



**HAL**  
open science

# La semence et la fleur : repenser le personnage scénique à partir des traités sur le nō de Zeami

Maxime Pierre

► **To cite this version:**

Maxime Pierre. La semence et la fleur : repenser le personnage scénique à partir des traités sur le nō de Zeami. *Revue de littérature comparée*, 2022, 382, p. 131-144. hal-03686750

**HAL Id: hal-03686750**

**<https://hal.science/hal-03686750>**

Submitted on 26 Feb 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## **La semence et la fleur : repenser le personnage scénique à partir des traités sur le *nō* de Zeami**

La notion de « personnage » de théâtre est en crise : en 1978, Robert Abirached ouvre une réflexion qui connaît de nombreux échos<sup>1</sup>. Dans les années 2000, Hans-Thies Lehman revient de façon radicale sur la remise en cause du personnage qu'il associe au « théâtre postdramatique » : l'illusion d'un sujet réaliste assumant sur scène une action menée de bout en bout suivant une intrigue se voit questionnée<sup>2</sup>. Plus qu'à une mort du personnage, c'est à une redéfinition que nous invite le théoricien : il suggère que le théâtre postdramatique rejoint des formes scéniques non dramatiques comme le *nō* et pré-dramatiques comme le théâtre masqué de l'Antiquité<sup>3</sup>. Cette piste, que l'intérêt des théâtres d'avant-garde pour les arts scéniques d'Asie – avec notamment Edward Gordon Craig, Antonin Artaud, Jean-Louis Barrault ou Ariane Mnouchkine – nourrit depuis un siècle, reste d'actualité. De fait, les formes non dramatiques interrogent les limites d'une notion passe-partout sur laquelle il vaut la peine de revenir : à l'inverse du terme « rôle », réservé à la scène, le terme « personnage » désigne tous types de sujets fictifs, dans la littérature, mais aussi bien dans un film de cinéma, une bande dessinée ou une pièce de théâtre. L'usage d'un tel mot fait abstraction des moyens employés pour renvoyer généralement à un sujet transcendant, pourvu de caractéristiques propres, psychologiques et physiques, et d'une forme d'unité. Transcendance illusoire que, dans le domaine du roman,

131

---

<sup>1</sup> Robert Abirached, *La Crise du personnage dans le théâtre moderne*, Paris, Grasset, 1978. Voir « Personnage » dans Patrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, (éd. revue et corrigée) Paris, Colin, [éd. sociales, 1980] 2009 et Anne Ubersfeld, *Lire le théâtre*, Paris, Belin, Lettres Sup, 1996, p. 89-112 ; Jean-Pierre Sarrazac, chap. IV « L'impersonnage » dans *Poétique du drame moderne*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétiques », 2012, p. 183-242 ; Jean-Pierre Ryngaert et Julie Sermon, *Le Personnage théâtral contemporain, décomposition, recomposition*, Montreuil-sous-Bois, Éditions théâtrales, 2006.

<sup>2</sup> Hans-Thies Lehman (trad. de l'allemand *Postdramatisches Theater*, Verlag der Autoren, Frankfurt am Main, 1999, par Philippe-Henri Ledru), *Le Théâtre postdramatique*, Paris, l'Arche, 2002.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 45.

Vincent Jouve associe à la notion d'« effet personnage » : cette impression que le texte produit sur le lecteur pour lui faire imaginer un sujet autonome<sup>4</sup>.

Dans le domaine des arts de la scène, la notion de « personnage » ne peut être dissociée du jeu d'acteur qui en réalise l'image, ce qui rend son sens problématique. Ne sommes-nous pas prisonniers d'une catégorie qui empêche de penser toutes les potentialités du sujet scénique ? Le détour par le *nō*, forme scénique japonaise du début du XV<sup>e</sup> siècle, parce qu'il échappe à la logique dramatique et au sujet réaliste, peut nous permettre, comme le suggère Hans Thies Lehman, de redéfinir les contours de ce sujet mal défini. Grâce à la connaissance des textes théoriques de Zeami sur l'acteur de *nō*<sup>5</sup>, nous proposons de mesurer l'écart entre l'approche de cet auteur et la nôtre et d'examiner à nouveau la notion de « personnage » sur scène.

## De la semence à la fleur

### *Le Traité des trois voies et le sujet de la fiction*

Le mot « personnage » au sens général d'entité imaginaire serait traduit dans le japonais d'aujourd'hui par le terme 人物 *jinbutsu*, formé à partir des composants 人 *hito/jin* (« homme, personne ») et 物 *mono/butsu* (« matière, chose »). Or, ce mot, caractéristique des approches modernes, n'apparaît jamais dans les traités de Zeami. C'est que nous avons affaire à un tout autre système qui échappe à notre conception d'un sujet transcendant. De fait, les traités de *nō* de Zeami ne nous confrontent pas à des êtres psychologiques mais plus concrètement à des réalisations scéniques par l'art de l'acteur : le système théorique de Zeami se passe du « personnage », au sens moderne du terme<sup>6</sup>.

Notre enquête peut commencer à partir du *Traité des trois voies* (三道 *Sandō*)<sup>7</sup>, l'un des rares textes de Zeami consacré à la composition, écrit vers

132

---

<sup>4</sup> Vincent Jouve, *L'Effet-personnage dans le roman*, Paris, PUF, coll. « Écriture », [1992] 1998.

<sup>5</sup> Par « acteur de *nō* » nous entendons avant tout le *shite*, protagoniste masqué auquel Zeami consacre majoritairement son traité. Nous laissons de côté le *waki* et le *kyōgen-kata*, rôles secondaires non masqués.

<sup>6</sup> Notre étude, qui vise à montrer l'originalité et l'unité de l'approche zeamienne du « personnage » par rapport à nos habitudes, sera synchronique. Pour une approche diachronique, voir Kitagawa Tadahiko (北側忠彦), *Monomane "jōjō" kara "santai" ron he* (物学条々) から (三体) 論へ (Des « remarques sur la mimique » à la théorie des « trois types »), *Bungaku 文学*, juil. 1983, vol. 51, Iwanami-shoten, p. 47-56.

<sup>7</sup> Une analyse et une traduction du traité sont proposées dans la thèse de Magali Bugne (Magali Bugne, *De l'imitation à l'émulation : la représentation des passions dans les *nō* de type féminin de Konparu Zenchiku (1405-1570 ?)*, thèse soutenue à l'université de Strasbourg, 2017, t. II, p. 429-430). Pour les autres textes théoriques on consultera : René Sieffert (éd.), *La Tradition secrète du *nō**, Connaissance de l'Orient, Gallimard/ UNESCO, Paris, 1960 ; Sakaé Murakami Giroux, *Zéami et ses entretiens sur le *nō**, Publications orientalistes de France, Paris, 1991.

1423 et que l'on pourrait, *mutatis mutandis*, rapprocher de la *Poétique* d'Aristote. L'auteur y analyse successivement le sujet (la « semence » : 種 *shu*), la structure (作 *saku*) et la composition (書 *sho*) d'une pièce de *nō*. C'est dans la notion métaphorique de « semence » que l'on trouvera ce qui se rapproche le plus de notre notion de « personnage ». De fait, si la « semence » désigne le sujet au sens large, elle renvoie plus spécifiquement à des figures que Zeami va puiser dans la littérature préexistante et notamment dans les histoires des héros transmises par la matière épique et romanesque. C'est ainsi que le *Heike Monogatari* et le *Genji Monogatari* fournissent la matière de nombreux *nō* : la plupart des *nō* de guerriers donnent vie à des guerriers du *Heike Monogatari* tels Atsumori, Sanemori, Tsunemasa... Quant au *Genji Monogatari*, il fournit par exemple le rôle de Rokujō dans *Aoi no ue* ou de Yūgao dans le *nō* qui porte son nom. Dans ses *nō*, Zeami se réfère donc bien à des héros mais il se garde bien de leur attribuer l'existence autonome que suppose notre appellation de « personnages ».

### *Semence et forme humaine*

Dans le *Traité des trois voies*, la métaphore de la « semence » (種 *tane/shu*), associée au sujet de la pièce, renvoie bien à une figure littéraire mais comprise comme un être virtuel qui ne connaîtra sa pleine réalité que par sa réalisation physique dans la performance scénique. Ainsi, le sujet de la fiction littéraire est pensé non comme entité abstraite mais comme potentialité chorégraphique et musicale :

一、種とは、芸能の本説に、其態をなす人体にして、舞歌のため大用なる事を知るべし。抑、遊楽体と者、舞歌なり。舞歌二曲の態をなさざらん人体の種ならば、いかなる古人・名匠なるとも、遊楽見風あるべからず。

Parlons d'abord de la « semence » (種 *shu*), que l'on trouve dans les sources écrites de notre art (芸能 *geinō*). Dans la mesure où c'est la figure humaine (人体 *jintai*) qui fait advenir le spectacle (態 *waza*), il faut savoir qu'elle a une grande importance pour la réalisation de la danse et du chant (舞歌 *bu-ka*). De fait, la danse et le chant (舞歌 *bu-ka*) constituent la substance de notre divertissement. Si la semence (種 *shu*) est une figure humaine (人体 *jintai*) qui ne fait pas advenir le spectacle de la danse et du chant (舞歌二曲の態 *bu-ka futatsu kyoku no waza*), alors, quand bien même il s'agirait d'une personne du passé ou d'un artiste renommé, il n'y aura certainement pas l'effet visuel (見風 *kenbū*) approprié au divertissement<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Zeami, *Sandō* 三道 (*Le Traité des trois voies*), in Omote Akira (表章) et Katō Shūichi (加藤周一) (éd.), *Nihon shisō taikai* 日本思想大系 (Grandes œuvres de la pensée japonaise), tome 24 : Zeami. Zenchiku 世阿彌 禪竹, Tōkyō, Iwanami shoten, 1974, p. 134 ; trad. revue de M. Bugne (t. II, p. 429-430).

Il est frappant de remarquer ici la différence avec la théorie grecque dont nous sommes coutumiers : là où Aristote s'intéresse aux héros tragiques en tant que sujets abstraits d'une intrigue, des « actants » (*prattontes*) auxquels il associe des « caractères » (*ethē*)<sup>9</sup>, Zeami aborde les anciens héros comme sujets d'un spectacle (態 *waza*) : non des caractères abstraits donc, mais des formes visibles. D'où, pour les désigner, l'emploi du terme 人体 *jintai* composé de l'élément 人 *hito/jin* (« homme, personne ») et de l'élément 体 *karada/tai* (« corps ») que nous pouvons traduire par « figure humaine »<sup>10</sup>. À l'inverse du terme japonais moderne 人物 *jinbutsu* (le « personnage ») qui renvoie à une abstraction, 人体 *jintai* (la « figure humaine ») désigne une réalité visuelle. Très concrètement, il s'agit du spectacle que l'acteur offre par son jeu scénique. De fait, dans la théorie de Zeami, une figure fictive n'est intéressante qu'en tant qu'elle permet de fournir une « danse » (舞 *bu*) et un « chant » (歌 *ka*) c'est-à-dire le spectacle auditif et visuel d'un rôle. *Opsis* (et *melos*) aurait écrit Aristote, effet spectaculaire 見風 (*kenbū*) pour Zeami<sup>11</sup>.

### *L'épanouissement de la fleur*

La notion de « semence » (種 *tane/shu*) prend tout son sens par rapport à une autre métaphore : celle de la « fleur » (花 *hana/ka*) qui désigne la manifestation scénique du rôle<sup>12</sup>. Ainsi, la « semence » est perçue comme le germe d'une « fleur » à laquelle une figure humaine (人体 *jintai*) donnera corps sur scène. Cette métaphore, associée au raffinement et à la grâce, est tout particulièrement employée pour décrire les rôles des dames de la cour (貴人 *kijin*) dont les manières subtiles suscitent le charme suprême (幽玄無上 *yūgen mujō*) :

長けたるかたちの、美しくて、幽玄無上の位、曲も妙声、振り・風情も此上はあるべからず。少しも不足にてはかなふべからず。かやうなる人体の種風に、玉の中の玉を得たるがごとくなる事あり。如此の貴人妙体の見風の上に、あるひは六条御息所の葵の上に付崇り、夕顔の上の物の怪に取られ、浮舟の憑物などとして、見風の便りある幽花(の)種、逢ひがたき風得也。

L'excellence de leurs manières, leur beauté, la suprématie consommée de leur charme (幽玄無上 *yūgen mujō*), les délices de leur voix quand

134

<sup>9</sup> Jean Lallot et Roselyne Dupont-Roc (éd., trad. et commentaire), *Aristote. Poétique*, Paris, Seuil, 1980.

<sup>10</sup> La notion de « figure humaine » par opposition à « personnage », rend assez bien la singularité du mot 人体 *jintai* par rapport à 人物 *jinbutsu*.

<sup>11</sup> Selon René Sieffert, « le sens de ce terme forgé par Zeami paraît être “le style considéré du point de vue du spectateur”, en d'autres termes, “l'effet produit par la vue d'un certain style” », *op. cit.*, p. 344.

<sup>12</sup> Sur cette métaphore, voir Sakaé Murakami Giroux, *op. cit.*, p. 106-114 et Narukawa Takeo (成川武夫), *Zeami. Hana no tetsugaku* 世阿—花の哲学 (*Zeami. La philosophie de la fleur*), Tōkyō, Tamagawa daigaku shuppanbu, 1983. Sur le lien entre geste et « fleur », voir Akinobu Kuroda, « Le geste dans le théâtre nô : approche philosophique » dans Catherine Mayaux (éd.), *La Fleur cachée du nô*, Paris, Honoré Champion, 2015, p. 23-34.

elles chantent, leurs gestes (振 *furi*), leur élégance (風情 *fūzei*) doivent être incomparables. Un seul défaut ne saurait être toléré. Faire éclore la semence (種風 *shufū*) d'une telle figure humaine (人体 *jintai*) c'est produire un joyau dans un joyau. L'effet visuel (見風 *kenbū*) de la forme merveilleuse (妙体 *myōtai*) de telles dames de la cour (貴人 *kijin*) est à son comble dans le cas de Dame Aoi possédée par Dame Rokujō, Dame Yūgao attaquée par un esprit malveillant ou encore dans la possession d'Ukifune : la semence de la fleur du charme (幽花の種 *yūka no shu*) y est capable de provoquer un effet spectaculaire (見風 *kenbū*) rarement rencontré.<sup>13</sup>

Les figures citées – en particulier Dame Aoi, Dame Rokujō, Dame Yūgao – sont des dames de la cour de l'époque Heian tirées du *Genji Monogatari*<sup>14</sup>. En choisissant de les prendre comme sujet de deux *nō* qui prennent le nom de ces héroïnes, *Dame Aoi* et *Dame Yūgao*, Zeami sélectionne comme « semence de la fleur du charme » (幽花の種 *yūka no shu*) les figures romanesques les plus propres à susciter sur scène le spectacle de « figures humaines » (人体 *jintai*). Choisir une femme de la cour comme « semence » du *nō*, c'est choisir un sujet propice à l'épanouissement scénique d'une danse et d'un chant séduisants. C'est faire naître la « fleur » : beauté qui ne doit rien à un jeu réaliste, puisque ces rôles de femmes sont joués par des hommes masqués, ce qui nous conduit à poser la question du corps de l'acteur sur scène.

## La forme corporelle de la fleur

### *Le corps de l'acteur en fleur*

Tout en renvoyant au déploiement sur scène d'un sujet fictif, la métaphore de la fleur est indissociable du corps de l'acteur en performance<sup>15</sup>. C'est le sens du mot dans le titre des traités de la *Transmission de la fleur de l'interprétation* (風姿花伝 *Fūshi-kaden*), de la *Voie qui mène à la fleur* (至花道 *Shikadō*) et du *Miroir de la fleur* (花鏡 *Kakyō*), composés entre 1400 et 1424<sup>16</sup>.

Suivant la métaphore développée dans ces trois traités, la fleur désigne le sommet du talent d'un acteur<sup>17</sup>. Cependant, cet autre sens du mot fleur

135

---

<sup>13</sup> Zeami, *Sandō* 三道 (Le Traité des trois voies), in Omote Akira et Katō Shūichi p. 137-138. Nous traduisons.

<sup>14</sup> On notera que deux de ces figures portent un nom de fleur qui métaphorise la beauté de ces femmes de la cour : l'*Aoi* est une mauve, le *Yūgao* une belle-de-nuit.

<sup>15</sup> Yuka Amano, « “flower” as Performing Body in Noh Theatre », *Asian Theatre Journal*, vol. 28, n°2, automne 2011, p. 529-548.

<sup>16</sup> Datation adoptée par René Sieffert (*op. cit.*, p. 45) : *Fūshi-kaden* 風姿花伝 I-III : 1400, IV-V : 1402, VI : date inconnue, VII : 1418 ; *Shikadō* 至花道 : 1420 ; *Kakyō* 花鏡 : 1424. Ces trois traités qui forment un tout cohérent sont rassemblées et traduites dans René Sieffert (éd.), *op. cit.*, p. 61-149 (Texte japonais : Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*).

<sup>17</sup> Il s'agit plus particulièrement des quatre degrés supérieurs de l'échelle définie dans le traité non daté de *L'Échelle des neuf degrés* (九位 *kyū i*) : « style de la fleur merveilleuse » (妙花風 *myō ka fū*), « style de la fleur altière et profonde » (寵深花風 *chōshin ka fū*), « style de la fleur sereine » (閑花風 *kan ka fū*), « style de la fleur de bon aloi » (正花風 *shō ka fū*).

est lui-même ambivalent car il désigne simultanément le charme naturel et périssable de l'acteur dans sa jeunesse et le charme acquis par la technique. De fait, vers l'âge de vingt-quatre ans, un acteur peut charmer naturellement par la beauté de sa jeunesse. C'est ce que Zeami nomme « fleur insolite » (めづらしき花 *mezurashiki hana*) ou encore « fleur éphémère » (時分の花 *jibun no hana*) :

この比の花こそ初心と申頃なるを、極たるやうに主の思ひて[...] たとひ、人も褒め、名人などに勝つとも、これは一旦めづらしき花なりと思ひ悟りて[...]されば、時分の花をまことの花と知る心が、真実の花に猶遠ぎかる心也。

La fleur de cet âge, d'un âge que l'on peut dire celui des débuts, notre homme la considère comme un accomplissement. [...] Quels que soient les éloges du public, et quand bien même il l'emporterait [au concours] sur des artistes confirmés, il doit se rendre compte qu'il s'agit là d'une fleur insolite qui n'a qu'un temps (一旦めづらしき花 *ittan mezurashiki hana*). [...] Dans ces conditions, prendre la fleur d'un moment (時分の花 *jibun no hana*) pour la fleur authentique (まことの花 *makoto no hana*) est un état d'esprit qui éloigne davantage encore de la fleur véritable (真実の花 *shinjichi no hana*).<sup>18</sup>

Dans les questions et réponses du chapitre III du traité de la *Transmission de la fleur de l'interprétation*, Zeami développe cette opposition entre la fleur insolite de la jeunesse et la fleur authentique acquise par le talent. Alors que la première est périssable, la seconde se maintient à travers les âges :

能は下らぬども、力なく、やうやう年闌けゆけば、身の花もよそ目の花も失するなり。[...] もし此頃まで失せざらん花こそ、まことの花にてはあるべけれ。

Même si les facultés (能 *nō*) ne déclinaient point, puisque, inéluctablement, les années vont décliner l'une après l'autre, la fleur du corps (身の花 *mi no hana*) et la fleur que perçoit le spectateur (目の花 *me no hana*) disparaissent. [...] La fleur qui se serait conservée jusqu'à cet âge, celle-là certes serait la fleur authentique (まことの花 *makoto no hana*).<sup>19</sup>

La fleur authentique est l'objet de l'art de l'acteur. Une nouvelle opposition apparaît : entre le corps individuel de l'acteur (身 *mi*)<sup>20</sup> dont la beauté est éphémère, et le corps discipliné par les techniques spectaculaires (体 *karada/tai*).

<sup>18</sup> Zeami, *Fūshi-kaden 風姿花伝 (De la transmission de la fleur de l'interprétation)*, in Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 17 ; René Sieffert, *op. cit.*, p. 67.

<sup>19</sup> Zeami, *ibid.*, in Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 18-19 ; René Sieffert, *op. cit.*, p. 68 (Trad. modifiée).

<sup>20</sup> La fleur de la jeunesse, suivant une association fréquente au Japon, renvoie à la beauté éphémère des fleurs saisonnières, comme celle du prunier ou du cerisier. La fleur authentique, par contraste, et de façon paradoxale, s'épanouit en toute saison.

## *La fleur véritable et la semence du métier*

L'expression durable de la fleur ne repose pas seulement sur la beauté de l'acteur, mais sur la pratique des exercices, selon une logique d'accumulation :

又、同上手なりとも、その内にて重々あるべし。たとひ随分極めたる上手・名人なりとも、この花の公案なからん為手は、上手にては通るとも、花は後まではあるまじきなり。公案を極めたらん上手は、たとへ能は下るとも、花は残るべし。花だに残らば、面白き所は一期あるべし。されば、まことの花の残りたる為手には、いかなる若き為手なりとも、勝つ事はあるまじき也。

Fût-il célèbre, d'une habileté suffisamment accomplie, un acteur qui ne posséderait pas la pratique (公案 *kōan*) relative à la fleur (花 *hana*), même s'il passait pour habile, ne saurait avoir la fleur à jamais. L'habile qui maîtriserait (極めたらん *kiwametaran*) parfaitement cette pratique (公案 *kōan*), quand bien même son talent (能 *nō*) déclinerait, doit, lui, conserver la fleur. Et pour peu qu'il conserve la fleur, toute sa vie durant, il suscitera l'intérêt. Cela étant, sur un acteur qui aura conservé la fleur authentique (まことの花 *makoto no hana*), un jeune acteur, quel qu'il soit, ne saurait l'emporter.<sup>21</sup>

À la différence de la fleur de la jeunesse (若き花 *wakaki hana*) qui repose essentiellement sur la beauté physique, la fleur authentique (まことの花 *makoto no hana*) est la manifestation d'un savoir-faire acquis par la pratique (公案 *kōan*) et transmis de maître à élève<sup>22</sup>. C'est une maîtrise acquise progressivement et dont les multiples aspects sont intégrés comme des « semences ». Le déploiement du talent de l'acteur dans le spectacle d'une forme corporelle (体 *karada/tai*) provient, en effet, d'une acquisition corporelle fixée dans le cœur (心 *kokoro/shin*)<sup>23</sup> de l'acteur, lieu du savoir où viennent se déposer toutes les « semences » des rôles du répertoire :

---

<sup>21</sup> Zeami, *ibid*, in Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 31-32 ; René Sieffert, *op. cit.*, p. 80.

<sup>22</sup> Dans le bouddhisme *zen*, les 公案 *kōan* désignent les exercices de méditation donnés par le maître à l'élève qui viennent compléter la pratique du *zazen* (René Sieffert, *op. cit.*, note 28, p. 80). À la différence de René Sieffert, je préfère traduire par « pratique » et plus loin par « exercices » et non par « procédés ». L'intégration des techniques de jeu passe par des exercices et non par une prise de conscience. C'est donc un savoir-faire plutôt qu'un savoir. Pour les mêmes raisons, nous modifions la traduction de René Sieffert en traduisant 極める *kiwameru* par « maîtriser » au lieu de « connaître ». Sur l'apprentissage dans les arts de combats et dans la pratique du *nō*, voir Françoise Champault, « Apprendre par corps – problèmes relatifs aux implications psychologiques et morales dans l'apprentissage des arts de combat au Japon », dans *Daruma*, n° 8-9, automne 2000/printemps 2001, p. 55-82.

<sup>23</sup> En japonais, corps et esprit ne s'opposent pas : l'expérience dont le 心 *kokoro* est dépositaire est à la fois mentale et physique, d'où notre traduction de ce terme par « cœur » et non « par esprit ». Voir Yasuo Yuasa, *The Body: toward an Eastern Mind-Body Theory*, Albany, State University of New York Press, 1987. Dans les arts physiques, 体得する *taitoku suru*, c'est « apprendre par le corps ».



この物数を極むる心、則花の種なるべし。されば、花を知らんと思はゞ、先種を知るべし。花は心、種は態なるべし。

Le cœur (心 *kokoro*) capable de porter à la perfection l'ensemble du répertoire (物数 *monokazu*), telle sera la semence de la fleur (花の種 *hana no tane*). Cela étant, si l'on veut connaître (知らん *shiran*) la fleur (花 *hana*), il faut d'abord connaître (知る *shiru*) la semence (種 *tane*). La fleur (花 *hana*) naît du cœur (心 *kokoro*) : par notre métier (態 *waza*), nous devons en cultiver la semence (種 *tane*)<sup>24</sup>.

La métaphore de la fleur recouvre finalement deux formes d'actualisations qui se rejoignent dans la performance. Il s'agit simultanément du rôle qui se déploie comme réalité visuelle et musicale à partir de la « semence » du sujet contenu dans le texte, et du jeu de l'acteur déployé par le cœur (心 *kokoro/shin*) à partir des « semences » (種 *tane/shu*) de la connaissance du métier (態 *waza*).

## Le rôle ou la forme spectaculaire de la fleur

Le « personnage » n'existe donc pas dans le *nō* comme abstraction transcendante mais comme forme immanente : il s'agit de la manifestation concrète d'un corps d'acteur en performance, une pure présence qu'il convient de décrire en partant de sa définition en japonais.

### *La forme corporelle du rôle*

Nous avons affaire ici à ce que Zeami nomme des rôles (能かかり *nōgakari* ou かかり *kakari*), terme qui, dans l'art du *nō*, revêt une signification générique<sup>25</sup> : l'auteur mentionne ainsi, parmi ces rôles génériques, les « rôles de femmes » (女がかり *onnagakari*) et les « rôles de démon » (鬼がかり *onigakari*)<sup>26</sup>. Or ces rôles ne sont pas articulés à des traits psychologiques mais à des caractéristiques physiques. En lieu et place de caractères, nous trouvons une typologie de « figures corporelles » prises par l'acteur en performance, que Zeami désigne par le terme 人体 *jintai* (« figure humaine »). Ainsi, dans son *Étude illustrée des deux éléments et des trois types* (二曲三体絵図 *Nikyoku santai ezu*) datée de 1420, Zeami dénombre trois types de figures corporelles (三体 *santai*) qu'il nomme aussi « formes humaines » (人形 *ningyō*). La notion de forme (形 *katachi/gyō*) permet de comprendre ce que désigne le mot 体 *karada/tai* : non pas le corps au sens d'organisme vivant

138

<sup>24</sup> Zeami, *Fūshi-kaden* 風姿花伝 (*De la transmission de la fleur de l'interprétation*), in Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.* p. 37; trad. revue de René Sieffert, *op. cit.*, p. 85.

<sup>25</sup> Par son caractère générique, le mot かかり *kakari* se distingue ainsi du terme moderne 役 *yaku* employé pour les rôles de cinéma ou de théâtre.

<sup>26</sup> 女がかり *onnagakari* et 鬼がかり *onigakari* in Omote Akirara et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 21 et p. 25 ; René Sieffert, *op. cit.*, p. 70-71 et p. 74. 女の能かかり *onna no nōgakari* in Omote Akirara et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 270 ; Sakaé Murakami-Giroux, *op. cit.*, p. 175.

ou de chair<sup>27</sup> mais plutôt une structure corporelle servant de support au jeu et pour laquelle le théoricien utilise une fois le terme 髓体 *zuitai*, que l'on peut traduire par « ossature » ou « carcasse » du rôle<sup>28</sup>. Il s'agit plus précisément de la figure de la femme (女体 *nyotai*), du guerrier (軍体 *guntai*) et du vieillard (老体 *rōtai*) que Zeami décrit comme les trois formes fondamentales et qu'il illustre dans son manuscrit par des dessins, esquissant d'abord la forme nue correspondant à la structure physique fondamentale (人体 *jintai*), puis cette même forme dans la danse associée au port du costume (仕立て *shitate*)<sup>29</sup>.

Au lieu de décrire les caractéristiques imaginaires et psychologiques d'un personnage abstrait, Zeami décrit une typologie de formes corporelles permettant de jouer tous les rôles et dont il énonce les principes dans le deuxième livre de la *Transmission de la fleur de l'interprétation*, consacré au jeu (物まね *monomane*) de l'acteur :

先能其物成 去能其態似

「其の物に能く成る」と申したるは、申樂の物まねの品々也。尉になれば、老したる形なれば、腰を折り、足弱くて、手をも短か短かと指し引くべし。その姿に先づ成りて、舞を(も)舞ひ、立ちはたらきをも、音曲をも、その形の内よりすべし。

D'abord se conformer habilement à ce qu'on interprète (其物 *sono mono*), ensuite composer habilement l'apparence (態 *waza*). Quand je dis : « Se conformer habilement à ce qu'on interprète (其の物に能く成る *sono mono ni yoku naru*) », j'entends par là les divers types de jeu (物まね *monomane*) du *nō* (申樂 *sarugaku*). Si vous prenez l'aspect d'un vieillard (老したる形なれば *rōshi taru katachi nareba*), il s'agit de prendre l'aspect (形 *katachi*) de la vieillesse : vous courberez donc les reins (腰 *koshi*), vos pas (足 *ashi*) seront mal assurés, vous étendrez ou retirerez la main (手 *te*) avec des gestes étriés. En adoptant cette silhouette (姿 *sugata*), vous exécuterez la danse (舞 *mai*), les mouvements (立ちはたらき *tachihataraki*) et les parties chantées (音曲 *onkyoku*) conformément à son aspect (形 *katachi*).<sup>30</sup>

<sup>27</sup> Le « corps charnel » en japonais moderne est désigné par le mot 肉体 *nikutai* qui spécifie l'élément 体 *karada/tai* (« structure corporelle ») par l'élément 肉 *niku* (« chair, viande »). Ce terme est absent des traités de Zeami.

<sup>28</sup> Le mot 髓 *zui* dont le *kanji* contient l'élément « os, squelette » (骨 *kotsu*) désigne la moelle. Le terme 髓体 *zuitai* est employé par Zeami dans la description du type du vieillard (Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 124 ; René Sieffert, *op. cit.*, p. 155). Dans le spectacle, le corps individualisé (身 *mi/shin*) et la structure corporelle (体 *karada/tai*) forment un tout : 身体 *shintai* (« corps »). Voir Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 126 ; René Sieffert, *op. cit.*, p. 157.

<sup>29</sup> Sur le port du costume (仕立て *shitate*), voir les *Remarques sur la mimique* de Zeami. Avant d'être porté par l'acteur, et de venir ainsi compléter l'« ossature » (髓体 *zuitai*) du corps de l'acteur, le costume est désigné par le mot 衣装 *ishō* ou simplement 衣 *nuki* (Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 39-40 ; René Sieffert, *op. cit.*, p. 70-71).

<sup>30</sup> Zeami, *Kakyō* 花鏡 (*Le Miroir de la fleur*), in Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 86 ; trad. révisée de Sieffert, *op. cit.*, p. 117.

La notion de silhouette (姿 *sugata/shi*) précise bien ce dont il s'agit : une forme artificielle offerte à la vue par l'acteur. Le jeu (物まね *monomane*)<sup>31</sup> ne passe nullement par une « incarnation » psychologique mais par ce que l'on pourrait appeler une « incorporation » : il s'agit ici d'adopter l'allure du vieillard, type général dans lequel entreront de nombreux rôles<sup>32</sup>, et que Zeami associe plus particulièrement à une position déterminée des reins (腰 *koshi*) à laquelle s'ajoute la position des mains/bras (手 *te*) et des pieds/jambes (足 *ashi*)<sup>33</sup>. C'est de cette forme corporelle que l'acteur va tirer la danse (舞 *mai/bu*). Ce déploiement du rôle à partir d'une forme corporelle se trouve également pour les deux autres types, la figure de la femme (女体 *nyotai*) et la figure du guerrier (軍体 *guntai*)<sup>34</sup> :

女ならば、腰をも少し直に、手をも高々と指し引き、五体をも弱々と、心に力を持たずして、しなしなと身を扱ふべし。さて、その姿の内より、舞をも、音曲をも、立ふるまふ事までも、その態すべし。怒れる事ならば、心に力を持ちて、身をも強々と構へて、さて立はたらくべし。その外、一切の物まねの人体、先づ其の物能く成る様を習ふべし。さて其の態をすべし。

S'il s'agit d'une femme (女 *onna*), la taille (腰 *koshi*) légèrement cambrée, vous étendrez et retirerez la main (手 *te*) avec des gestes mesurés (高々 *takadaka*) ; chacun de vos membres (五体 *gotai*) se mouvant avec délicatesse (弱々 *yowayowa*), toute violence (力 *chikara*) bannie de votre cœur (心 *shin*), vous exécuterez les mouvements du corps avec souplesse. En adoptant cette silhouette (姿 *sugata*), vous exécuterez la danse (舞 *mai*), les mouvements (立ちはたちき *tachihataraki*) et les parties chantées (音曲 *onkyoku*) conformément au déploiement de son apparence (態 *waza*). S'il s'agit de jouer la colère, c'est la violence (力 *chikara*) au cœur (心 *shin*), en adoptant une posture (構へて *kamaete*) pleine de force (強々 *gowagowa*), que vous agirez. En dehors de cela, pour toutes les figures humaines (人体 *jintai*) du jeu (物まね *monomane*), il vous faut d'abord étudier la façon de vous conformer à la forme extérieure (様 *yō*) que vous interprétez. Ensuite, vous pourrez exprimer son apparence (態 *waza*).<sup>35</sup>

140

---

<sup>31</sup> Sur ce concept fondamental relevant à la fois de la représentation et de l'apprentissage, que René Sieffert traduit par « mimique » et que Zeami écrit également 物学, voir Abe Yoshishige (安倍能成), *Zeami no 'monomane' ron* (la théorie du *monomane* de Zeami) 世阿弥のくものまね論, *Bungaku* 文学, avr. 1986, Iwanami shoten, p. 19-30.

<sup>32</sup> Le type physique du vieillard est développé dans le deuxième livre de la *Transmission de la fleur de l'interprétation* (René Sieffert, *op. cit.*, p. 71-72) et dans l'*Étude illustrée des deux éléments et des trois types* (René Sieffert, *op. cit.*, p. 155-156).

<sup>33</sup> Sur les reins (腰 *koshi*) comme point d'ancrage du jeu, voir Ashley Thorpe, « Observations on the Importance of the *yao/koshi* [腰] to the Actor in Japanese *nō* and Chinese *jingju* ('Beijing opera') » in Reiko Yamanaka, Michael Watson (ed.), *Expressions of the Invisible: A Comparative Study of Noh and Other Traditions*, Noh Research Studies 3, Tōkyō, p. 19-40.

<sup>34</sup> Les types physiques de la femme et du guerrier sont développés dans le deuxième livre de la *Transmission de la fleur de l'interprétation* (René Sieffert, *op. cit.*, p. 70-71 et p. 74) et dans l'*Étude illustrée des deux éléments et des trois types* (René Sieffert, *op. cit.*, p. 156-160).

<sup>35</sup> Zeami, *Kakyō* 花鏡 (*Le Miroir de la fleur*), in Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 86 ; trad. révisée de René Sieffert, *op. cit.*, p. 117.

Zeami emploie le terme 態 *waza*, déjà rencontré plus haut au sens de « métier » mais qui renvoie ici au « spectacle »<sup>36</sup>. Il s'agit de l'apparence donnée par le corps et qui repose plus particulièrement dans la façon de mouvoir les cinq membres (五体 *gotai*) : tête, bras/mains et jambes/pieds, dont la mobilité repose sur plusieurs facteurs tels que la posture (cambrure des reins, écartement des jambes, position des pieds, flexibilité du cou)<sup>37</sup>, le port du visage ou 顔の持ち *kaonomochi* (direction du regard et flexibilité du cou)<sup>38</sup> et l'énergie déployée ou 気 *ki* (sereine pour les vieillards, fragile pour les femmes, puissante pour les guerriers)<sup>39</sup>. Tous ces facteurs physiques définissent l'apparence d'un corps mouvant associé ailleurs à la notion de 風体 *fūtai* (« allure ») et de 風姿 *fūshi* (« interprétation »)<sup>40</sup>. Dans le jeu (ものまね *monomane*) de l'acteur, le corps déploie ainsi des formes visibles nommées 形 *katachi* (« aspect »), 姿 *sugata* (« silhouette ») ou encore 様子 *yōsu* (« forme extérieure »). L'apparence repose à la fois sur des éléments statiques tels que la posture (構へ *kamae*) qui structure la forme du corps et sur le déploiement de cette posture de base en mouvements (立ちはたらき *tachihataraki*).

### *L'acteur démasqué*

On découvre avec l'acteur de *nō* une conception du rôle à l'opposé des habitudes psychologiques réalistes banalisées par le théâtre de la représentation et par le cinéma<sup>41</sup>. Pour un spectateur européen moderne, un rôle consiste généralement à donner l'illusion d'un personnage par l'« incarnation » de celui-ci sur scène : le grand acteur ou la grande actrice rivalise avec le réel. Une grande partie de son jeu repose sur un visage expressif. Dans le *nō* au contraire, il s'agit d'un pur artifice : un masque de bois peint (面 *omote*)

141

---

<sup>36</sup> Il s'agit donc du savoir-faire intégré par l'acteur et actualisé en performance sous forme de spectacle.

<sup>37</sup> On notera d'après les dessins de Zeami que les jambes du guerrier sont ouvertes et les pieds tournés vers l'extérieur, tandis que les jambes du type féminin sont rapprochées et les pieds tournés vers l'intérieur.

<sup>38</sup> Zeami, *Fūshi-kaden* 風姿花伝 (*De la transmission de la fleur de l'interprétation*), in Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 21 et p. 25 ; René Sieffert, *op. cit.*, p. 70-71.

<sup>39</sup> La notion complexe de 気 *ki*, traduite par « énergie », qui englobe simultanément le contrôle du souffle, des tensions et de la force, se substitue à ce qui pour nous relèverait d'une psychologie. Sur les liens entre cette énergie et la technique corporelle de l'acteur, voir Ashley Thorpe, *op. cit.*, p. 22-23.

<sup>40</sup> 風 *fū* désigne chez Zeami « le style en général caractérisant l'ensemble d'un art ou l'ensemble du jeu d'un acteur » (René Sieffert, *op. cit.*, p. 326) ; 風体 *fūtai* (« allure ») et 風姿 *fūshi* (« interprétation ») renvoient au jeu spécifique d'un acteur (à partir des composants 体 *karada/tai* « corps » et 姿 *sugata/shin* « silhouette »).

<sup>41</sup> Sur le réalisme psychologique au théâtre et au cinéma et le remède proposé par Artaud, sous le nom de « Théâtre de la Cruauté », voir Antonin Artaud, *Le Théâtre et son double*, Paris, Gallimard, Folio essais, 1964, p. 155. Voir également Edward Gordon Craig, « L'acteur et la sur-marionnette » dans *De l'art du théâtre* [Nouvelle Revue Française, 1916], Paris, Circé, 1998, p. 101-102 (trad. par Geneviève Seligman de *On the Art of the Theatre*, London, Heinemann, 1911).

en tant que visage artificiel associé à une perruque (頭 *kashira*) qui couvre toute la tête, vient compléter un corps costumé, mû par des codes acquis par la pratique et non par une psychologie réaliste. L'acteur fait mouvoir son masque – par la direction du regard, le mouvement, la vitesse – comme il meut son corps. Or, quelques rôles principaux se jouent sans masque<sup>42</sup>. Ce qui est pour nous le plus usuel apparaît alors comme le type de rôle le plus difficile à jouer :

面なしの能はもともと世間のことだから、ごく容易なはずであるが、不思議と、芸の位が高くなっていないと、見ていられないのである。まず、面なしの能は、だいたい、その対場の人がらによって、それぞれ似せてゆくよりしかたがないが、そのとき、表情まで似せてよいという理屈はないのに、演者がふだんの顔つきをかえて、表情を出そうとすることもある。まったく見られたものではない。動作や姿においては、その対場となる人がらに似せるべきだが、顔の様子は、ぜったい自分おかおつきどおり、表情を作らず、あたりまえにしているべきである。

Ceci encore est d'importance. Dans l'ensemble, puisqu'il s'agit en principe de choses de ce monde, cela devrait être facile ; or, par un fait étrange, à moins que les facultés [de l'acteur] n'aient atteint un degré élevé, le jeu sans masque (面なし *omotenashi*) est un spectacle intolérable. Bien entendu, il est indispensable de représenter (似せて *nisete*) chaque figure humaine (人がら *hitogara*). Cependant, alors qu'il n'y en a aucune nécessité, il arrive pourtant que, modifiant son expression habituelle (ふだんの顔つきをかえて *fudan no kaotsuki wo kaete*), l'acteur en performance (演者 *ensha*) aille jusqu'à composer les expressions de son visage (表情まで似せて *hyōjō made nisete*). C'est là un spectacle absolument intolérable. C'est par les mouvements (動作 *dōsa*), par sa silhouette (姿 *sugata*), qu'il faut représenter (似せるべき *niserubeki*) une figure humaine (人がら *hitogara*). Quant à l'aspect du visage (顔の様子 *kao no yōsu*), on lui conservera le plus possible ses traits naturels (自分の顔つき *jibun o kao tsuki*), sans fabriquer les expressions (表情を作らず *hyōjō wo tsukurazu*).<sup>43</sup>

Nous avons affaire à une conception opposée à la nôtre : alors qu'il est très difficile pour un acteur moderne de jouer avec un masque, au contraire, dans le *nō*, c'est jouer sans masque qui est une gageure<sup>44</sup>. De fait, l'acteur doit absolument éviter le jeu réaliste auquel nous sommes habitués : toute la difficulté consiste à adopter un visage impassible et non à composer des expressions (表情 *hyōjō*) naturelles. Il doit jouer en somme comme si son visage (顔 *kao*) lui-même était un masque (面 *omote*)<sup>45</sup>. En d'autres termes,

142

<sup>42</sup> Il s'agit en particulier de certains rôles d'homme d'âge mûr.

<sup>43</sup> Zeami, *Fūshi-kaden* 風姿花伝 (*De la transmission de la fleur de l'interprétation*), in Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 22 ; René Sieffert, *op. cit.*, p. 72 (trad. révisée).

<sup>44</sup> Sur cette tradition de jeu masqué, voir Rebecca Teele (dir.), *Nō/ Kyōgen Masks and Performance*, Claremont, Mime Journal, 1984.

<sup>45</sup> Jean-Pierre Ryngaert et Julie Sermon, *op. cit.*, p. 116 : « Dans une tradition de jeu psychologique, le visage de l'acteur est un support d'expression et de projection privilégié : à la proue des sentiments qu'il a pour fonction de manifester, il communique visiblement au spectateur l'intériorité supposée du personnage. À l'inverse, substituer au visage signifiant, subjectif, individualisé, les effets de *persona*, c'est faire de l'interprète un lieu d'expression

il doit faire oublier son visage pour l'intégrer à la silhouette (姿 *sugata*), à la forme corporelle qui anime le costume, et pour n'être plus qu'une figure humaine (人から *hitogara*), comme le ferait une représentation figurée dans une estampe ou une peinture<sup>46</sup>. Comme l'a bien repéré Nogami Toyochirō, le jeu de l'acteur n'est pas une incarnation, mais une illustration (挿絵 *sashie*)<sup>47</sup> : tout le contraire d'un jeu réaliste.

*La marionnette : les artifices de la fleur*

L'acteur idéal n'est donc pas l'acteur habile à reproduire à l'identique un référent extérieur à la scène mais au contraire celui qui fabrique une apparence ouvertement artificielle. D'où, l'emploi d'une autre métaphore qui semble pourtant opposée à la métaphore de la fleur pour désigner le corps de l'acteur en performance : celle de la marionnette. C'est l'artifice même du corps de l'acteur, revêtu d'un masque, d'un couvre-chef et endossant un large costume, qui apporte l'effet de vie sur scène :

「生死去来、棚頭傀儡、一線断時、落々磊々。」是は、生死に輪廻する人間の有様をたとへ也。棚の上の作り物のあやつり、色々に見ゆれ共、まことには動く物にあらず。あやつりたる糸のわざ也。此糸切れん時は落ち崩れなんと心也。申樂も、色々の物まねは作り物なり。これを持つ物は心なり。此心をば、人に見ゆべからず。もしもし見えば、あやつりの糸の見えんがごとし。

« Naissances et morts, allées-et-venues, une marionnette (傀儡 *kairai*) sur son tréteau. Casse le fil (線 *ito*), à l'instant, elle retombe et se brise. » Ces mots décrivent le sort de l'humanité entraînée dans le cycle des naissances et des morts. Fabrication faite de main d'homme (作りもの *tsukurimono*), une marionnette (あやつり *ayatsuri*) sur son tréteau paraît douée de mouvements divers, sans être réellement un être animé (動く物 *ugokumono*). Elle tire son apparence (態 *waza*) des fils (糸 *ito*) qui la commandent. Quand ces fils (糸) cassent, elle s'effondre. Tel est le sens. Dans le *nō*, de même, les différents types de jeu (物まね *monomane*) sont des fabrications (作りもの *tsukurimono*). Ce qui les soutient c'est le cœur (心 *shin*). Le cœur ne doit pas être perceptible. S'il était perceptible, ce serait comme si l'on pouvait distinguer les fils (糸 *ito*) d'une marionnette (あやつり *ayatsuri*).<sup>48</sup>

Bien qu'inanimée, la marionnette (傀儡 *kairai/ ayatsuri*) est la véritable image de la vie. Zeami poursuit : « Si vous agissez de la sorte, votre *nō* sera vivant. » (如此ならば、能の命あるべし。)<sup>49</sup> Conclusion qui rappelle la

143

---

neutralisé, seulement traversé par et manifestant des états de parole successifs, lui échappant tout ou partie. »

<sup>46</sup> Le mot 柄 *gara* désigne littéralement un motif, une image imprimée.

<sup>47</sup> Nogami Toyochirō (野上豊一郎), *Nō no saisei 能の再生 (Renaissance du nō)*, Tōkyō, Iwanami Shoten, 1935, p. 139.

<sup>48</sup> Zeami, *Kakyō 花鏡 (Le Miroir de la fleur)*, in Omote Akira et Katō Shūichi, *op. cit.*, p. 100 ; René Sieffert, *op. cit.*, p. 131 (trad. révisée).

<sup>49</sup> *Ibid.*

réflexion d'Edward Gordon Craig sur la « sur-marionnette » : c'est précisément parce qu'elle prend l'apparence d'un être inanimé que la marionnette peut s'animer d'une vie propre. Ainsi le jeu de l'acteur masqué du *nō* concrétise-t-il le vœu de Craig : « Il n'y aura plus de personnage vivant pour confondre en notre esprit l'art et la réalité ; plus de personnage vivant où les faiblesses et les frissons de la chair soient visibles. L'acteur disparaîtra ; à sa place nous verrons un personnage inanimé – qui portera si vous voulez le nom de “sur-marionnette”, – jusqu'à ce qu'il ait conquis un nom plus glorieux<sup>50</sup>. »

### Conclusion : l'immanence du personnage

Que reste-il du « personnage » ? Dans notre modernité, nous entendons souvent par ce mot un sujet qui transcende la fiction et dont l'unité ontologique tiendrait à une psychologie. Dans ces conditions, le rôle de théâtre consiste à donner l'illusion réaliste de ce sujet conçu comme une personne : le rôle sera l'« incarnation » d'une transcendance identifiée à un personnage. Au contraire, dans le *nō*, mais aussi dans le *kabuki* ou l'art des marionnettes du *bunraku*, le rôle repose sur la forme corporelle déployée sur scène, selon des techniques d'« incorporation » d'un rôle générique – l'adoption de formes corporelles stylisées –, qui fait apparaître la silhouette d'une figure en mouvement. Paradoxalement, par cette attention à la forme, l'art du *nō* pourrait bien être le lieu non de la disparition mais de la redécouverte du « personnage » entendu en un sens plus fidèle à ses origines étymologiques latines de *persona*<sup>51</sup>. Comme le rappelle Robert Abirached, « *persona*, d'abord, c'est le masque. » De cette façon, « l'acteur perd alors son identité pour devenir comme un idéogramme en mouvement ; son masque, beaucoup plus qu'un emblème d'illusion, s'offre au spectateur pour le signe d'une réalité différente de la réalité quotidienne, débridée jusqu'à la grimace dans la comédie, énigmatique jusqu'au symbole dans la tragédie<sup>52</sup> ». Si « personnage » il y a dans le *nō*, c'est dans l'immanence d'un corps masqué, dansant et chantant sur scène selon des formes artificielles codifiées. En tuant le réalisme, ce « personnage immanent » est plus vivant que le jeu réaliste du « personnage transcendant », précisément parce qu'au lieu d'imiter notre vie il est animé par la sienne propre : celle d'un pur artifice<sup>53</sup>.

Maxime PIERRE

144

---

<sup>50</sup> Edward Gordon Craig, *op. cit.*, p. 97.

<sup>51</sup> Sur la *persona* dans le théâtre romain, voir Marion Faure-Ribreau, *Pour la beauté du jeu. La Construction des personnages dans la comédie romaine (Plaute, Térence)*, Paris, Les Belles Lettres, 2012.

<sup>52</sup> Robert Abirached, *op. cit.*, p. 19.

<sup>53</sup> Cet article a fait l'objet d'une présentation publique à l'université Bordeaux Montaigne le 25 octobre 2019 à l'invitation de Pierre Katuszewski et d'Éléonore Martin. Je tiens à les remercier pour leur accueil chaleureux et pour leurs précieuses suggestions. Un grand merci également à Michel Vieillard-Baron et à Jean-Marie Pradier pour leurs conseils amicaux.