DE L'OMBRE À LA LUMIÈRE. LES THÉÂTRES BALINAIS ET JAVANAIS

Giuseppe Di Stazio,
collaborateur scientifique du MICM,
Claude & Jennifer Lavallé, collectionneurs
Photographies : Olivier Desart, Claude Lavallé

INTRODUCTION

L'Indonésie est le plus grand archipel au monde. Situé dans le sud-est asiatique, il s'agit de l'un des pays les plus peuplés de notre planète. Les peuples malais, chinois, indiens et européens ont profondément marqué les cultures autochtones de ses îles, à travers un véritable syncrétisme entre différentes cultures et les influences successives de diverses religions : animistes à l'origine, Bali et Java connurent ensuite une double influence hindouiste et bouddhiste, puis monothéiste avec l'arrivée de l'islam et des religions chrétiennes (catholicisme et protestantisme).

Les premiers contacts européens avec l'archipel se firent avec l'arrivée de colons et marchands portugais puis néerlandais[1]. En 1945, date de déclaration de l'indépendance par Soekarno et Hatta, le malais fut choisi comme la langue officielle du nouvel Etat indonésien afin d'unifier le pays d'un point de vue linguistique. Baptisée *bahasa Indonesia*, la langue officielle indonésienne est imprégnée de nombreux mots néerlandais et sanskrits. Mais l'archipel comprend encore aujourd'hui des centaines d'ethnies ayant conservé leur dialecte d'origine[2].

Le *Wayang*[3] (théâtre indonésien) combine les arts de la musique instrumentale, du chant, de la poésie, de la mise en scène, du jeu d'acteur, de la manipulation des figurines, de leur fabrication, du costume (constitué de tissus en *batik*, technique d'impression d'étoffes à la réserve de cire) ou encore de la peinture. Une centaine de types de théâtres différents se sont développés dans l'archipel. Il existe des théâtres de jour et des théâtres de nuit, le plus célèbre étant le théâtre d'ombres nocturne *Wayang Kulit* qui se joue traditionnellement toute la nuit durant. Certains *Wayang* sont très populaires alors que d'autres ont presque totalement disparu et ne peuvent plus être appréhendés que dans les bibliothèques, les musées et les collections privées[4].

https://www.google.fr/maps/place/Indonésie

MER DES PHILIPPINES
Philippines
OCÉAN PACIFIQUE
èbes
nde
Timor
MER DE TIMOR
Australie
JAVA OCCIDENTAL
1. Banten
2. Serang
3. Jakarta
4. Bandung
5. Cirebon
JAVA CENTRAL
6. Banyumas
7. Pemalang
8. Pekalongan
9. Plateau de Dieng
10. Wonosobo
11. Temple de Borobudur
12. Semarang
13. Yogyakarta
14. Bantul
15. Temple de Prambanan
16. Demak
17. Surakarta
18. Kudus
19. Pacitan
20. Ponorogo
JAVA ORIENTAL
19. Pacitan
20. Ponorogo
21. Nganjuk
22. Kediri
23. Blitar
24. Surabaya
25. Probolinggo
26. Mont Bromo
27. Mont Mahameru
28. Banyuwangi

Topeng du Premier ministre Patih, Bali. Binche, MICM, Inv. 93/2646.

LES *WAYANG* : DE JAVA À BALI

Le terme *Wayang* revêt plusieurs sens. Le plus ancien témoignage connu du *Wayang* est une inscription du Xe siècle après J.-C. trouvée à Bali[5]. Le mot a la même racine que *hyang*, qui signifie « divinité », et *moyang*, « ancêtre ». On pense qu'à l'origine, le *Wayang* était associé à des rituels d'évocation des ancêtres. S'il fait référence à la pratique, à la performance, le mot signifie aussi « marionnette ». Qu'il s'agisse d'une figure d'ombre ou d'une marionnette en bois, les *Wayang* répondent à une série de conventions particulières : de nombreux personnages sont dits « génériques » puisqu'ils peuvent être utilisés dans des *lakon* (épisodes dans une histoire) variés mais aussi dans des cycles d'histoires différents. C'est pourquoi les personnages doivent toujours être reconnaissables.

Les différents types de *Wayang* sont communément classés en fonction du matériau utilisé, mais aussi en fonction du répertoire d'histoires ou de légendes. Les matériaux utilisés sont la peau de buffle ou de chèvre pour le *Wayang Kulit*, le bois pour le *Wayang Klitik* ainsi que pour les masques des personnages joués par des êtres humains dans le *Wayang Topeng* et le bois et le *batik* pour les *Wayang Golek*[6].Parmi les répertoires principaux joués dans les *Wayang*, on trouve les histoires dérivées des grandes épopées sanskrites du *Mahabharata*[7] et du *Ramayana*[8] jouées dans le *Wayang Kulit Purwa* de Java Centre, le *Wayang Parwa* de Bali ainsi que dans le *Wayang Golek* de Sounda. Le cycle épique de Panji[9] est joué dans le *Wayang Klitik* ou encore le *Wayang Gedog*[10]. Les histoires d'Amir Hamzah[11], du cycle des Menak (« aristocrate », « noble ») sont illustrées dans le *Wayang Kulit Menak* et le *Wayang Golek Menak* , puis on trouve l'histoire de Damarwulan[12] dans le *Wayang Klitik* ainsi que dans le *Wayang Topeng*.

Marionnette Klitik d'un personnage de haut rang, Java.Collection Claude Lavallé

Marionnette Golek de Bima, Java.
Binche, MICM, Inv. 2004/4309.

Figure d'ombre au corps doré et au visage noir, Java.
Binche, MICM, Inv. FA/0961.

LES PRINCIPAUX TYPES DE *WAYANG* JAVANAIS ET BALINAIS

Le théâtre d'ombres *Wayang Kulit*

En Asie, il existe trois grandes traditions de théâtre d'ombres ; celle de Chine représentée par les ombres faites de parchemin translucide du *Pi ying*, celle du Proche-Orient, avec notamment le *Karagöz* turc, et celle de l'Inde qui constitue le point de départ présumé du théâtre d'ombres en Indonésie, particulièrement à Java et à Bali. La tradition du *Wayang* indonésien, réputé pour ses marionnettes et figures d'ombres ouvragées ainsi que pour la complexité de ses styles musicaux fait l'objet de mesures de sauvegarde de la part de l'État indonésien mais aussi l'Unesco.

Sur l'île de Java se sont développées plusieurs variantes du théâtre d'ombres *Wayang Kulit* dont la forme la plus populaire est celle du *Wayang Kulit Purwa* originaire du centre de Java. Les marionnettes sont généralement fabriquées à partir de peau de buffle montée sur des bâtons de bambou ou de corne. D'un point de vue stylistique, elles sont issues d'une fusion entre les arts de la peinture et de la perforation ; on pourrait parler de « dentelle de cuir ». Elles sont manipulées par le *Dalang*, le maître-marionnettiste, qui joue avec la lumière pour moduler les ombres de ses figures.

Les spectacles de *Wayang Kulit Purwa* sont invariablement basés sur les adaptations des épopées indiennes sanskrites, le *Mahabharata* et le *Ramayana*. La représentation est animée par des « pitreries ». Elle contient également des commentaires sur les affaires actuelles,

locales, nationales et même internationales qui sont l'apanage des *punakawan*[13], ces « clowns-serviteurs » typiquement indonésiens qui sont associés avec l'histoire du héros et ajoutent des commentaires humoristiques et philosophiques durant les interludes[14].

Au-delà du pur divertissement, le but principal de la performance est l'éducation morale du public : les personnages peuvent se diviser en deux grands groupes correspondant à des caractères bien précis : les *halus* et les *kasar*. Cette opposition constitue le critère de base de l'esthétique et de la moralité par lequel les Javanais jugent presque tout dans la vie : un personnage *halus* est raffiné, éminemment poli et humble. Le terme peut être appliqué à tout ce qui est fait avec beaucoup de soin et de patience. *Halus* s'oppose à *kasar* qui représente ce qui est grossier, irrespectueux et fougueux.

Certains considèrent le *Wayang Kulit Parwa* de la petite île comme le prototype de celui de Java. En effet, les figures d'ombres balinaises n'ont pas les formes allongées stylisées si caractéristiques de Java. Au contraire, elles sont trapues et « grossières » et ressemblent notamment aux images des bas-reliefs du temple Penataran, érigé à Blitar (près de Kediri, Java Est) au XIVe siècle.

Les Balinais sont restés hindouistes au fil des siècles, ce qui explique une différence importante entre les théâtres d'ombres des deux îles. À Bali, les habitants ont conservé de façon plus significative la conscience du caractère rituel, sacré et purificateur du théâtre d'ombres. Il demeure très souvent pratiqué lors de fêtes religieuses ou encore de mariages et de naissances, en guise d'offrandes aux divinités, afin de chasser les influences néfastes

Un personnage alus, Sadewa et un personnage kasar, un raksasa (démon ou ogre). Collection Claude Lavallé

Figure d'ombre Wayang Duporo de garde de cérémonie, Yogyakarta.

Figure d'ombre de type kumpani. Soldat de type occidental. Collection Claude Lavallé

et d'attirer la protection des dieux. Si les connotations cérémonielles se retrouvent aussi à Java, elles le sont dans une moindre mesure puisqu'elles ont été atténuées par l'expansion islamique dès le XIVe mais surtout à partir du XVIe siècle.

Les *Wayang* classiques balinais et javanais présentent un ensemble de règles formelles communes aux deux îles. Un raffinement infini caractérise ces deux théâtres, qui ont en commun leurs personnages principaux et plusieurs grands groupes de personnages, correspondant notamment aux grandes classes sociales de la société hindouiste (les castes). Les historiens appellent classique la période allant du Ve au XVe siècle après J.-C., période pendant laquelle furent construits, souvent les uns près des autres, des monuments religieux appartenant soit au bouddhisme (Borobudur), soit à l'hindouisme (Prambanan) et présentant parfois des éléments des deux cultes. Pour cette raison, ils appellent également cette période hindou-bouddhique. Le théâtre de style javanais, manifestant un syncrétisme avec la culture islamique ultérieure, s'avère plus sobre et moins baroque que la version balinaise hindouiste.

Le *Wayang Parwa* balinais met aussi en scène des récits inspirés du *Mahabharata* et du *Ramayana* dans lesquels on retrouve quelques spécificités locales, notamment des chants rituels avant les représentations ou encore des offrandes de fleurs et de nourriture. Les Balinais croient que le *Wayang Kulit* a le pouvoir de chasser les influences néfastes et d'attirer la protection du ciel.

À Java, on peut distinguer plusieurs styles de marionnettes liés aux différentes traditions des cours royales (telles que Surakarta et Yogyakarta) ou des régions de fabrication. On y retrouve les récits des épopées indiennes mais arrangées et adaptées en fonction de la culture et de l'esthétique locales. Cependant, on trouve aussi sur l'île des genres plus spécifiques.

Le *Wayang Duporo* a vu le jour dans la cour de Surakarta, sous le règne du sultan Sunan Paku Buwono VII entre 1830 et 1858. Le répertoire ne s'inspire pas des épopées sanskrites mais plutôt d'aventures qui ont lieu sous l'empire de Demak, Pajang et Mataram[15]. Les formes, les perforations et les peintures de ses figures d'ombres sont proches des marionnettes du *Wayang Kulit Purwa*.

Le *Wayang Suluh* a été créé, dans la première moitié du XXe siècle, par Sutarto Hardjowahono, un employé du ministère de l'Information de la République d'Indonésie à Yogyakarta. Les histoires mises en scène sont les combats du peuple indonésien face à la colonisation européenne et les événements liés à l'indépendance du pays. Mettant en scène des figures d'ombres de type *kumpani*, ce *Wayang* particulier est un véritable outil de propagande et servait à transmettre des arrêtés du gouvernement comme, par exemple, la Constitution de la République d'Indonésie de 1945 (*Pancasila*).

Le *Dalang* est à la fois le conteur, le chef d'orchestre (*Gamelan*[16]), le porte-voix de tous les protagonistes et le marionnettiste. Tel un démiurge, il met en scène les situations et anime des personnages qui possèdent les vices et les vertus de la nature humaine. Qu'il soit issu de petites troupes de villages, de prestigieuses troupes des grandes métropoles javanaises ou rattachés aux grands temples balinais, le *Dalang* doit passer par une formation complexe très longue qui s'effectue généralement de manière généalogique, dans des familles de « spécialistes » mais aussi dans des établissements consacrés. La plupart du temps, ce sont des hommes qui apprennent le métier, mais il existe quelques *Dalang* femmes ainsi que des occidentaux ayant été formés au métier.

Le Dalang est accroupi devant le kelir (écran ou toile) et tient un gunungan. Photo : Claude Lavallé

Le *Dalang* doit tout d'abord connaître les techniques manuelles et vocales qui lui permettront de faire vivre ses marionnettes. La principale difficulté réside dans le contrôle des articulations situées au niveau des épaules et des coudes, mises en mouvement par des baguettes ou tiges fabriquées en bois ou en corne[17]. De plus, le *Dalang* est souvent amené à utiliser plusieurs figures d'ombres simultanément. La gestuelle ne doit pas forcément être réaliste puisque la configuration des marionnettes ne le permet pas. L'idée est plutôt de suggérer un univers magique et merveilleux, à la fois miroir du monde ordinaire mais également radicalement différent[18].

Ensuite, il doit parfaitement maîtriser et comprendre le contexte de l'hindouisme ainsi que sa signification. Chaque personnage s'exprime et se déplace de manière différente en fonction de sa caste – rois, princes, chevaliers, courtisans, serviteurs, soldats, démons ou bouffons – et doit être immédiatement identifiable par le public. Contrairement aux règles strictes et fixes du théâtre classique occidental, le *Dalang* jouit d'une certaine liberté d'interprétation mais ne peut outrepasser les limites imposées par le caractère du héros représenté[19]. Le *Wayang Kulit* est représenté la nuit, chaque spectacle nécessitant environ neuf heures. La particularité du théâtre d'ombres indonésien est que le spectateur peut choisir de quel côté il assiste à la représentation et a la possibilité, au cours de cette dernière, de changer de place afin de changer sa perception de l'histoire[20]. D'un point de vue historique, il semblerait que lors des représentations des troupes des cours royales de Surakarta et de Yogyakarta, le public était réparti de part et d'autre de l'écran : les hommes étaient assis du côté du *Dalang* et de l'orchestre et les femmes n'apercevaient que les ombres.

Vue d'ensemble d'une représentation de Wayang Kulit. Photo : Claude Lavallé

La scène se compose d'un écran formé par une toile de coton blanc sans coutures (*kelir*) dont la taille varie. À Bali, il mesure environ deux mètres cinquante de large pour un mètre cinquante de hauteur alors qu'à Java il peut atteindre six mètres sur deux ! Le *kelir* est tendu sur un cadre de bambou ou de bois à environ soixante centimètres du sol et cet espace doit être couvert de façon à ce que le public côté ombres ne voit pas le maître-marionnettiste. Assis en tailleur au centre, les assistants du *Dalang* sont chargés de lui passer les quelques nonante marionnettes qu'il peut utiliser au cours de la représentation[21]. Il peut utiliser une sorte de hochet (*kechrek*) avec le pied droit pour frapper le *kotak* (caisse) placé à sa gauche, pour accompagner le récit et guider l'orchestre.

Pour éclairer la toile, une lampe à huile de coco (*blencong*) est placée juste au-dessus de sa tête. Sa lumière changeante, ondulante et incertaine donne une dimension magique voire mystique au spectacle du *Wayang Kulit*[22]. Depuis les années 1960-70, une innovation technologique a créé un changement important dans la manière d'éclairer le spectacle[23]. En effet, le *blencong* a été « remplacé » par une lumière artificielle[24], ce qui a eu un impact esthétique de la performance, et a même parfois altéré la manière dont les figures d'ombres sont manipulées.

Les différentes figurines sont fichées sur un tronc de bananier fraîchement coupé pour pouvoir y planter les tiges. Tandis que les figures s'animent sur l'écran, les marionnettes en attente de jeu sont placées sur les côtés moins bien éclairés. Les personnages *halus* (« bons ») sont positionnés à droite alors que les *kasar* (« mauvais ») sont à gauche[25]. Durant les spectacles, le *Dalang* utilise toujours un « arbre de vie » (*gunungan* à Java et *kayonan* à Bali), matérialisant

la montagne sacrée hindouiste et par extension l'univers entier et marquant le début, la fin, ainsi que les changements de scène. Entre ces dernières, l'arbre est placé à gauche ou à droite de l'écran. Quand des forces naturelles dérangent le cours dans le récit, le *Dalang* secoue le *gunungan*. Considéré comme l'élément le plus important de la scène, de par son rôle magique et protecteur, il est le symbole de la création des mondes passé et futur. La partie inférieure représente symboliquement la demeure des dieux et des êtres surnaturels, le centre figure une double-porte alors que la partie supérieure évoque le monde des humains et des animaux.

Marionnette Golek de Gatotkaca (fils de Bima). Binche, MICM. Inv. 2004/4307.

Les marionnettes du *Wayang Golek*

À la différence du *Wayang Kulit*, ce type de *Wayang* met en scène des marionnettes en bois sculptées en ronde-bosse. Elles portent des vêtements, des ornements et des écharpes. L'autre différence de taille par rapport au *Wayang Kulit* est l'absence de toile durant les représentations. En effet, les spectateurs assistent directement aux mouvements des marionnettes. Contrairement aux figures d'ombres du *Wayang Kulit*, dans lequel le plus important est la narration des histoires et les vertus qu'elles véhiculent, le *Wayang Golek* permet de mettre encore un peu plus en avant la dextérité du *Dalang*[26]. L'absence d'écran permet au spectacle d'être joué de jour comme de nuit.

La complexité du *Wayang Golek Sunda* réside non seulement dans la manipulation des marionnettes, mais aussi dans les techniques vocales (paroles et chants), dans les compétences linguistiques (ce théâtre est joué en soundanais et non en « haut javanais »), dans la maîtrise de la danse et de la musique de *Gamelan*. Le *Dalang* doit connaitre les codes esthétiques

Wayang Golek. Le Dalang se trouve au milieu de la sècne. Il n'y a pas d'écran. Photo : Claude Lavallé

Marionnette Klitik de Gandurwo.
Collection Claude Lavallé

de représentation ainsi que les normes sociales et règles symboliques de performance (*pakem* et *tetekon* à Sunda).

Le *Wayang Golek* serait originaire de Sunda, une région située à l'ouest de l'île de Java. Il met en scène des histoires issues du *Mahabharata* et du *Ramayana* mais aussi des *gubahan,* des récits mélangeant les deux épopées et adaptés à la culture locale. Le *Wayang Golek* a été créé dans le contexte de l'islamisation de l'île de Java et, à l'instar du *Wayang Kulit*, il a été utilisé pour la propagation de la foi musulmane, la *dakwah*[27]. La tradition javanaise attribue sa création au chef religieux Sunan Giri.

Il existe aussi de nombreuses variantes du *Wayang Golek* dont le *Wayang Golek Papak* et le *Wayang Golek Menak*. Le *Golek Papak* serait né à Cirebon au cours du XVe siècle sous l'impulsion du sultan Sunan Gunung Jati, l'un des *Wali Sanga* à qui l'on prête la fondation du sultanat de Banten et de Cirebon. Le *Wayang Golek Menak* met en scène des marionnettes qui illustrent des personnages liés aux histoires de l'œuvre littéraire de Serat Menak[28] : Amir Hamzah, par exemple, est l'oncle maternel du prophète Mahomet, connu à Java sous le nom de Wong Agung Jayangrana.

Marionnette Golek représentant le « clown-serviteur » Cepot.
Collection Claude Lavallé

Le *Wayang Klitik*

Le *Wayang Klitik* ou *Karucil* met en scène des marionnettes en bois peint et presque plates. Elles ressemblent à celles du *Wayang Kulit* mais sont plus petites, ne mesurant en moyenne qu'une soixante de centimètres. Ce type de représentation pouvait être joué de jour comme de nuit. On y conte les histoires de *Darmawulan* et de *Panji* ainsi qu'un répertoire élargi : l'histoire des pionniers de l'islam y a été magnifiée afin qu'ils entrent dans la légende.

Si l'identité de son créateur nous est inconnue, l'origine du *Wayang Klitik* remonte au XVIIe siècle. Le mot *klitik* provient de la transcription de l'onomatopée résultant du bruit que font ces marionnettes en bois lorsqu'elles s'entrechoquent[29]. Leurs bras sont en cuir, résultant sans doute d'une évolution et d'expérimentations des artisans à partir des *Wayang Kulit*. La marionnette du *Wayang Klitik* est en somme à mi-chemin entre la figure d'ombre *Kulit* et la marionnette en ronde-bosse *Golek* (tout en bois).

Les marionnettes *Klitik,* comme toutes les autres marionnettes indonésiennes, possèdent des expressions stylisées caractéristiques (ou *wanda*) symbolisant la nature ou le tempérament des personnages. Les couleurs, celles du visage particulièrement, sont de grande importance:

Marionnette Klitik d'un personnage de haut rang.
Collection Claude Lavallé

Keris en ivoire et en argent, Java.
Collection Claude Lavallé

le personnage Menak Jingga est peint en rouge, symbole de l'énergie solaire et de la colère. Damarwulan, au caractère lunaire et serein, présente un visage blanc. L'or et le jaune sont réservés aux personnages de haut rang.

Les vêtements et accessoires portés par les personnages donnent également d'importantes indications, notamment les différents styles de couvre-chefs et de coiffures. Les cheveux peuvent être détachés mais dans la plupart des cas, ils sont savamment noués ou enroulés pour former des boucles concentriques. La plupart des personnages sont torse nu. Les vestes ou les capes ne sont portées que lors d'occasions spéciales. Les *batik* (rectangles de coton imprimés en « réserve de cire ») sont noués autour de la taille. Le *batik* constitue l'un des arts décoratifs les plus typiques d'Indonésie. Traditionnellement, le style du *batik* et les motifs représentés indiquent l'origine et le rang de la personne, ainsi que la technique de pli et la longueur de l'étoffe. Certains dessins de *batik* étaient ainsi réservés à la noblesse.

Le *keris*[30] ou *kris* est un autre objet issu des arts décoratifs indonésiens ; il est respecté, voire même vénéré dans la culture javanaise. C'est une arme sacrée transmise de génération en génération (*tosan aji* en javanais) et un trésor (*pusaka* en sanskrit)[31]. Elle aurait le pouvoir d'insuffler audace et courage à son propriétaire. Dans tout l'archipel indonésien, le *keris* est un symbole d'héroïsme, de bravoure martiale, de pouvoir et d'autorité.

Le *keris* était et est encore porté lors de cérémonies aussi bien par les hommes que par les femmes, bien que le *keris* pour femme soit plus petit. Une riche spiritualité et une mythologie se sont développées autour de l'arme. Ce sont de beaux objets, mais aussi des talismans aux pouvoirs magiques, des armes, des objets sacrés, un équipement pour les soldats de la cour, un accessoire complétant la tenue traditionnelle.

Parce que les *keris* sont considérés comme des objets sacrés possédant des pouvoirs magiques, les guerriers leur font souvent des offrandes sur un autel afin d'empêcher la venue d'esprits malveillants. L'objet revêt une telle puissance dans l'inconscient indonésien qu'un *keris* pointé dans la direction d'une personne peut suffire à le tuer, selon la croyance. C'est la raison pour laquelle les pratiquants de *silat*, un art martial du sud-est asiatique, touchent la pointe de leur lame au sol pour neutraliser cet effet.

La culture javanaise traditionnelle refuse la confrontation directe et encourage l'harmonie.

La violence doit donc être le dernier recours et le *keris* est donc porté à l'arrière dans le dos. Dans d'autres îles d'Indonésie, à Sumatra et à Sulawesi notamment, il est porté devant ou sur le côté.
Le *Wayang Klitik,* typiquement javanais, est malheureusement une forme de spectacle quasiment disparue de nos jours.

Les danses masquées *(Tari Topeng)*
Le terme *topeng* désigne littéralement « quelque chose qui est pressé sur le visage » ; par extension, il signifie « masque ».
À Bali, la danse, le drame et la musique sont fonctionnels. Tout repose sur la religion. Les masques représentent des ancêtres ou des êtres surnaturels et sont utilisés afin de les invoquer. Si à Java, les masques sont la propriété des acteurs ou artisans, ceux de Bali sont considérés comme sacrés et conservés dans les temples des villages[32]. Là, ils font l'objet de rituels et d'offrandes pour n'être sortis que lors de cérémonies importantes. Les danses masquées balinaises sont donc liées aux rites religieux: le *Barong Ket* est joué dans les temples à l'occasion de cérémonies dans lesquelles apparaissent Barong et la sorcière Rangda, célèbres personnages des danses balinaises. Le très puissant Barong détruit le mal représenté par Rangda la sorcière. *Rangda* signifie « veuve » en balinais: Rangda a abandonné son apparence charnelle au décès de son mari pour le suivre dans l'autre monde. Ce théâtre est joué dans les temples funéraires (*Pura Dalem*) situés près du cimetière.
À Bali, la trame est souvent tirée du *Babad* (*Usana Bali*), un recueil d'anciennes chroniques de l'île. Les personnages classiques sont le vieillard (*topeng tua*) et le premier ministre, Patih. L'une des formes de jeu de masques les plus importantes est le *Jauk*, une danse narrative en solo issue d'une version *kawi* du *Mahabharata* et du *Ramayana* mais aussi d'anciennes chroniques locales héritées de l'empire Majapahit[33].
On pense que le *Wayang Topeng* javanais est l'une des formes les plus anciennes de théâtre existant sur l'île. Le répertoire

Topeng de Panji, Java, Cirebon. Collection Claude Lavallé

Topeng de Klono, Java.
Binche, MICM, Inv. 2004/4258.

était à l'origine surtout tiré des grandes épopées sanskrites, mais à partir du XIVe siècle, l'histoire du héros javanais Panji est aussi jouée dans les villages. Le *Wayang Topeng* se joue toujours dans les palais (*kraton*) des cours islamisées de Yogyakarta et de Surakarta (Solo) et dans la rue, lors des couronnements des sultans.

La symbolique des couleurs est la même que pour les figures d'ombres *Kulit*. Fabriqués en bois[34], les masques sont portés par les danseurs grâce à une languette de bois, de cuir ou de caoutchouc qu'ils serrent entre les dents. Les personnages s'expriment par la danse, tandis que l'élocution est prise en charge par des demi-masques ne couvrant pas la bouche (*penasar*). Devant le rideau, un premier narrateur décrit l'histoire en *kawi* tandis que le second traduit les paroles en langue vernaculaire, en y intégrant des effets comiques destinés à relâcher la tension dramatique.
Les masques de la cour de Surakarta sont stylistiquement proches à ceux de Yogyakarta. Toutefois, les différences s'observent notamment dans l'approche artistique et l'artisanat. Ainsi, les artisans des masques de Solo utilisent de la fibre pour figurer les poils alors que ceux de Yogyakarta les peignent en noir. À l'instar des *punakawan* de Yogyakarta, les *Topeng* de Surakarta sont parfois des demi-masques. Les masques de Yogyakarta sont utilisés dans la danse masquée du *Wayang Wong*. Cette dernière fut composée et créée par le sultan Hamengkubuwono Ier (1755-1792). Certains personnages, comme les singes *wanara* ou le géant Denawa, issus du cycle littéraire du *Ramayana*, utilisent des masques tandis que les chevaliers et les princesses n'en portent pas.
Les masques du Pasisir, sur la côte nord de Java, sont fortement influencés par la culture chinoise musulmane, majoritaire dans ce coin de l'île par exemple le *Topeng Cengho* (*cengho* signifie « islam » en chinois). La danse masquée de Cirebon est très variée et a introduit de nouvelles histoires. Elle peut s'inspirer du héros Panji ou de récits de la période Majapahit. La danse masquée de Cirebon appelée *Topeng Klana Kencana Wungu* raconte l'histoire de la reine majapahit Kencana Wungu qui fut chassée par le grotesque et brutal roi Menak Jingga de Blambangan.

Conclusion

La tradition du théâtre indonésien (*Wayang*) est toujours très vivante à Java et à Bali : certaines pratiques ont fortement évolué tandis que d'autres se sont affaiblies jusqu'à disparaître. De nouveaux types de *Wayang* apparaissent régulièrement. Depuis quelques années, certains *Wayang* ont été transposés à la radio ou au cinéma ou encore mis en scène lors de défilés estudiantins protestataires, illustrant la propension de la culture indonésienne à se réinventer perpétuellement, en gardant vivantes ses traditions[35].
Plus que de simples divertissements, les spectacles de masques ou de marionnettes véhiculent des valeurs nobles et universelles, par la vertu de l'exemple et le raffinement artistique inouï qu'il donne à ressentir : le travail méticuleux des figurines, le talent des danseurs ou du *Dalang*, la musique envoûtante exécutée par l'orchestre (*Gamelan*), le répertoire et le caractère épique des histoires mélangeant des registres différents de narration (drame, comédie, critique politique, mythologie, bon sens populaire, poésie...), tout concourt à laisser sur le spectateur une impression inoubliable.

(Endnotes)
1/ Le terme « colon » généralement utilisé ne doit pas être compris au sens strict, c'est-à-dire « un administrateur qui gère une nation ou un territoire en dehors de son pays d'origine en restant attaché à ce dernier par des liens politiques et économiques étroits ». Voir note 28 de l'article « Trafic d'influences. Comprendre les *Wayang* ».

2/ Lorsque l'on sait qu'il n'existe pas moins de 760 dialectes et des centaines d'ethnies différentes dans l'archipel, on prend la pleine mesure de la complexité et de la richesse de la culture indonésienne.

3/ Le théâtre de marionnettes *Wayang* a été proclamé Chef d'œuvre du patrimoine oral et immatériel de l'humanité en 2003, et est inscrit sur la Liste représentative du patrimoine culturel immatériel de l'humanité depuis 2008. Pour plus d'informations, consulter le site de l'Unesco https://ich.unesco.org/fr/RL/le-theatre-de-marionnettes-wayang-00063. D'autre part, entre janvier 2005 et décembre 2007, l'Unesco a mis en place un projet national pour la sauvegarde du théâtre de marionnettes *Wayang*. Le projet comporte plusieurs points importants dont un travail de recherche sur le terrain, de documentation et une publication sur le *Wayang* ; un programme de formation approfondie avec notamment le lancement d'études sur cinq types différents de *Wayang* dans dix *sanggars* (écoles *Wayang* non officielles) pour former des élèves durant trois années. Le but étant de favoriser une transmission du savoir plus efficace des maîtres vers les jeunes artistes. Des informations complémentaires sont disponibles sur le site de l'Unesco https://ich.unesco.org/fr/projets/mise-en-oeuvre-du-plan-daction-national-pour-la-sauvegarde-du-theatre-de-marionnettes-wayang-dindonesie-00020. .

4/ *L'évolution du wayang Indonésien en tant que patrimoine culturel humaniste. The Development of Wayang Indonesia as a Humanistic Cultural Heritage*, 19 – 30 avril 2004, Wayang Indonesia, Unesco, 2004: p. 9-10.

5/ Wagner 1961 : p. 118-119.

6/ D'autres matériaux peuvent être utilisés : la pierre pour le *Wayang Batu* (bas-reliefs dans les temples) ; le tissu pour le *Wayang Beber* ; les feuilles de plamier pour le *Wayang Rontal* ; le papier fort et le carton pour le *Wayang Kerdus* ; l'herbe séchée pour le *Wayang Suket*. Depuis quelques années, il existe même des *Wayang* réalisés en dessins animés (*Komik Wayang*), en film d'animation (*Animasi Wayang*) et même en film pour le cinéma (*Lahirnya Gatutkaca* par le réalisateur D. Djakusuma).

7/ Le *Mahabharata* est une histoire épique qui raconte la grande bataille pour l'accès au trône du royaume de Hastinapura entre deux clans cousins, les Pandawa et les Kurawa, descendants des dieux Vishnu et Brahma. Les Kurava constituent la branche aînée de la famille, mais Duryudana, l'aîné des Kurava, est plus jeune que Yudhishthira, l'aîné des Pandawa ; tous deux revendiquent le droit au trône. La lutte dynastique entre les deux branches de la famille s'étend sur plusieurs années et connaît plusieurs retournements de situation. Elle se termine en guerre ouverte avec la bataille de Kurukshetra, dont les Pandawa finissent par sortir vainqueurs. Au cours de la bataille surgissent de nombreux dilemmes où entrent en conflit les obligations consécutives aux liens de parenté, d'amitié et de loyauté qui se sont noués précédemment entre les combattants.

8/ Le *Ramayana*, ou l'épopée de Rama raconte la naissance et l'éducation du prince Rama qui est le septième avatar du dieu Visnu, la conquête de Sita et son union avec elle. Rama est le prince légendaire du royaume de Kosala. L'œuvre raconte également l'exil de Rama par son père, le roi Dasharatha, ses voyages avec Sita et son frère Lakshmana dans la forêt de Dandaka, l'enlèvement de Sita par Ravana (le démon-roi de Lanka), sa libération suite à une guerre entre le démon et le prince, et le retour de Rama à Ayodhya où il sera couronné roi.

9/ Il s'agit de légendes semi-historiques ayant pour décor les XIIe et XIIIe siècles dans les royaumes javanais de Jenggala, Daha et Kediri. Le prince Panji va rechercher sa femme Candra Kirana disparue la veille de leur mariage et remplacée par un démon ayant pris son apparence.

10/ Le *Wayang Gedog* ressemble au *Wayang Kulit Purwa* notamment du point de vue stylistique mais les couleurs ainsi que les perforations sont différentes. De plus, le répertoire mis en scène est lié à l'histoire de différents princes Panji.

11/ Il s'agit d'épisodes de la vie de l'oncle maternel du prophète Mahomet.

12/ L'histoire traite de la lutte entre l'empire Majapahit de Damarwulan et les royaumes de Blambangan dont le roi est Menak Jingga.

13/ Toutefois, il est important de signaler un élément important. Le terme *punakawan* ne se traduit pas par « clown ». Cette traduction est bien insuffisante pour qualifier les *punakawan* et les deux autres définitions associées, accompagnateurs et serviteurs, sont inadéquates. Si l'on respecte l'étymologie indonésienne, à savoir *panakawan*, *pana* signifie « intelligent et amusant » et *kawan* signifie « ami ».

14/ Un parallèle pourrait être fait avec le théâtre classique shakespearien. En effet, ce dernier, s'il n'est pas joué dans le langage parlé anglais actuel, propose également des figures de clowns et de serviteurs qui sont utilisés comme distractions comiques et pour faire des commentaires politiques que les personnages « normaux » ne pourraient pas se permettre. Babula 2008 : p. 3 ; Bala 2010 : p. 56.

15/ Demak est un ancien sultanat du nord de Java ; il

a été fondé en 1475. Il perdurera jusqu'en 1548. Au XVe siècle, Pajang était une petite principauté hindoue conquise par l'un des *Wali Sanga* – Sunan Kulus – vers 1530. Selon la tradition javanaise, Pajang est l'héritier de Demak et le prédécesseur immédiat du royaume de Mataram. Ce dernier, pourtant déjà attesté au VIIIe siècle par une inscription de Yogyakarta, se situe sur l'île de Lombok, deviendra vassal du sultanat de Demak après la chute de l'empire Majapahit.

16/ Le *Gamelan* se compose d'une quinzaine de musiciens qui jouent essentiellement sur des instruments à percussion en bronze. On trouve des instruments à sons fixes, des tambours à membranes et des instruments mélodiques comme des métallophones, des gongs renflés disposés soit individuellement sur un socle (*kenong* et *ketuk*), soit en série sur une sorte de sommier (*bonang*) et de grands gongs circulaires (*gong ageng* et *kempul*) suspendus à un portique. On peut y ajouter des cymbales fixées sur un support (*kecher*), un xylophone (*gambang*). Il convient aussi d'y ajouter des instruments à cordes ou à vent comme le *rebab*, une sorte de violon, ou le *suling*, une flûte de bambou pour indiquer la ligne mélodique ; un ou deux tambours (*kendang* et *ketipung*) indiquent les variations de nuances et de tempo ; des chants. Ils existent différents types de *Gamelans* dont le nom, le nombre et la nature des instruments qui les composent, varient en fonction des circonstances dans lesquelles ils sont employés (théâtre d'ombres et de marionnettes, danses masquées, processions, cérémonies religieuses ou encore fêtes solennelles).

17/ De plus, certains personnages comme Semar ou Togog ont la mâchoire inférieure articulée.

18/ Aubert & Ducor 1997 : p. 28-29.

19/ *Ibidem*

20/ Il semblerait que ce n'est pas le cas à Bali où aucun espace derrière le *Dalang* et le *Gamelan* n'est prévu ; les spectateurs ne voient donc que les ombres.

21/ Les figures d'ombres sont la propriété du *Dalang*. Leur nombre varie en fonction du statut de ce dernier ; ainsi un *Dalang* de « cour » peut en posséder plusieurs centaines tandis qu'un villageois n'en possédera qu'une soixantaine.

22 / C'est le caractère incertain et vacillant de la lumière de la lampe à huile qui donne l'illusion de mouvement. Pressées contre la feuille, les ombres sont nettes et stables alors que si les marionnettes se détachent un peu de l'écran, elles s'adoucissent et deviennent plus floues.

23/ Long 1986 : p. 94-98. L'auteur ne déplore pas vraiment le phénomène puisqu'il dit que les *Dalang* doués sont parvenus à développer leurs techniques de manipulation des marionnettes pour compenser l'absence de dynamique dans les mouvements des personnages. Il précise aussi que l'apprentissage en est facilité puisqu'il ne faut plus composer avec une lumière instable.

24/ Toutefois, le musée Sonobudoyo de Yogyakarta perpétue quotidiennement cette tradition en y présentant un spectacle de *Wayang Kulit Purwa* d'excellente qualité.

25/ Chen 2003 : p. 33 : Cette division de la scène semble être une pratique qui serait d'origine indienne. En effet, la séparation des caractères nobles à droite des spectateurs et des caractères mauvais à gauche est notamment attestée dans le théâtre d'ombres de la région de Malabar, au sud de l'Inde.

26/ Fukuoka 2014 : p. 55-56.

27/ Andrieu 2014 : p. 34-36. L'auteur précise que les traditions javanaises et soundanaises attribuent au *Wali* Sunan Kalijaga cette nouvelle signification symbolique, contemporaine d'une phase intense d'islamisation.

28/ Coudrin 1986 : p. 56.

29/ *Représentation de Wayang Indonesia*. *Wayang Indonesia Performance*, Livret, Unesco, 14 – 30 avril 2004: p. 24.

30/ En tant que symbole culturel, le *keris* est un objet raffiné, finement décoré, faisant la fierté de son propriétaire. Cependant, son statut d'arme l'associe à la violence, à la mort et au meurtre, ce qui va à l'encontre des principes qui régissent la philosophie indonésienne.

31/ Le *keris* est vénéré comme une divinité ancestrale. À Bali, il est le symbole personnifié de son propriétaire qui est tenu de le porter dans toutes les assemblées importantes du village et lors de cérémonies religieuses. Voir Ramseyer 1977 : p. 67-68.

32/ Aubert & Ducor 1997 : L'auteur précise qu'il existe des copies pour toutes les représentations données en dehors de l'enceinte sacrée du temple.

33/ Emigh 1996 : p. 127-128. Il s'agit d'un royaume situé dans la partie orientale de l'île de Java, fondé en 1292, et qui connut son apogée aux XIVe et XVe siècles sous le roi Hayam Wuruk.

34/ Fassola 2005[4] : sur l'île de Bali, l'arbre est le représentant de la méditation et le bois une manifestation de sa sagesse. L'arbre est honoré en tant qu'arbre de vie, symbole de la fécondité du monde.

35/ Garin Nugroho a réalisé en 2006 "*Opera Jawa*", un film envoûtant, à la fois chanté, dansé et scandé, où il transpose le *Ramayana* dans le Java contemporain, témoignant de l'impact artistique majeur du *Wayang* sur les créateurs indonésiens contemporains.

Le *Mahabharata*

En raison de son grand âge, le roi Abiyasa décide de se retirer et de consacrer sa vie à la méditation. Il doit choisir un successeur pour son royaume de Ngastina. Le trône va au deuxième fils d'Abiyasa, Pandu, puisque son premier fils, Drestrarastra, est né aveugle, et que son troisième fils, Widura, est infirme. À la mort de Pandu, le royaume doit aller à ses enfants, les cinq Pandawa. Mais ces derniers sont encore trop jeunes pour assumer le trône. C'est pourquoi Drestrarastra assurera la régence du royaume. Dès leur plus jeune âge, les Pandawa montraient déjà d'extraordinaires qualités. Drestrarastra les traite comme s'ils étaient ses propres enfants, les Kurawa. Sous sa tutelle, les deux groupes de cousins apprennent à s'aimer et à se respecter. Ces derniers reçoivent des maîtres Resi Durna et Resi Bisma l'enseignement des règles et des valeurs de la caste guerrière *Satria*.

Chaque jour, il devient de plus en plus évident que les Pandawa constituent la *Satria* idéale. Drestrarastra choisit donc Yudhistira, l'aîné des Pandawa, comme futur roi de Ngastina. Sa décision n'est pas bien accueillie par ses propres fils. L'aîné Duryudana, incité par son oncle Sangkuni, le conseiller des Kurawa, persuade Drestarastra d'exiler les Pandawa dans la forêt, donnant à Duryudana l'opportunité de régner sur Ngastina.

Les Pandawa obéissent en acceptant leur sort, mais les Kurawa craignent toujours qu'un jour les Pandawa revendiquent leurs droits. Ainsi, les Kurawa font tout leur possible pour assurer l'exil permanent de leurs cousins. Leur première tentative consiste à les inviter à un banquet durant lequel les Kurawa incendient les logements des Pandawa. Mais ces derniers s'en sortent en s'échappant par un tunnel souterrain. Le feu tue six invités innocents que les Kurawa prennent pour les cinq Pandawa et leur mère.

Les Pandawa survivent dans la nature sauvage, malgré une grande pauvreté et les dangers. La difficulté de leurs épreuves ne fait qu'accroître leur endurance extraordinaire. Au cours de cette période, Bima se distingue particulièrement comme gardien des Pandawa. Ils se rendent au royaume de Pancala pour participer à un concours de tir à l'arc dont le prix est la main de la princesse Drupadi. Arjuna remporte le concours, et Drupadi devient la reine des cinq Pandawa. Kresna était également présent au concours, et à partir de ce moment, devient leur conseiller.

Les Pandawa ne restent pas longtemps dans le royaume de Pancala et les Kurawa se rendent rapidement compte que leurs cousins sont toujours en vie. Cependant, sur les conseils de leur oncle et ancien professeur Durna, les Kurawa proposent de diviser Ngastina en deux parties, afin d'éviter une autre effusion de sang. La partie la moins belle, couverte d'une forêt, est donnée aux Pandawa. Avec intelligence, ils le transforment en un fabuleux royaume, l'Indrapasta, également appelé Ngamarta, avec Yudhistira comme roi.

La beauté de Ngamarta rend les Kurawa jaloux. Sur le conseil de Sangkuni, Duryudana invite Yudhistira à jouer une partie de dés à Ngastina au cours de laquelle l'aîné des Pandawa finit par perdre la partie et Drupadi est exposée devant tout le monde comme un trophée. Drupadi jure de se venger et Bima fait le serment de tailler en pièces Duryudana sur le champ de bataille.

Figure d'ombre de Dewi Skrikandi, épouse d'Arjuna. Collection Claude Lavallé

Duryudana et Sangkunit réalisent que la meilleure façon de tirer parti des Pandawa sont les dés. Une nouvelle fois, ils invitent les Pandawa à un jeu ; le perdant quittera son royaume pendant une période de douze ans en exil total. Une treizième année devra être passée déguisé et méconnaissable. Si, pour une raison quelconque, ils sont reconnus, toute la période d'exil doit être recommencée.

Les Pandawa perdent de nouveau et sont forcés de quitter Ngamarta. Au cours de ces douze années, les Pandawa font face à de nombreuses difficultés mais multiplient les nouvelles rencontres et forment de nouvelles alliances. Cette période coïncide avec un moment de grand développement spirituel, notamment celui de la méditation d'Arjuna dans une forêt au sommet du mont Indrakila, appelée Arjuna Wiwaha.

Au cours de la treizième année, les Pandawa servent dans le royaume de Wirata dont le roi Matswapati est un ami proche. Cependant, le roi ne les reconnait pas car ils sont déguisés. La dissimulation se termine par une fête de mariage entre le fils d'Arjuna, Abimanyu et Utari, la fille du roi Matswapati. De cette union naîtra un fils, Parikesit, qui constitue, dans la tradition javanaise, un lien important entre les Pandawa de l'épopée sanskrite et la lignée des rois de l'île indonésienne.

La fin de l'exil et de la période de dissimulation devait coïncider avec le retour des Pandawa dans leur royaume. Mais les Kurawa en décident autrement. Dans une partie importante du *Mahabharata* javanais, Duryudana est invité à choisir soit entre l'aide des troupes de Kresna, soit Kresna lui-même comme conseiller. Il choisit mal les troupes, et Kresna se lie officiellement avec les Pandawa. Par la suite, Duryudana est tellement fou de rage qu'il refuse de participer à des pourparlers avec Kresna et tente même une embuscade pour le tuer.

Finalement, la guerre devient l'unique issue. Le *Bratayuda*, ou la Grande Guerre, est une série très complexe d'affrontements sanglants entre les deux factions cousines. À chaque rencontre, l'atmosphère est chargée d'une grande confusion et d'émotions. Chaque guerrier de *Satria* est conscient de son allégeance au devoir et à son code de déontologie. Pourtant, sur le champ de bataille, l'ennemi est sa propre chair et son sang.

Un à un, des grands héros des deux côtés sont tués. Côté Kurawa, Resi Durna, Resi Bisma, Adipati Karna, Dursasana, et Duryudana lui-même meurent. Chez les Pandawa, Abimanyu, Gatotkaca et d'autres perdent la vie. À la fin de la guerre, lorsque les Pandawa se reposent soulagés par la fin du bain de sang, le fils de Resi Durna, Aswatama, entre secrètement au camp et assassine toutes les femmes et les enfants des Pandawa. Même le fils d'Abimanyu et Utari, Parikesit, est assassiné au sein de sa mère. Cependant, Kresna ressuscite l'enfant qui devient le dernier descendant des Pandawa et l'ancêtre principal des rois de Java.

Figure d'ombre de Duryumuda, ainé des Kurawa. Collection Claude Lavallé