PHILHARMONIE DE PARIS
ÉDUCATION & RESSOURCES

RAMAYANA ET *WAYANG KULIT*

Une épopée en Indonésie et sa représentation scénique

1. L'ÉPOPÉE DU *RAMAYANA*, DE L'INDE À L'INDONÉSIE

Antique épopée originaire de l'Inde, répandue en Asie du Sud-Est et dans l'Himalaya, le *Ramayana* est propre à donner naissance à des mises en scène spectaculaires fort divertissantes. Mais ce n'est pas un simple « conte merveilleux » comme il est généralement représenté dans l'Occident moderne. C'est un des textes fondamentaux de l'hindouisme et de la mythologie hindoue-bouddhique.

La version écrite la plus ancienne que l'on connaisse est écrite en sanskrit et en vers. Elle est attribuée à Valmiki, poète indien légendaire. Sans pouvoir la dater, on la situe souvent au tournant de l'ère chrétienne. Elle fait figure de version de référence même si on retrouve de multiples versions dans les différentes cultures d'Asie.

En Indonésie, le *Ramayana* est très connu, mais peu joué par rapport au *Mahabharata* qui, par certains aspects, en est la suite. Les deux épopées sont respectivement comparables à l'*Odyssée* et à l'*Iliade* d'Homère quant à leur contenu et à leur importance, mais sont beaucoup plus longues.

2. RÉSUMÉ DU *RAMAYANA*, VERSION DE VALMIKI

Le *Ramayana* comprend sept livres qui racontent la naissance et l'éducation du prince Rama, son mariage avec la princesse Sita, leur exil en forêt, l'enlèvement de Sita par le roi Rawana, la guerre pour sa délivrance et le couronnement de Rama qui s'avère être, dans le dernier livre, le septième avatar du dieu Vishnou. Ce dernier livre, comme le premier, semble plus tardif et est absent de certaines versions. On peut douter que Valmiki en soit l'auteur.

Le premier livre débute par la naissance de Rama au palais du royaume d'Ayodya, en Inde du Nord. Il relate ensuite l'éducation de Rama et de son frère Laksamana dans la jungle par les Brahmanes ermites et le tournoi où Rama gagne la main de Sita en bandant l'arc géant du dieu Shiva. Du deuxième au sixième livre se déroulent les évènements suivants : au moment d'hériter de la couronne d'Ayodya, Rama est contraint par les manigances de sa belle-mère de renoncer au trône et de s'exiler dans une forêt pendant quatorze ans. Sita, qui l'a suivi dans la jungle, est enlevée par Rawana, roi des *raksasa*, ogres mangeurs de chair humaine, et emmenée à Alengka (actuel Sri Lanka). En chemin, un aigle nommé Jathayu est blessé à mort en tentant de sauver Sita mais parvient à dire à Rama le nom de celui qui l'a enlevée. Pour retrouver Sita, Rama négocie une alliance avec le peuple *wanara* de la jungle (les « singes »). Anoman, le singe blanc volant, est envoyé en éclaireur pour retrouver Sita à Alengka, et en ambassadeur pour poser un ultimatum à Rawana : Sita ou la guerre. Rawana refuse de rendre Sita et tente de tuer Anoman, qui repart en incendiant la ville d'Alengka. Sur les indications de Rama, l'armée des singes construit un pont depuis l'Inde jusqu'à Alengka, où va se dérouler la grande guerre contre les *raksasa*.

Dans le dernier livre, Rama, ayant retrouvé son trône à Ayodya, se résout à bannir Sita à cause de certaines rumeurs du peuple mettant en doute sa fidélité pendant sa captivité à Alengka. Abandonnée dans la jungle, Sita met au monde des jumeaux. Elle est recueillie par Valmiki, un ermite, qui raconte alors à ses enfants… le Ramayana. Alors que l'armée de Rama suit le cheval royal lâché dans les royaumes voisins pour faire de Rama le roi des rois, ce cheval se laisse dompter par les petits jumeaux. Après avoir renoncé à rivaliser avec ces enfants surpuissants, Rama les écoute raconter le Ramayana… et découvre ainsi qu'ils sont ses fils. Sita refuse cependant de revenir auprès de Rama et demande à la Terre de l'engloutir. Rama laisse la couronne à ses jumeaux, se retire dans la méditation et connaît le moksa (mort parfaite, sans laisser de corps).

3. LES SIGNIFICATIONS DU *RAMAYANA*

La pluralité des niveaux de lecture — sentimental, éthique, social, géopolitique, métaphysique, ésotérique et mystique — a donné au *Ramayana* son universalité et sa pérennité : ses innombrables versions écrites et orales, scéniques et plastiques, sont sans cesse actualisées.

Le récit du *Ramayana* entrecroise des destinées en interaction et se déroule en vertu d'une « cause finale » : l'avènement du règne du *dharma*, l'harmonie socio-cosmique, qui doit passer par une grande guerre entre les partis *dharma* et *adharma*, le chaos. Pour justifier cette guerre, le récit manipule les personnages pour mener par étapes au conflit entre le vertueux Rama et Rawana, le surpuissant roi des *raksasa*. Rama représente le parti *dharma* et Rawana le parti *adharma*. Les destinées de tous les personnages sont conduites selon un dessein cosmique symbolisé par les interventions des *deva* (dieux - principes naturels) qui s'incarnent dans des avatars humains.

Les résonances entre cette épopée et la réalité sont multiples en Inde et en Asie : au niveau du géopolitique, du social, du religieux et de la science hindoue-bouddhique (tantrisme).

4. LE *WAYANG KULIT*

Le *wayang* est un style plastique voué à la narration sur tous supports permanents (reliefs et peintures narratifs, statues, marionnettes, masques, bandes dessinées…) ou en représentations éphémères théâtrales. Il est né à Java il y a plus de mille ans pour populariser l'héritage sanskrit, notamment les épopées du *Ramayana* et du *Mahabharata*. En ce qui concerne le *Ramayana*, l'histoire représentée est encore bien plus vaste que la version de Valmiki, car elle commence à l'époque des avatars de Vishnou précédant Rama, avec les origines des *wanara* (peuple de la jungle), des *raksasa* (ogres) et les premières exactions de Rawana. Le *wayang* est surtout un univers complet et extraordinairement complexe, initiatique, qui contient et véhicule toute la richesse philosophique et artistique indo-javanaise. D'autres formes de *wayang* scéniques ont ensuite été créées pour représenter diverses littératures et l'histoire de l'Indonésie.

Le *wayang kulit* est un type de *wayang* sous forme de représentation scénique. *Wayang* signifie « ombre », « apparence », « représentation », « idée » et *kulit* signifie « peau ». Les personnages du récit sont en effet représentés par des marionnettes en cuir peintes des deux côtés et percées de trous afin de projeter des ombres.

À Java, dans les maisons traditionnelles, on plaçait l'écran entre la terrasse et les appartements. Les femmes et les enfants restaient à l'intérieur et voyaient les ombres projetées tandis que les hommes étaient assis sur la terrasse du côté du marionnettiste (le *dalang*) et des musiciens du gamelan. Pour autant, le *wayang kulit* ne se réduit pas à un théâtre d'ombres. Ainsi, aujourd'hui à Java, tout le monde se place du côté du *dalang* accompagné par les musiciens, à l'origine côté des initiés. Dans la tradition, les paroles sont créées directement en scène par le *dalang*. Cela permet un constant renouvellement des représentations, l'actualisation des épopées, le développement de détails d'un texte d'origine en nouveaux épisodes, et l'introduction, dans le récit, de quantité de messages et d'enseignements anciens.

Les marionnettes sont placées à gauche ou à droite du *dalang* en fonction de leur symbolique. À gauche du *dalang* sont placés les personnages liés au parti *adharma* par exemple les *raksasa* (ogres), les *buta* et les *kalas* (représentés comme des monstres). À droite du *dalang* se trouvent les personnages liés au parti *dharma* comme le prince Rama. Cette dualité idéologique constitue le cœur de l'épopée. La fin des représentations doit toujours être la même : le parti *dharma* ressort vainqueur du grand combat final, et la science tantrique que les *raksasa* utilisent égoïstement doit être neutralisée.

Les strates de significations

Les représentations scéniques rassemblent toutes les classes sociales et toutes les générations. Chaque spectateur accède à des niveaux d'interprétation successifs selon son bagage et son développement personnel. C'est pourquoi il n'existe pas de version adaptée spécifiquement pour les enfants.

Les évènements dans les épopées sont compris comme se déroulant en permanence et à plusieurs niveaux : à l'échelle cosmique, sociale et individuelle. Ainsi, les multiples combats ont lieu également à l'intérieur de la personne humaine. Chacun tend à être gouverné par son ego, symbolisé par les ogres *raksasa* et par leur armée de *buta* et *kala*. Chaque humain doit donc parvenir à annihiler le *raksasa* qui est en lui.

D'une manière générale, les traditions asiatiques ménagent une ascension initiatique, un perfectionnement humain en direction de la découverte de l'unité, de l'universalité, de la neutralité et de l'harmonie au sens physique (vibratoire), comme au sens figuré (social et mental). Dans le processus se lève la *maya* (l'écran des apparences ou voile de l'illusion) : le monde dans sa diversité s'avère être une co-création permanente de *sakti* (l'énergie) et de la cognition de l'esprit humain, un monde dont l'existence est toute relative et constamment changeante, voire totalement illusoire. Les découvertes initiatiques font que le spectateur averti ne se lasse pas de revenir aux mêmes épopées car il en tire au contraire un ressenti de plus en plus fort et de plus en plus intériorisé au fur et à mesure que grandit son entendement.

Catherine Basset