



ANTIGONE

ENTRETIEN AVEC SATOSHI MIYAGI

Pourquoi *Antigone* aujourd'hui ? D'où venait votre désir ?

Satoshi Miyagi : Lorsque j'ai abordé pour la première fois *Antigone* en 2004, ce qui m'intéressait le plus, c'était la pensée d'Antigone : elle propose au gouverneur Créon un grand principe qui devrait guider le monde entier, celui d'aimer tous les êtres humains – principe qui était d'une dimension complètement nouvelle à son époque. Le grand lyrisme de la lamentation d'Antigone qui se voue à la mort et émeut profondément le chœur que composent les vieux Thébains était aussi au centre de la première création. Cette fois, c'est un peu différent. Depuis quelques années, et surtout depuis un an, la ségrégation du monde s'est approfondie de manière catastrophique. Des vents déchaînés ravagent le monde entier, ceux de la pensée qui divise « les ennemis et les amis » comme les religions du désert divisent très rigoureusement « ceux du côté de Dieu et ceux du côté du Diable ». Partout, on divise ainsi les gens et on suscite l'aversion contre ceux du côté du Diable. Quand le Festival nous a offert de jouer dans la Cour d'honneur du Palais des papes d'Avignon, lieu qui représentait l'autorité chrétienne, j'ai pensé que la pièce la plus adaptée à ce lieu, ou bien celle que nous, Japonais, devrions y jouer, était *Antigone*. La manière de penser qui divise les gens entre « amis » et « ennemis » de façon définitive, comme des natures intrinsèques et non comme des attributs variables selon les conditions et les situations, est présente dans le judaïsme, le christianisme et l'islam. Peut-être y a-t-il des opinions différentes, mais c'est ainsi que nous le percevons, nous, les Japonais. Dans le bouddhisme japonais, on ne pense pas ainsi.

N'y a-t-il pas de jugement des êtres dans la tradition bouddhiste ?

On admet bien l'existence de bons et de mauvais, mais cette distinction est très relative. De quelqu'un qui est mauvais, on dit « *ma ga sashita* », « le diable l'a pris » : il est momentanément possédé par la méchanceté mais il pourrait bel et bien s'en défaire à un moment donné. Le christianisme comporte le Jugement dernier, le Paradis et l'Enfer. Le bouddhisme japonais ne détermine pas que les méchants iront en Enfer pour souffrir à jamais. Il y a plusieurs écoles dans le bouddhisme japonais, mais il y a quand même une certaine tendance : c'est qu'on ne tranche pas entre méchants et bons par nature. Si un être agit mal dans ce monde, il n'est pas exclu qu'il aille au Paradis, si sa nature profonde réapparaît juste après sa mort. Cette manière de penser s'est répandue dans le petit peuple japonais comme une coutume d'appeler tous les morts, les ennemis et les amis confondus, « *hotoké* », qui désigne « bouddhas ». Mais il y a aussi ceux qui ne peuvent pas devenir « bouddhas » tout de suite : ce sont les grands hommes ou les beautés extraordinaires, qui ont un pouvoir surhumain et qui ne peuvent pas se résigner à finir leur vie. Ils laissent un regret en ce monde et leurs âmes y restent en souffrance. Ces âmes font aussi souffrir les êtres vivants en suscitant des catastrophes, comme des tempêtes. Ce sont eux qui deviennent des personnages du *nô*, dans lequel un moine voyageur les rencontre et leur fait jouer les moments les plus regrettables pour envoyer ces âmes dans l'au-delà. Si je monte *Antigone* aujourd'hui, c'est donc pour confronter cette vision japonaise de la vie et de la mort à la conception qui divise bons et méchants de façon absolue. L'*Antigone* de Sophocle n'était pas bouddhiste mais, dans ses répliques, nous trouvons des pensées similaires au bouddhisme japonais d'aujourd'hui. Particulièrement, sa volonté d'« aimer tous les êtres humains sans les diviser ».

Quels seront les éléments marquants de cette création ?

J'ai réfléchi à la façon de jouer une tragédie grecque dans l'espace extrêmement particulier qu'est la Cour d'honneur. Sa singularité consiste moins dans sa taille que dans le fait qu'à cause de la pente, plus de la moitié des spectateurs a devant les yeux le mur gigantesque du Palais plutôt que la scène. L'une des approches possibles serait de rendre le mur le plus discret possible ; l'autre serait de considérer le mur comme la surface principale. Certaines mises en scène que j'ai vues dans ce lieu ont opté pour cette approche grâce à la projection vidéo. Nous choisissons de considérer effectivement le mur du Palais comme central, mais pour y créer un théâtre d'ombre gigantesque. Dans le *wayang kulit*, théâtre d'ombre indonésien, on place parfois les spectateurs non pas du côté où on voit les ombres sur l'écran, mais derrière l'écran, du côté des flambeaux. Les spectateurs voient d'abord juste devant eux les flambeaux, et un peu au-delà les marionnettes plates en cuir et, encore plus loin, les ombres de ces marionnettes sur l'écran. Nous mettons en place ce *wayang*. Une source de lumière ponctuelle, très simple, est située juste devant le public et, sur scène, les acteurs projettent leur ombre sur l'immense mur. Souvent, dans les grands

concerts par exemple, on montre les visages des musiciens sur un écran pour que tous les spectateurs puissent en voir l'expression. C'est aussi ce qu'on voit souvent à la Cour d'honneur depuis quelques années. Notre démarche est contraire. Les expressions du visage des acteurs ne servent à rien. Cet artifice nous permet de figurer comme une carte géographique la structure du monde ou le temps de l'histoire que propose la tragédie grecque, qui est loin d'être un drame à taille humaine. C'est la machinerie étonnante de la tragédie grecque qui la montre et, pour faire fonctionner cette machinerie, je demande aux acteurs un jeu plus grand que celui qui repose sur l'expression du visage. Cette exigence n'est pas quelque chose de nouveau pour nous, elle est dans le droit fil de la méthode que nous explorons depuis près de trente ans, celle de « deux acteurs pour un rôle ». L'utilisation des ombres exige une division plus rigoureuse encore de la parole et du mouvement.

Que produit ce dispositif sur la perception des actions et du déroulement de la tragédie ?

Les spectateurs qui sont placés près de la scène voient les acteurs, et leurs ombres qui se projettent au fond. Et ceux qui regardent la scène d'en haut, qui constituent plus de la moitié des spectateurs, voient d'abord les ombres, mais leurs yeux sont attirés aussi par les acteurs qui les produisent. C'est pour qu'ils s'intéressent au corps humain à travers l'abstraction du corps. Quand un acteur joue avec les expressions de son visage, ironiquement, les spectateurs ont du mal à percevoir son corps car, avant de viser l'intérieur de son corps, le regard des spectateurs est absorbé par son changement superficiel. Les acteurs qui jouent par ombres ne parlent pas eux-mêmes. Leur réplique est dite par le chœur qui les entoure. Pour chaque personnage, Antigone, Créon, Hémon ou Ismène, un acteur dit la réplique. Mais, parfois, les répliques de ces personnages sont dites par un chœur de plusieurs acteurs. Dans le *nô* japonais, il y a ce qu'on appelle le *ji-utaï*, qui ressemble au chœur grec. C'est un peu comme si la parole du *shitê*, protagoniste du *nô*, se propageait peu à peu à tous les *ji-utaï* (huit acteurs). Nous explorons une façon de mettre en scène « la voix collective » des gens qui ont ressenti et pensé la même chose mais qui ne se sont pas exprimés. C'est une façon de s'adapter aux pièces écrites avant l'établissement de l'égo moderne.

Etablissez-vous des ponts entre les mythes grecs et japonais ?

Nous couvrons toute la vaste scène de la Cour d'honneur d'une eau peu profonde. Cette eau, c'est l'Achéron qui se trouve à la frontière de ce monde et de l'au-delà. Au Japon, on parle du fleuve Sanzu. Nous transposons cette métaphore telle quelle sur scène. Les êtres humains flottent sur l'eau, pendant un temps puis ils sombrent au fond de l'eau, dans l'au-delà. Au Japon, le lieu des morts s'appelle *yomi*, qui veut dire la « Source Jaune », et l'au-delà s'appelle *senka*, l'« En dessous de la Source ». Les vingt-cinq êtres qui constituent le chœur sont les résidents de l'« En dessous de la Source », c'est-à-dire les âmes des morts. Ils portent les voix et jouent des instruments. Dans la dernière scène d'*Antigone*, tous les vivants partent dans le monde d'Hadès, même Créon et Tirésias. Aucun être humain n'est exonéré de la mort. Et tous deviennent des *hotoké*, des « bouddhas ». Nous allons « célébrer » cet événement. Le *bon-odori* est une danse rituelle pour faire entrer dans l'au-delà les âmes devenues des « bouddhas ». Dans le bouddhisme japonais, un autre rituel, le *shôrô-nagashi*, consiste à faire flotter sur une rivière de petites bougies qui représentent les âmes des morts. Ces petites flammes qui s'éloignent peu à peu seront présentes à la fin du spectacle. Cette scène n'existe pas dans la pièce originale. Nous allons présenter cette pièce non pas comme une « pièce tragique » et triste, mais comme une fête pour apaiser les esprits.

Propos recueillis par Marion Canelas et traduits du japonais par Yoshiji Yokoyama



6 AU 26 JUILLET 2017

Tout le Festival sur festival-avignon.com
f t i s #FDA17