histoires dansées »**

Naissance au XVII<sup>e</sup> s., essor au XVIII<sup>e</sup> s.  
Représente ses propres textes en malayalam  
Pas de manuels scéniques  
Joué par différentes castes, notamment les Nāyar  
sans transmission lignagère fixe  
Joué sur des scènes temporaires hors des temples  
Les acteurs emploient trois *abhinaya* (voix absente)  
Rôles féminins joués par des hommes  
Emprunte ses codes corporels au Kūṭiyāṭṭam  
Ne présente pas ces rites et protocoles savants

### ● Répertoire contemporain (rituel et profane) majeur du Kūṭiyāṭṭam

Cette liste n'inclut pas les nouvelles créations conçues sans le support de manuels anciens

*Abhiṣekanāṭaka*, *Le Sacre* attribué à Bhāsa, 6 actes : actes I à VI  
*Āścaryacūḍāmaṇi*, *Le Merveilleux diadème* de Śaktibhadra, 7 actes : actes I à VII  
*Bālacarita*, *Drame de l'enfant* attribué à Bhāsa, 5 actes : prologue (strophe liminaire), acte V  
*Bhagavadajjukīya*, *L'Ermite et la courtisane* de Bodhāyana, 1 acte  
*Dūtaghaṭokaca*, *Ghaṭokaca messenger* attribué à Bhāsa, 1 acte  
*Dūtavākya*, *La Parole du messenger* attribué à Bhāsa, 1 acte  
*Kalyāṇasaugandhika*, *Le Merveilleux lys d'eau* de Nīlakaṇṭha, 1 acte  
*Karṇabhāra*, *Le Fardeau de Karṇa* attribué à Bhāsa, 1 acte  
*Mattavilāsa*, *Le Jeu de l'ivrogne* de Mahendra Vikrama Pallava, 1 acte : deux strophes uniquement  
*Nāgānanda*, *La Félicité des nāga* de Harṣa, 5 actes : actes I à III  
*Subhadrādhanañjaya*, *Subhadrā et Dhanañjaya* de Kulaśekhara, 5 actes : actes I et II  
*Svapnavāsavadattā*, *Vāsavadattā vue en rêve* attribué à Bhāsa, 6 actes : acte I, IV, V  
*Pratijñāyugaṃdharāyaṇa*, *Le Serment de Yugaṃdharāyaṇa* attribué à Bhāsa, 4 actes : acte III  
*Tapatīsaṃvaraṇa*, *Tapatī et Saṃvaraṇa* de Kulaśekhara, 6 actes : acte I