

Le théâtre : un art de jeux, un jeu de la vie

Vincent Kablan Adiaba*
Université Alassane Ouattara

Résumé – Grâce au dialogue, à la gestuelle et à la mimique, le texte et sa mise en scène font du théâtre un art de jeux. Il est jeu parce qu'il imite la vie à travers des personnages dont les discours et les actes expriment la réalité. Ainsi les jeux dans le texte et sur la scène reflètent-ils certains faits de la vie, faits par lesquels le théâtre devient un art d'éducation et d'édification.

Mots clés : Personnage, jeux dialogiques, gestuelle, imitation, réalité, reflet.

Abstract – Thanks to the dialogue, gestural and mimicry, the text and its staging make theatre an art of games. It is a game because it imitates life through characters whose speeches and acts express reality. Thus, the games in the text and on the stage reflect certain facts of real life. Due to the nature of those facts, drama becomes an art of education and construction.

Keywords: Character, dialogical games, gestural, imitation, reality, reflection.

1. Introduction

Pratique relevant de la littérature et du spectacle, le théâtre est l'une des formes achevées de l'expression artistique. Il répond de l'écrit et de la scène par l'œuvre ou la représentation d'une action « *drama* » dont l'appréhension commande que l'on se réfère au réel. En effet, qu'il s'agisse du texte ou de sa mise en scène, l'on trouve à l'origine du théâtre des personnages et une fable. Cette dernière renvoie, selon Aristote, « à l'histoire... l'agencement des faits. »³⁰ En imitant une action, les personnages créent, chez le lecteur-spectateur ou chez le spectateur, la purgation (catharsis) consécutive à sa perception des faits. Dans sa définition de la tragédie, Aristote confirme la causalité entre l'action représentée et sa fonction cathartique : « la tragédie est l'imitation d'une action supérieure et complète... cette imitation réalisée par des personnages en action opère la purgation. »³¹

Grâce à la succession des faits qui voit des personnages s'engager dans des situations, le lecteur ou le spectateur, par sa culture ou son niveau d'adhésion, reconnaît, revisite les réalités de son environnement immédiat. Dès lors, la combinaison de couches textuelles (dialogues, didascalies) de voix, de gestes, de mimiques qui caractérisent le texte théâtral ou la représentation, se transforme en un lieu d'une pluralité de jeux. D'abord un jeu entre personnages dont les dialogues et les prestations scéniques révèlent le génie de l'auteur, ensuite un jeu du fait que l'œuvre est le reflet de la réalité quotidienne à laquelle la totalité de la fiction se réfère.

Quelle que soit la fonction qui est la sienne dans la pièce, le personnage est l'une de ses voies d'accès car,

* adivince@yahoo.fr

³⁰ Aristote, *Poétique*, Paris, Editions mille et une nuits, 1997, p. 18.

³¹ Aristote, *op. cit.*, p.17.

« en tant qu'élément rhétorique, le personnage connote des significations annexes, surtout s'il appartient à un fond légendaire et mythique... Ces connotations ouvrent un champ de significations presque infinies où s'engouffrent les référents socioculturels... »³²

La présence du personnage dans des faits qui relèvent du vraisemblable fonde et justifie l'idée de fiction, c'est-à-dire du possible, par un mécanisme à travers lequel l'on apprécie « la capacité de l'esprit humain à inventer un univers qui n'est pas celui de la perception immédiate. »³³ L'univers fictif où les personnages évoluent fait du théâtre un univers ludique. Sur la scène, les acteurs et les comédiens jouent à imiter la vie dans ses moindres détails avec leurs voix, avec leurs gestes, et dans l'expression de leurs visages. Dans l'œuvre dramatique, les formes discursives contribuent à une reproduction, par les personnages, de la vie réelle dans ses aspects les plus contrastés.

Comment, dans ses formes textuelles et spectaculaires, le théâtre est-il un art de jeux ? Dans quelle mesure le texte et la représentation font-ils du théâtre un jeu de la vie, un jeu sur la vie ? Telles sont les principales interrogations auxquelles la présente réflexion envisage apporter des éléments de réponse sous l'impulsion d'*Antigone*³⁴, d'*Une saison au Congo*³⁵, de *Kwao Adjoba*³⁶, et de *Caligula*³⁷.

2. Le théâtre, un art de jeux

Sous ses formes textuelles ou représentées, le théâtre est, par essence, une combinaison de jeux. Si le jeu, dans la première forme, s'appréhende grâce à la totalité de discours (discours de personnages et discours auctorial), dans la seconde, il est perceptible par la prestation et la performance de l'acteur sur la scène.

2.1. Les jeux dans le texte théâtral

La présence de personnages impliqués dans des processus discursifs, constitue, à n'en point douter, l'un des traits caractéristiques de l'œuvre dramatique, forme écrite qui précède la représentation sur scène. Quelle que soit la catégorie (principale, secondaire) à laquelle les personnages appartiennent, l'identification de leur fonction passe nécessairement par l'analyse de la totalité de leur discours car, « le personnage de théâtre a la particularité de n'être que par son discours (à la lecture)... »³⁸

Dans le texte théâtral, le jeu est visible dans les occurrences discursives à travers des modalités dialogiques qui justifient le statut des locuteurs ou traduisent des situations. La présence par exemple d'une stichomythie (échange de vers à vers ou de phrase à phrase) dans une tragédie, participe d'un jeu de mots et de nerfs entre

³² Alain Croupie, *Le théâtre : Texte dramaturgique, Histoire*, Paris, Armand Colin, 2007, p. 24.

³³ Paul Aron et al, *Le dictionnaire du littéraire*, Paris, PUF, 2002, p. 227.

³⁴ Jean Anouilh, *Antigone*, Paris, Editions de la Table Ronde, 2002.

³⁵ Aimé Césaire, *Une saison au Congo*, Paris, Le Seuil, 1973.

³⁶ Amon d'Aby, *Kwao Adjoba*, Abidjan, Imprimerie Nationale de Côte d'Ivoire, 1965.

³⁷ Albert Camus, *Caligula*, Paris, Gallimard, 1993.

³⁸ Didier Souiller et al, *Etudes théâtrales*, Paris, Quadrige/PUF, 2005, p. 448.

personnages à un moment précis de la pièce. Dans *Antigone*, la stichomythie entre Antigone et Créon permet au lecteur d'apprécier la promptitude avec laquelle les deux personnages s'affrontent par convictions politique et religieuse.

Antigone : Si, je l'ai pensé.

Créon : Et tu risques la mort maintenant parce que j'ai refusé à ton frère ce passeport dérisoire, ce bredouillage en série sur sa dépouille, cette pantomime dont tu aurais été la première à avoir honte et mal si on l'avait jouée. C'est absurde !

Antigone : Oui, c'est absurde.

Créon : Pourquoi fais-tu ce geste alors ? Pour les autres, pour ceux qui y croient ? Pour les dresser contre moi ?

Antigone : Non.

Créon : Ni pour les autres ni pour ton frère ? Pour qui alors ?

Antigone : Pour personne. Pour moi.

Créon *la regarde en silence* : Tu as donc bien envie de mourir ? Tu as déjà l'air d'un petit gibier pris.

Antigone : Ne vous attendrissez pas sur moi. Faites comme moi. Faites ce que vous avez à faire. Mais si vous êtes un être humain, faites-le vite. Voilà tout ce que je vous demande. Je n'aurai pas du courage éternellement, c'est vrai.

Créon, *se rapproche* : Je veux te sauver, Antigone.

Antigone : Vous êtes le roi, vous pouvez tout, mais cela, vous ne le pouvez pas.

Créon : Tu crois ?

Antigone : Ni me sauver, ni me contraindre.

Créon : Orgueilleuse ! Petite Œdipe !

Antigone : Vous pouvez seulement me faire mourir.

Créon : Et si je te fais torturer ?

Antigone : Pourquoi ? Pour que je pleure, que je demande grâce, pour que je jure tout ce qu'on voudra, et que je recommence après quand je n'aurai plus mal ?

Créon, *lui serre le bras* : Ecoute-moi bien... où veux-tu en venir, petite furie ?

(Jean ANOUILH, *Antigone*, Pp. 72-74.)

Le jeu entre les deux personnages consiste dans la spontanéité des répliques faites de questions et de réponses qui créent l'effet d'un *ping-pong* verbal contribuant à faire monter la tension. Sur un volume de 18 répliques, chacun des deux personnages en totalise 9, soit 50%. Aux interrogations de Créon, succèdent les réponses d'Antigone faites d'adverbes d'opinion (oui, non), de vouvoiements de politesse (ne vous attendrissez pas, vous ne le pouvez pas...) qui expriment la profonde contradiction et la distance séparant les deux personnages.

Ces éléments qui relèvent de la syntaxe, du lexique et de la grammaire, matérialisent un jeu dialogique consécutif à une alternance discursive. Celle-ci traduit une forme d'ironie. Tel est le fonctionnement de la stichomythie avec la volonté de chacun des personnages d'user de son tour et de son temps de prise de parole sans créer un vide, une rupture ou un silence qui pourrait s'interpréter comme un signe de faiblesse par l'un des protagonistes. Dans le texte, la stichomythie prend

une fonction de jeu dialogique, manifestation d'une contradiction ou d'un conflit latent.

Dans la tirade, en revanche, le jeu résulte dans la capacité du personnage à produire continûment un discours dont la longueur permet d'apprécier des compétences lexicales stylistiques, grammaticales, phonétiques, idéologiques et de versification chez l'auteur dramatique. Dans la tirade-réplique de Lumumba, le héros d'Aimé Césaire (*Une saison au Congo*) fait montre de toute son adresse par un jeu de pronoms, jeu de lexiques, de verbes, de répétitions, de symboles qui ont pour effet de révéler toute la profondeur de son engagement politique.

LUMUMBA : Moi, sire je pense aux oubliés. Nous sommes ceux que l'on déposséda, que l'on frappa, que l'on mutila ; ceux que l'on tutoyait, ceux à qui l'on crachait au visage, Boys-cuisine, Boys-chambre, Boys comme vous dites, lavadères, nous fûmes un peuple de boys, un peuple de oui-bwana, et qui doutait que l'homme pût ne pas être l'homme, n'avait qu'à nous regarder. Sire, toute souffrance qui se pouvait souffrir, nous l'avons soufferte. Toute humiliation qui se pouvait boire, nous l'avons bue !

Mais, camarades, le goût de vivre, ils n'ont pu nous l'affadir dans la bouche, et nous avons lutté, avec nos pauvres moyens, lutté pendant cinquante ans et voici : nous avons vaincu.

Notre pays est désormais entre les mains de ses enfants.

Nôtre, ce ciel, ce fleuve, ces terres.

nôtre, le lac et la forêt.

nôtre, Karissimbi, Nyiragongo, Niamuragira, Mikéno,

Ehu, montagnes montées de la parole même du feu...

(Aimé CESAIRE, *Une saison au Congo*, Acte I, Sc.5 p. 30-31.)

Les accumulations pronominales (l'on), lexicales (Boys-cuisine, Boys-chambre), verbales (déposséda, frappa, mutila, tutoyait crachait, avons souffertes, avons bue) la chute « et voici : nous avons vaincu. » et l'anaphore (nôtre) produisent l'effet d'un jeu de mots qui transcende le discours pour se faire l'écho des maux infligés aux colonisés.

Le changement de ton mis en œuvre par « moi, sire », « Sire », « Mais, camarades... » et « et voici » matérialise un jeu de mots et d'idées qui révèlent les dures réalités de l'ère coloniale à celle de l'indépendance acquise. Le héros césairien passe donc successivement d'un ton grave, fait de la dénonciation des affres de la colonisation, à un ton dithyrambique fait de l'énumération des abondantes richesses dont le Congo a été jadis frustré et qui, à la faveur de l'indépendance, deviennent siennes.

En dehors de la stichomythie, du dialogue alterné et de la tirade, la présence du personnage dans le texte se matérialise par l'aparté, le monologue, deux formes dont les modalités consolident l'idée de jeu.

Dans l'aparté, l'aspect ludique tient du fait que le personnage, qui n'est pas seul dans l'espace dramatique et sur l'espace dramatique, se parle à lui-même alors que son discours est adressé au lecteur-spectateur.

Dans le monologue, discours qu'un personnage se tient à lui-même, le jeu procède de l'absence d'échange verbal avec pour récepteur le public. Si ces formes dialogiques sont visibles en texte dans l'œuvre dramatique, on les observe dans la prestation vocale de l'acteur lors de la représentation.

2.2. Les jeux dans la représentation

Pour qu'elle soit effective, toute représentation dramatique requiert la présence en un lieu unique de regardants (spectateurs) et de regardés (acteurs, comédiens). La réalité du spectacle se conçoit dans le jeu scénique, c'est-à-dire de la prestation et de la performance de l'acteur à vivre ce qu'il incarne et à le communiquer au spectateur.

Dès lors, la scène devient le lieu d'une double transformation : celle du texte écrit qui, par le génie du metteur-en-scène, devient un texte joué et celle de l'acteur qui incarne un personnage ou une situation. Grâce à son jeu, la scène fait vivre le texte, elle rend possible le passage « *d'une vie spirituelle latente, celle du texte écrit à une vie concrète actuelle.* »³⁹ Le jeu sur scène est consécutif au talent de l'acteur à reproduire par la voix, par le corps et par le visage ce qu'il est censé représenter. De ces trois éléments, deux sont essentiels dans le jeu : la voix et le corps :

« L'une des caractéristiques du travail de l'acteur est le fait qu'il utilise simultanément deux outils différents, sa voix et son corps. Les signes qu'il produit, sont le fruit d'une combinatoire résultant du rapport complexe entre ces deux moyens d'expression. »⁴⁰

Par la hauteur et le timbre de la voix, l'acteur surveille son débit. Grâce aux mouvements du corps, il exprime et communique ses émotions aux spectateurs car, « tout personnage sur la scène se définit par un corps que le jeu teste et figure. »⁴¹ Le jeu consiste à donner l'impression du vrai de ce qui est montré sur la scène au spectateur pour agir sur lui. La qualité du jeu dépend donc de la capacité de l'acteur à influencer le public par la voix et le corps comme le reconnaît Michel PRUNER: « De même que la voix reflète de multiples nuances émotionnelles et, parfois de manière inconsciente agit sur la sensibilité du spectateur, de même le corps provoque un effet immédiat sur celui à qui il s'expose. »⁴²

En dehors de ces deux éléments essentiels, le visage de l'acteur participe du jeu à travers la mimique. En effet, dans certaines situations, le visage exprime la joie ou une malice cachée. Dans ce cas, il revêt « une fonction métaphorique : le visage de l'acteur devient producteur d'indices qui aident le spectateur à construire son rapport à la fiction. »⁴³

³⁹ Pierre Larthomas, *Technique du théâtre*, Paris, PUF, 1997, p. 58.

⁴⁰ Michel Pruner, *La fabrique de théâtre*, Paris, Nathan/HER, 2000, p. 161.

⁴¹ Patrice Pavis, *La mise en scène contemporaine*, Paris, Armand Colin, 2010, p. 55.

⁴² Michel Pruner, *Op. Cit.*, p. 165.

⁴³ Michel Pruner, *op. cit.*, p. 173.

Dans la mise en scène de *Kwao Adjoba*⁴⁴ de François Joseph Amon D'ABY par le Cercle Culturel et Folklorique de Côte d'Ivoire, à travers les chants en langue, les proverbes et la danse, à travers les jeux d'aparté et de monologues, les acteurs recréent les contradictions de la vie traditionnelle en se servant de la maladie et des funérailles de Mango. Par la qualité des jeux de la voix, du corps et du visage, les acteurs de *cette pièce* ont su faire montre de leurs talents dans une société où tous les événements sont l'occasion de démonstrations culturelles souvent outrancières.

Cette disposition confirme un principe cher à Pius Ngandu NKASHAMA : « Le véritable théâtre ne peut se faire qu'avec ceux qui sont nés dans une culture de jeu. »⁴⁵ Grâce à leur voix, les paroles prononcées par les acteurs de *Kwao Adjoba* participent du jeu et mettent en œuvre un processus de double réception propre au théâtre. La parole est adressée à la fois aux autres personnages de la scène, mais également au public. Franck EVRARD résume ce jeu de la double réception en ces termes:

« ... toute parole prononcée sur une scène de théâtre a un double destinataire. Non seulement elle s'adresse aux autres personnages de la fiction mais elle est destinée à être entendue par le public, par le metteur-en-scène ou les comédiens que l'auteur informe de ses intentions de mise en scène. »⁴⁶

Au jeu de la voix, du corps, du visage, s'ajoutent ceux du décor, de l'éclairage et des costumes, éléments indispensables à la prestation de l'acteur. Dans la fiction dramatique, ils permettent la vraisemblance dans l'esprit du spectateur obligé de confronter la représentation à sa réalité propre. L'illusion rendue possible par la relation d'identification entre le signifié présent, le spectacle et le signifié absent, la réalité, constitue le jeu.

3. Le théâtre, un jeu de la vie

A travers les représentations ou les œuvres dramatiques, le théâtre, grâce aux situations relevant de la fiction, est une imitation de la vie. Autant le jeu des acteurs sur scène renvoie à la vie commune, autant celui des personnages dans le texte est souvent révélateur de la condition humaine.

3.1. Le théâtre, reflet de la vie

De par la fable qui laisse entrevoir des situations par le jeu des personnages, le théâtre, par essence, représente la vie dans tous ses aspects. Bien sûr qu'il s'agit d'une

⁴⁴ *Kwao Adjoba* est la première pièce d'AMON d'ABY Elle fut représentée pour la première fois en 1953 par le Cercle Culturel et Folklorique de Côte d'Ivoire à la Maison des Combattants d'Abidjan devant les plus hautes personnalités. De nombreuses représentations suivirent dans les centres culturels du pays, notamment, au Centre Culturel de Treichville par l'Union Théâtrale de Côte d'Ivoire avec ADJE Daniel, dans les années 70 et 80. Par cette pièce, l'auteur sensibilise l'opinion de l'époque sur le régime successoral pratiqué par des groupes ethniques à parenté matrilineaire.

⁴⁵ Pius Ngandu Nkashama, *Théâtres et scènes de spectacle*, Paris, l'Harmattan, 1993, p.16.

⁴⁶ Franck Evrard, *Jeux théâtraux*, Paris, Ellipses/Marketing, 2010, pp. 10-11.

représentation et non d'une reproduction. La première suggère l'idée de recréation par vocation artistique quand la seconde renvoie à l'idée de création par volonté sans souci esthétique. Le jeu de l'acteur dans la représentation n'est pas en rupture de ban avec la réalité. Il met en confrontation les images de son univers sociopolitique, historique et culturel et celles du dramaturge et de l'auteur dramatique révélées dans le jeu scénique, dans les dialogues.

Pendant la représentation, « le travail de l'acteur est un exercice d'appropriation individuelle de la substance sociale. »⁴⁷ La totalité de son jeu s'articule sur des paroles, des gestes et une mimique qui renvoient à la vie commune à travers les sentiments caractéristiques de la société : « Le comédien, en effet, à partir de modèles acquis par la société, compose des sens psycho-physio-sociologiques qui représentent la jalousie, la haine, l'ambition... »⁴⁸ Grâce à la praxis, la dynamique active de l'acteur fait ressortir un univers social dans son mode de fonctionnement et dans ses contradictions.

La représentation sur scène de *Kwao Adjoba* d'AMON d'ABY a révélé des règles successorales arbitraires chez les Akan⁴⁹. En effet, après avoir œuvré et accumulé des biens avec son défunt mari (Mango), la veuve (Adjoba) est spoliée de l'héritage par Kakou, l'héritier désigné pendant une cérémonie de divorce organisée en présence de la notabilité villageoise.

Au-delà du malaise qu'inspire le discours de *Kwao Adjoba*, la pièce dénonce toutes les formes d'abus dont les veuves peuvent être victimes dans sociétés africaines en général et la société ivoirienne en particulier. Indirectement, les discours des acteurs font référence au groupe Akan. Car dans les faits, « le discours du personnage renseigne sur la politique, la religion, la philosophie, il est un outil de connaissance. »⁵⁰

Dans ses formes variées, l'œuvre dramatique n'échappe pas à ce principe. Ici, le jeu dialogique des personnages, les didascalies renvoient à des réalités. En effet, dans l'action, il est fréquent que le lecteur-spectateur établisse une relation d'identification entre l'irréel de la fiction et le réel qui l'environne pour accéder au sens caché.

La présence de didascalies introductives à l'entame d'*Une saison au Congo* d'Aimé CESAIRE n'est pas fortuite :

Quartier africain de Léopoldville. Attroupement d'indigènes autour d'un bonimenteur, sous l'œil plus ou moins inquiet de deux flics belges.

(Aimé CESAIRE, *Une saison au Congo*, Acte I, Sc.1, p.11)

Les sociogrammes (quartier africain, indigènes et flics belges) situent le lecteur-spectateur quant au contexte socio-historique dans lequel la pièce se déroule. Ils l'instruisent sur le type de rapport établi par le pouvoir colonial décidé à user de son

⁴⁷ Jean Duvignaud, *L'acteur*, Paris, l'Archipel, 1993, p. 259.

⁴⁸ *Idem*, p. 254.

⁴⁹ Akan renvoie au peuple akan qui, en Côte d'Ivoire, est composé de plusieurs groupes ethniques parmi lesquels, les Agni, auxquels *Kwao Adjoba* se réfère

⁵⁰ Anne Ubersfeld, *Lire le théâtre I*, Paris, Belin, 1996, p. 200.

appareil de répression (deux flics belges) pour maintenir les relations de races entre Blancs et Noirs. Les sociogrammes contenus dans la didascalie anticipent sur le contexte de la pièce : le combat politique du colonisé pour accéder à l'indépendance politique et économique.

A l'instar du héros de CESAIRE, le héros du théâtre d'Albert CAMUS porte une charge idéologique qui se dégage de son jeu dialogique. En effet, dans *Caligula*, la totalité des occurrences discursives du héros éponyme, traduit l'absurdité de la condition humaine. Son jeu par sa révolte, par l'irréligion et le nihilisme pour échapper à l'absurde le mène à une liberté suicidaire. L'aveu de CALIGULA le confirme :

Caligula : Je n'ai pas pris la voie qu'il fallait, je n'aboutis à rien. Ma liberté n'est pas la bonne.

(Albert CAMUS, *Caligula*, Acte IV, Sc. 14, p. 149)

Dans l'esprit du lecteur-spectateur, ce discours de CALIGULA sonne comme un avertissement à tous ceux qui, dans un élan de révolte, aspirent à une liberté individuelle qui débouche sur une réaction des autres à travers la société. La déclaration de CALIGULA fonctionne comme une invitation à vivre la liberté dans l'absurde afin d'éviter toute marginalisation. Sur cette base, la pièce de CAMUS montre la dimension utilitaire de l'art théâtral.

3.2. Le théâtre, un art utile

La représentation de la vie par le théâtre au moyen des personnages en fait un art utilitaire. En effet, les faits contenus dans la fiction dramatique ne sont jamais déconnectés de la réalité. Sous les prismes de l'auteur dramatique et du metteur en scène, ils traduisent une somme de réalités sociopolitique, historique, culturelle et morale d'un univers donné par un jeu de références.

Les discours, la gestuelle, la mimique de la fiction renvoient à la représentation de la réalité avec pour ambition de la faire connaître par dénonciation ou par invitation à la prise de conscience. En représentant la vie dans ses dérives, dans ses perversités, dans les joies et les vicissitudes communes, le théâtre devient un art d'édification individuelle et collective. Par l'intermédiaire de la catharsis, il prend l'aspect d'un art de socialisation et de resocialisation.

Pour le lecteur-spectateur, l'action de la pièce dépasse le cadre du texte et de la scène. Elle l'invite à un va-et-vient permanent entre la réalité à laquelle il appartient et l'irréel qui en est le reflet, le miroir. Par reconstitution intellectuelle, il identifie sa vie à celle des personnages. Leur gaucherie, leur écart comportemental, leur habileté représentent les siennes.

Au terme de la lecture ou de la représentation, il se dégage un système d'idées à travers lequel l'auteur dramatique ou le metteur en scène véhicule un message, une idéologie. De cette dernière, transparaissent des rapports de classes, des phénomènes sociaux manifestés dans le jeu des personnages. Ils jouent à traduire un monde, une

société à travers les systèmes de pensées qui la singularisent pour les dénoncer ou les promouvoir.

Ainsi la représentation de *Kwao Adjoba* d'Amon d'Aby a-t-elle créé un émoi consécutif au traitement infligé à la veuve dans certaines sociétés du groupe Akan. L'utilité et la qualité de la pièce ne s'arrêtent pas à l'émotion créée chez les spectateurs. Au contraire, l'intérêt suscité est lié à la dénonciation de règles successorales arbitraires et dégradantes dans des sociétés à parenté matrilineaire. Dans l'introduction à l'ouvrage intitulé *Le théâtre populaire en République de Côte d'Ivoire*, les auteurs reconnaissent comment cette pièce a œuvré pour un changement de mentalité :

« Non content d'avoir ébranlé les consciences, le Cercle Culturel de Côte d'Ivoire (C.C.F.C.I) pensa qu'il était de son devoir d'enseigner aux personnes soumises à cette coutume le moyen de s'en libérer. C'est dans ce but que, faisant écho à Kwao Adjoba fut présentée la comédie intitulée "Min Adja-o" dont le titre signifie "c'est mon héritage". Il est annoncé dans cette pièce que, loin d'entraîner la disparition de la société, la suppression du matriarcat fera régner bien au contraire l'harmonie dans les familles parce qu'à partir de ce moment là, au lieu d'attendre dans l'oisiveté la mort du frère ou de l'oncle pour en hériter, chacun réalisera qu'il devra travailler de ses propres mains pour produire une famille unie, pour une communauté plus chaude et plus fraternelle, enfin, pour que règne la paix dans les familles et dans les villages. »⁵¹

Cela aura poussé certaines notabilités à reconsidérer leurs pratiques en s'alignant sur la législation moderne.

Dans sa réécriture d'*Antigone*, Jean Anouilh situe sa pièce dans l'actualité du XXe siècle, celle de l'occupation, de la déportation au nom de la raison d'État. Ce principe sur le compte duquel des activistes et des citoyens ordinaires ont été exécutés. Antigone et Créon incarnent deux ordres, la loi naturelle, établie comme principe essentiellement divin qui autorise des honneurs funèbres à tout mort et la loi de l'État, celle des hommes derrière laquelle se cachent toutes les formes de dictature.

Antigone et Créon incarnent ces deux ordres : « le conflit tragique entre la justice naturelle (la défense de lois non écrites) et la Loi. »⁵² La totalité de la masse dialogique de chacun des deux personnages confirme cette orientation thématique. En effet, sur un total de 527 répliques qui concernent les principaux personnages de la pièce (Antigone, Créon, Le Garde, Le Chœur), Antigone et Créon cumulent 290 (189 pour l'héroïne, soit 35,86% et 111% pour le souverain, soit 21,06%). La qualité de la pièce vient donc de l'écho qu'elle se fait d'un conflit générationnel représentant les contradictions qui caractérisent les modes de pensée et de fonctionnement de la société moderne.

Dans ces conditions, la pièce lue et la pièce jouée dépassent leur cadre pour devenir des lieux d'examen de la conscience. Le lecteur ou le spectateur voit la vie réelle dans le jeu des personnages, mécanisme qui justifie la dimension cathartique

⁵¹ Amon D'Aby et al, *Le théâtre populaire en République de Côte d'Ivoire*, Abidjan, Imprimerie Nationale de Côte d'Ivoire, 1965, p. 6.

⁵² Franck Evrard, *Le théâtre français du XXe siècle*, Paris, Ellipses/Marketing, 1995, p.36.

du théâtre. Grâce au jeu de la vie et au jeu sur la vie, le théâtre justifie sa vocation sociologique.

4. Conclusion

Il ressort de cette réflexion que dans ses formes textuelles et scéniques, le théâtre est un art essentiellement fondé sur des jeux : jeu de personnages, jeu de la vie et jeu sur la vie. Grâce à la fable, fiction dans laquelle des êtres de papier et des êtres de chair jouent dans l'irréel, le théâtre recrée la vie par imitation. Malgré leur talent et leur prouesse, les actants en texte et sur scène ne sont pas réels. Cependant leur saisie en dépend. Ils évoluent dans un irréel qui répond du réel. Adossé à des productions dialogiques, à l'adresse vocale, corporelle et à la mimique qui caractérisent ces personnages, le théâtre demeure le lieu de tous les jeux, de divertissement à partir de matériaux référencés dans la vie commune.

Pour le lecteur ou le spectateur, le texte et sa représentation sont un jeu grâce à une activité intellectuelle motivée par le vraisemblable, le vrai et par la fiction dramatique de sa propre réalité. Sous l'impulsion de personnages dont le jeu renvoie au réel, l'art théâtral se meut en un art de recreation.

Au total, en jouant sur la vie et en se jouant d'elle, le théâtre comme jeu de mots et d'action (jeu sur les maux) prend l'aspect de la métaphore de la catharsis. Car, si la vie réelle ressemble à une scène théâtrale, la représentation en est la matérialisation ludique dont la finalité est d'interpeler les consciences individuelles et collectives. La lecture et la mise-en-scène ne répondent pas, chez les auteurs, à des exigences parnassiennes. Sous des formes qui n'en sont pas forcément dépourvues, les œuvres se font l'écho de faits et de situations qui fouettent les sensibilités individuelles et collectives.

Dans le jeu des personnages, le lecteur et le spectateur redécouvrent des pans entiers d'une existence souvent en rupture avec les repères sociaux et moraux. Dans ces conditions, le texte et la scène s'érigent en espaces d'introspection et de réinsertion pour l'individu. L'art du théâtre tient d'un jeu qui imite la vie et d'un jeu à travers lequel le lecteur et le spectateur réapprennent à vivre. Sur cette base, il est aisé d'affirmer que le théâtre, art de jeux et art de la vie, est un art à enjeux. Ces enjeux sont d'ordre esthétique et idéologique.

Références bibliographiques

- AMON (d'Aby François Joseph), *Kwao Adjoba*, Abidjan, Imprimerie nationale de Côte d'Ivoire, 1965.
- ANOUILH (Jean), *Antigone*, Paris, Editions de la Table Ronde, 2002.
- CAMUS (Albert), *Caligula*, Paris, Gallimard, 1993.
- CESAIRE (Aimé), *Une saison au Congo*, Paris, Seuil, 1973.
- ARISTOTE, *Poétique*, Paris, Editions Mille et une nuits, 1997.
- ARON (Paul) et al, *Le Dictionnaire du littéraire*, Paris, PUF, 2002.
- CROUPIE (Alain), *Théâtre, Texte, Dramaturgie, Histoire*, Paris, Armand Colin, 2007.

- DUVIGNAUD (Jean), *L'Acteur*, Paris, l'Archipel, 1993.
EVRARD (Franck), *Le théâtre français du XX^e siècle*, Paris, Ellipses/Marketing, 1995.
EVRARD (Franck), *Jeux théâtraux*, Paris, Ellipses/Marketing, 2006.
LARTHOMAS (Pierre), *Technique du théâtre*, Paris, PUF, 1997.
PAVIS (Patrice), *La Mise en scène contemporaine*, Paris, Armand Colin, 2010.
PRUNER (Michel), *La Fabrique de théâtre*, Paris, Nathan/HER, 2000.
PUIS (Ngandu Nkashama), *Théâtres et scènes de spectacle*, Paris, l'Harmattan, 1993.
SOULLER (Didier) et al, *Etudes théâtrales*, Paris, Quadrige/PUF, 2005.
UBERSFELD (Anne), *Lire le théâtre I*, Paris, Belin, 1996.