

Le Bethleem, un mystère paysan contemporain du nord de la Roumanie

LILIANA ALEXANDRESCU

C'est sur un fond de neige, comme dans le *Massacre des Innocents* de Brueghel, avec le même éclat chromatique encore avivé par tout ce blanc environnant, que se déroulent dans les villages du territoire carpatodanubien les fêtes de Noël et du Nouvel An. Au son des grelots et des tambours, des flûtes et des violons, accompagnés par le sifflement des fouets, les groupes des masques vont et viennent du matin au soir à travers les rues, entrent dans les cours et les maisons, y récitent, chantent et miment *Le Jeu de la Chèvre*, de *l'Ours* ou de *du Cheval*, parfois *Le Jeu de l'Arbre* (*Adam et Eve*) ou bien *Le Bethléem* (*Massacre des Innocents*). Quiconque prendrait l'une des innombrables routes campagnardes de la Roumanie un jour de Noël, verrait peut-être s'avancer vers lui, dans la neige et la boue, bizarrement vêtus, mi-paysans mi-personnages de carnaval, saint Joseph, la Vierge, l'ange, les diables, les bergers, les rois mages, les soldats, Hérode et puis la mort au bonnet pointu.

En décembre 1971, dans le village de Breb, situé au nord du pays (région du Maramouresh), j'ai assisté chaque soir, pendant une semaine, aux répétitions d'une telle équipe paysanne et j'ai enregistré sur bande magnétique le *Bethléem* qu'elle jouait.¹ L'analyse qui suit est donc basée sur une variante nordique de cette pièce de théâtre bien connue dans toute la Roumanie. Elle s'inscrit parmi une multitude de formes théâtrales populaires, structures dramatiques cristallisées comme telles à des degrés divers. Provenant soit de rites archaïques assimilés (ou non) aux pratiques du christianisme, soit directement du climat religieux du Moyen Age, ces formes ont peu à peu perdu, dans une certaine mesure, leur caractère initiatique, en se laïcisant mais en gardant l'empreinte, évidente ou cachée, de leur signification première: celle d'actes à la fois symboliques et fonctionnels, nécessairement rattachés à certains moments-limite de l'année (solstice, équinoxe, fêtes du calendrier orthodoxe), aux travaux agricoles, au cycle pastoral (premier labour, moisson, départ des troupeaux pour les

1. Les observations qui font l'objet de cet article sont le fruit de recherches entreprises en tant que membre temporaire d'une équipe interdisciplinaire travaillant sous les auspices de l'Institut d'Ethnographie et de Folklore de Bucarest ainsi que de la Maison de Culture de Baia Mare (Maramouresh), équipe organisée et guidée par le professeur Mihai Pop.

pâturages), ainsi qu'aux événements marquant la vie de la communauté rurale, de la famille et de l'individu (calamités naturelles, épidémies, naissances, mariages, décès). Selon leur structure et leur fonction, elles atteignent à trois niveaux (possibles) de la théâtralité:

- le *spectacle* proprement dit, projeté dans la sphère du jeu, appuyé sur un texte ou sur un scénario fictifs, comportant un conflit (ou un rudiment de conflit), des personnages (donc des acteurs) et une mise en scène (donc un langage verbal et gestuel programmé en vue de l'effet scénique); les grandes mascarades dramatisées et les travestis animaliers de fête d'hiver, les intermèdes grotesques des veillées funèbres, enfin les pièces de théâtre: *Le Bethléem*, *Le Jeu de l'Arbre*, *La Noce paysanne*, *Les Haidoucs* etc. entrent dans cette première catégorie;
- le *cérémonial*, de baptême, de noce et d'enterrement, répondant à une commande sociale immédiate et individualisée, appuyé lui aussi sur un scénario avec des rôles aux attributions fixes et un langage verbal et gestuel programmé en vue d'actualiser un comportement traditionnel;
- les *pratiques rituelles et magiques* (collectives ou individuelles), répétant toujours un scénario, supposant des interprètes, une «mise en scène» et un langage verbal et gestuel programmé en vue de l'efficacité occulte.

Il va sans dire que ces zones de la théâtralité paysanne s'entrecroisent, se superposent et souvent se confondent, produisant des structures complexes et élastiques, sans préjugés quant au «mélange des genres».

La pièce *Le Bethléem* se situe au niveau le plus explicitement théâtral et le plus conforme à la construction dramatique littéraire, se trouvant, surtout du fait de son origine liturgique, aux confins de la culture folklorique et de la culture scolaire et ecclésiastique.

TEXTE

Recueilli à la fin du XIX^e siècle par l'instituteur Petre Biltiu (mort en 1904) du village de Ieud (Maramouresh), dans un cahier de 33 feuillets, ce *Bethléem* a été publié pour la première fois dans une anthologie de la région² sous le titre de *Pièce théâtrale de la Naissance de Jésus-Christ*. On y sent parfois, mêlées à la version primitive, les interventions

2. TACHE PAPAĞI, *Graiul si folklorul Maramuresului*, Cultura Natională, Bucuresti, 1925, pp. 181-201.

didactiques et moralisatrices (de teinte religieuse) du transcrip-teur qui, hanté par sa mission éducative, a probablement voulu «ennoblir» le texte et le rendre plus conforme aux règles. Quoiqu'il en soit, c'est grâce au zélé maître d'école qu'on possède encore cette pièce telle qu'elle était (à peu près) il y a un siècle. Aujourd'hui, dans les villages du Maramouresh, c'est toujours elle qui circule parmi les enfants et les jeunes gens. Ils se la transmettent de génération en génération, la copiant à la main d'un cahier d'écolier à l'autre. Ce mode de communication à mi-chemin entre le livre imprimé et la tradition orale, lui fait quelquefois subir des modifications de détail (mot mal compris, ou omis, ou remplacé, ou ruralisé, ou modernisé) et des adultérations dues à des versions voisines. Le *Bethléem* dont je m'occupe est très fidèle au premier texte nordique fixé par écrit (celui de Biltiu), les changements survenus en cours de route étant minimes.³ Le titre toutefois, assez artificiel, donné par l'instituteur (ou par l'éditeur?) n'a pas survécu et c'est vraisemblablement sous son titre antérieur que la pièce se présente de nos jours: *Le Bethléem* (en roumain *Viflaim*, ou dans d'autres régions *Vicleim* ou *Viclei*, déformations populaires de «Bethléem»). On la désigne aussi par les titres *Les Hérodés* ou *Les Massacres*, d'après son épisode le plus sanglant et le plus bouleversant pour la sensibilité des croyants.

En ce qui concerne les origines de ce drame tiré des Évangiles, quelle que soit la modalité qu'on envisage pour expliquer sa persistance dans la culture paysanne de l'aire carpato-danubienne, il paraît évident que la source se trouve dans les grands mystères du Moyen Age, importés probablement de l'Europe occidentale par les minorités allemandes de Transylvanie — terrain de rencontre entre orthodoxes et papistes, et même terrain de propagande catholique active. On peut corroborer cette hypothèse avec la suggestion du folkloriste roumain N. Cartoian, qui regardait le *Bethléem* comme le développement autochtone de l'ancien noyau dramatique existant dans les manuscrits, auquel se seraient agglutinés des cantiques de Noël. En tout cas, le mouvement hiératique des personnages, la construction linéaire, le contenu épique et les réflexions morales de la pièce nous ramènent à la fois vers un Moyen Age fruste et pieux et nous plongent dans l'atmosphère de récit intemporel des noëls. D'ailleurs de tels cantiques⁴ sont toujours intercalés dans l'action dramatique du *Bethléem*,

3. Il y avait pourtant dans le même village, parallèlement à cette équipe de «grands», une équipe de «petits» — de 8 à 12 ans — qui jouaient une tout autre version, beaucoup plus courte et plus simple, où surnageaient des fragments de la version Biltiu.

4. En roumain, *colinde* = genre littéraire complexe, comprenant des poèmes chantés à Noël par des groupes itinérants, sur des sujets divers dont la plupart ont trait à la naissance et à la mort de Jésus.

qu'ils suspendent en marquant les moments de contemplation, de commentaire lyrique et philosophique des événements.

Le découpage (qui suit) par actes et scènes est celui du transcripteur (Petre Biltiu). J'ai noté en marge le développement épisodique. Cependant les trois actes qui en résultent formeraient plutôt un diptyque: 1. Ce qui se passe avant la naissance du Christ (acte I); 2. Ce qui se passe après (actes II-III), avec une seule grande coupure placée entre le I^{er} et le II^e acte: la naissance même du Christ.

PERSONNAGES (dans l'ordre de leur entrée en scène):

L'Ange		
Marie	Les Diables	{ L'Inspecteur des diables Le Policier des diables Le Trompeur Sarsaïla
Joseph		
Isachar, grand-prêtre de Bethléem		
Le Riche parent		
Le Juge	Les Rois mages	{ Balthazar Melchior Gaspar
Les Bergers	{ Acteón Corydon Myron	Le Soldat romain
		La Mort

ACTE I

ÉPIISODES	SCÈNES	PERSONNAGES
Mariage de la Vierge	1. L'Annonciation.	L'Ange Marie
	2. La demande en mariage.	Joseph Marie
	3. La «consultation avec Dieu»: incertitude de Marie (vouée à Dieu), intervention de l'Ange (argument: «sainteté» de Joseph!).	Marie L'Ange
	4. L'acceptation.	Marie Joseph

Voyage à
Bethléem

5. Monologue de Joseph: doutes, soupçons (grossesse de Marie), intervention de l'Ange (argument: «fils de Dieu»). Joseph
L'Ange
6. Intermède chanté (choeur): joie de Joseph. Joseph
Marie
L'Ange
Les Bergers
Les Mages
7. Recensement de Bethléem, projets de départ. Joseph
Marie
8. L'arrivée devant Bethléem. Joseph
Marie
9. Première tentative de trouver un logement: chez le grand-prêtre Isachar. Premier refus. Joseph
Marie
Isachar
10. Monologue de Marie sur l'arrogance des grands. Marie
Joseph
11. Deuxième tentative de trouver un logement: chez un riche parent. Deuxième refus. Joseph
Marie
Le Riche parent
12. Troisième tentative de trouver un logement: chez le juge. Troisième refus (mais motivé: autre foi, autre tribu). Joseph
Marie
Le Juge
13. Monologue de Joseph (vanité du monde, inégalité entre riches et pauvres), décision: sortir de la ville, loger dans une étable, chez les bergers. Joseph
Marie

ACTE II

EPISODES	SCÈNES	PERSONNAGES
Adoration des bergers	1. Intermède chanté (choeur): louanges pour la naissance de Jésus.	Marie Joseph Les Bergers Les Mages
	2. Réveil des bergers, récit des rêves prémonitoires (cieux ou- verts, musique, anges), danse de joie pour la venue du Sau- veur.	Acteón Corydon Myron
	3. Apparition de l'Ange, annonce de la naissance de l'enfant di- vin, «dans l'étable, sur la pai- lle».	L'Ange Les Bergers
	4. Adoration des bergers.	Marie Joseph L'Ange Les Bergers
Conseil des diables	5. Monologue de l'Inspecteur des diables (insuccès, peur des re- montrances du «général» Lu- cifer).	L'Inspecteur des diables
	6. Conseil des diables (danger: la venue du Christ sur terre).	L'Inspecteur des diables Le Policier des diables Le Trompeur
	7. Arrivée de Sarsaïla (émissaire de Lucifer) et menaces impu- dentes, colère de l'Inspecteur, bagarre, coups.	Les Diables Sarsaïla.
	8. Apparition de l'Ange, avertis- sement (se tenir tranquilles).	Les Diables L'Ange
	9. Complot des diables, départ pour le palais d'Hérode (en vue d'anéantir le nouveau-né).	Les Diables

ACTE III

EPISODES	SCÈNES	PERSONNAGES
<p>Craintes d'Hérode, confrontation avec les rois mages</p>	<p>1. Monologue d'Hérode: a. insomnies, mauvais rêves, angoisse, hallucinations, manque de goût pour la «douceur de la vie»; b. anxiété politique, inquiétude pour son trône; c. décision finale-festin aux soldats, appui sur l'armée.</p>	<p>Hérode</p>
	<p>2. Venue des rois mages, en quête du «nouvel empereur», dialogue avec le soldat.</p>	<p>Balthazar Melchior Gaspar Le Soldat</p>
	<p>3. Entrevue des rois mages avec Hérode (menaces du tyran de tuer l'hypothétique empereur, colère des mages, colère d'Hérode, querelle, fourberie d'Hérode, fausse volte-face), départ des mages à la recherche du Messie escortés par le soldat (espion).</p>	<p>Les Rois mages Hérode Le Soldat</p>
	<p>4. Renvoi du soldat par les mages.</p>	<p>Les Rois mages Le Soldat</p>
	<p>5. Retour du soldat à la cour, rapport négatif à Hérode (il n'a pas appris où se trouve le Messie).</p>	<p>Hérode Le Soldat</p>
<p>Adoration des mages</p>	<p>6. Adoration des mages.</p>	<p>Marie Joseph Les Mages Les Bergers</p>
	<p>7. Apparition de l'Ange, révélation du danger (Hérode), solution: fuite en Egypte.</p>	<p>Les mêmes L'Ange</p>
<p>Massacre des Innocents</p>	<p>8. Entretien d'Hérode avec le grandprêtre Isachar sur les</p>	<p>Hérode Isachar</p>

- prophéties relatives au Messie, réponse positive.
- | | | |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| | 9. Entretien d'Hérode avec le soldat, appel à la lutte pour la défense du trône, ordre de massacrer les nouveau-nés. | Hérode
Le Soldat |
| | 10. Monologue du sanguinaire Hérode (conscience tourmentée). | Hérode |
| | 11. Retour du soldat, rapport sur le massacre. | Hérode
Le Soldat |
| | 12. Intermède chanté (choeur): lamentation sur les victimes du massacre, promesse d'une récompense éternelle. | Marie
Joseph
Les Bergers
Les Mages
L'Ange |
| Fin édifiante
d'Hérode | 13. Colère des diables contre Hérode (il les a frustrés des âmes des Innocents), projets de vengeance (tortures en Enfer). | Les Diables
Hérode |
| | 14. Arrivée de la Mort, dispute entre la Mort et les diables sur leur proie commune: Hérode; monologue et repentir d'Hérode. | Les Diables
La Mort
Hérode |
| Chant final | 15. Louanges (choeur) pour la naissance du Christ; cantique de Noël. | Tous
(moins la
Mort et les
Diables) |

A ce que l'on voit, la ligne épique du mystère suit d'assez près les livres saints. Mais la présence physique de forces infernales, personnifiées par les quatre diables, le conflit entre Hérode et les mages, la querelle des diables avec une Mort bien concrète, tout cela tient à une mythologie populaire au fort coloris paysan et médiéval. Ce coloris est encore plus vif dans certains détails dont le réalisme naïf signale une tendance permanente de l'esprit paysan: la transposition toute naturelle du sacré dans le quotidien, — et par là-même rappelle les innombrables «scènes de genre» qui fourmillent dans les miniatures et les retables du Moyen Age. Ainsi,

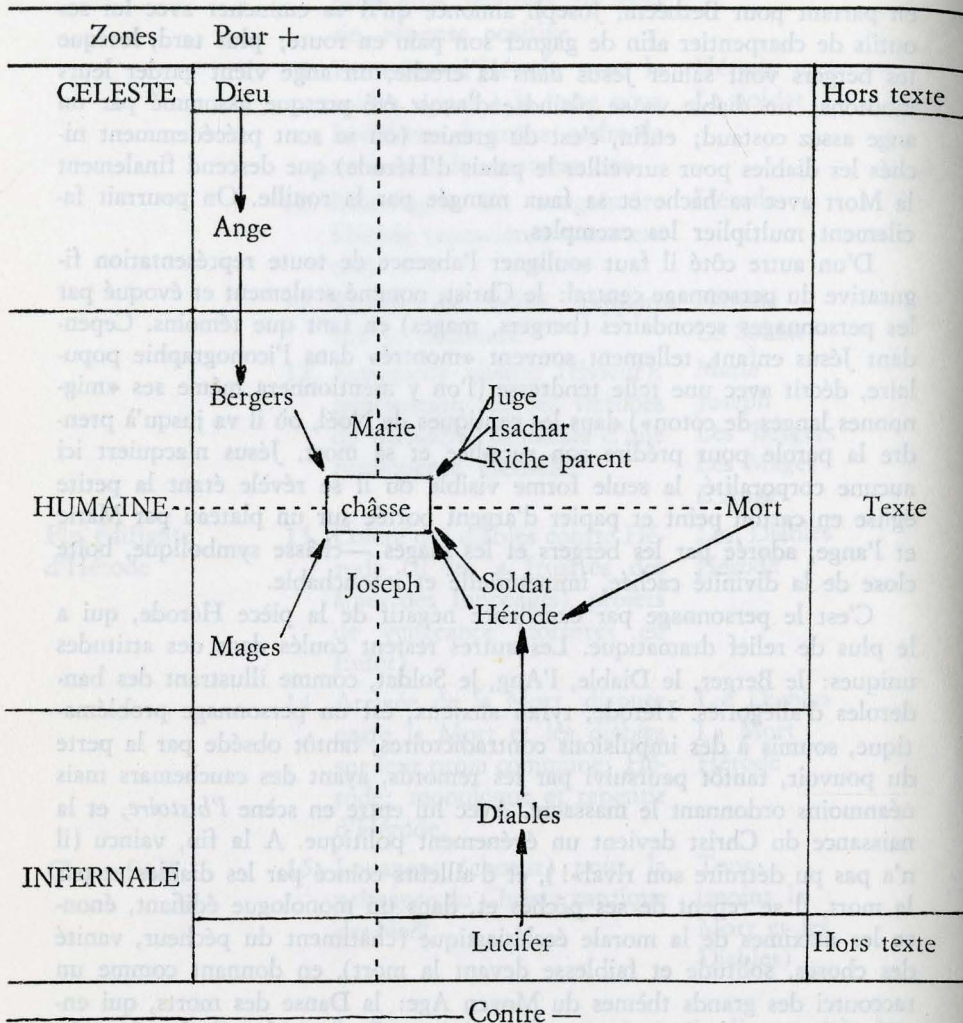
en partant pour Bethéem, Joseph annonce qu'il va emmener avec lui ses outils de charpentier afin de gagner son pain en route; plus tard, lorsque les bergers vont saluer Jésus dans sa crèche, un ange vient garder leurs moutons; un diable va se plaindre d'avoir été presque assommé par un ange assez costaud; enfin, c'est du grenier (où se sont précédemment nichés les diables pour surveiller le palais d'Hérode) que descend finalement la Mort avec sa hache et sa faux mangée par la rouille. On pourrait facilement multiplier les exemples.

D'un autre côté il faut souligner l'absence de toute représentation figurative du personnage central: le Christ, nommé seulement et évoqué par les personnages secondaires (bergers, mages) en tant que témoins. Cependant Jésus enfant, tellement souvent «montré» dans l'iconographie populaire, décrit avec une telle tendresse (l'on y mentionnera même ses «mignonnes langes de coton») dans les cantiques de Noël, où il va jusqu'à prendre la parole pour prédire son supplice et sa mort, Jésus n'acquiert ici aucune corporalité, la seule forme visible où il se révèle étant la petite église en carton peint et papier d'argent portée sur un plateau par Marie et l'ange, adorée par les bergers et les mages —châsse symbolique, boîte close de la divinité cachée, immatérielle et intouchable.

C'est le personnage par excellence négatif de la pièce Hérode, qui a le plus de relief dramatique. Les autres restent coulés dans des attitudes uniques: le Berger, le Diable, l'Ang, le Soldat, comme illustrant des banderoles d'allégories. Hérode, tyran anxieux, est un personnage problématique, soumis à des impulsions contradictoires, tantôt obsédé par la perte du pouvoir, tantôt paursuivi par les remords, ayant des cauchemars mais néanmoins ordonnant le massacre. Avec lui entre en scène *l'histoire*, et la naissance du Christ devient un événement politique. A la fin, vaincu (il n'a pas pu détruire son rival!), et d'ailleurs coincé par les diables et par la mort, il se repent de ses péchés et, dans un monologue édifiant, énonce les maximes de la morale ecclésiastique (châtiment du pécheur, vanité des choses, solitude et faiblesse devant la mort), en donnant comme un raccourci des grands thèmes du Moyen Age: la Danse des morts, qui entraîne dans sa ronde les rois aussi bien que les humbles, et la Mort du riche, ou du roi (*Everyman, Jedermann*), qui arrache celui-ci à tout ce qu'il a possédé.

Si l'on disposait les personnages de ce petit mystère selon leur «situation cosmique», ils nous apparaîtraient comme se mouvant dans trois zones: céleste, humaine et infernale, souvenir abstrait des *mansions* médiévales aux décors simultanés: ciel, terre, enfer.

Ce schéma de tous les éléments (positifs, neutres, négatifs) engagés dans la structure du drame en révèlent la parfaite symétrie autour d'un



centre vide: la châsse=Jésus=personnage principal absent=enjeu de la pièce. (Sur la même ligne se trouveraient les innocents massacrés). Immédiatement auprès du centre, participant à son essence divine, se tiennent Marie et Joseph. L'axe vertical qui passe à travers le noyau de la «sainte famille» constitue une première évaluation morale: d'un côté il y a les «bons», de l'autre les «mauvais», dont la qualité, poussée à l'extrême, atteint au ciel et à l'enfer. Evoqués par leurs messagers (ange, diables), en tant que maîtres dont ils exécutent les ordres, Dieu et Lucifer demeurent

cachés, horstexte, aux pôles invisibles du drame. L'axe horizontal, désignant par excellence la zone de l'humain, vers lequel se précipitent les deux autres, représente le seul plan *réel* de la pièce, le champ de bataille, la surface de choc: *la terre*, unique «lieu de l'action». La liaison entre les trois zones est assumée par les intermédiaires: ange et diables, qui assurent le continuum cosmique. Placée en marge, comme exécuteur neutre (elle emporte les nouveau-nés innocents, elle emporte Hérode criminel), la Mort se trouve de par sa fonction même au niveau humain et sur le même axe que la châsse du Christ=point culminant et annulation de l'humain=promesse de la résurrection. D'ailleurs tous les personnages pris dans cette confrontation se situent d'une manière ou d'une autre par rapport à ce centre et à ces axes, avec, bien entendu, la gradation caractérolologique acquise dans le développement du discours dramatique. Des trois refus d'hébergement, par exemple, l'un —celui du Juge— est motivé et atténué (acte I, scène 12), tandis que le refus du grand-prêtre Isachar sera dans une certaine mesure compensé par son attitude au cours du dialogue avec Hérode: ferme confirmation de la venue du Messie, aveu d'ignorance en ce qui concerne le Christ (acte III, scène 8). Le soldat est celui qui tue, qui accepte aussi la récompense du meurtre, mais il agit en instrument aveugle d'Hérode et, après le massacre, il a un mot de pitié pour les victimes (acte III, scène 11).

Envisagés d'un point de vue historique et social, ces mêmes, personnages construisent une hiérarchie d'«états» dont le sommet est le roi, l'ultime échelon le paysan, selon une perspective toute féodale. Les catégories qui les désignent sont donc:

Hérode	— ROYAUTE
Mages	— FEODALITE
Isachar	— EGLISE
Juge	— JUSTICE
Soldat	— ARMEE
Riche parent	— BOURGEOISIE
Joseph	— ARTISANAT
Bergers	— PAYSANNERIE

Ainsi, vus à l'échelle cosmique ou ramenés à l'échelle sociale, les personnages qui peuplent cet humble *Bethléem* proviennent d'une vision qui a gardé intacte, presque sans référence au monde moderne, l'image d'un monde clos, vivant hors du temps dans sa propre fiction, miroir posthume d'un prototype disparu: le monde médiéval. Est-ce à dire que le paysan roumain regarde uniquement vers le passé et qu'il ignore le présent? Pas du tout! Mais engager cette discussion serait engager une discussion sur

le rapport culture folklorique-culture moderne en général; problème complexe qui dépasserait le cadre de ce petit travail. Pour le moment il suffit de dire que le paysan qui assiste au *Bethléem* et y joue, qui participe aux mascarades rituelles ou à certaines pratiques magiques, ce même paysan commente avec compétence les événements politiques les plus récents et suit en connaisseur les matchs de football à la télé.

SPECTACLE

Espace théâtral, espace de jeu

La première chose à préciser c'est qu'il s'agit d'un théâtre refusant tout échafaudage scénique, d'un théâtre où le spectateur ne *va* pas, mais qui *vient* chez lui ou l'accueille dans la rue, d'un théâtre par excellence itinérant qui crée son espace de jeu n'importe où, au hasard des haltes. Aussi l'espace théâtral comprend-il virtuellement tout le village et, concentriquement (dans la mesure où la troupe circule), tous les chemins et les villages environnants. L'espace de jeu se situe sur plusieurs points de ce trajet, dans les cours et dans les maisons des hôtes occasionnels qui reçoivent le *Bethléem* chez eux.

Il y a ainsi, à l'intérieur de l'aire théâtrale, *deux* démarches de la troupe itinérante:

- le déplacement d'un point à l'autre;
- l'action proprement dite, concentrée sur un «lieu scénique» et réalisant toutes les potentialités dramatiques du groupe: mot, geste, chant.

Relativement plus passive, la première démarche n'est nullement neutre, simple transport indifférent d'une place à l'autre, mais reste toujours sur le plan esthétique, exposition mouvante des ressorts du drame: personnages, costumes, accessoires, et promesse (appât) du spectacle à venir. Même pendant le déplacement, la troupe est «en représentation», elle s'avance pour être vue et entendue, constituée en cortège. L'idée de *cortège* est nécessairement liée à ce théâtre paysan, tenu à une lente progression dans l'espace (lente, puisque l'on circule à pied!). Formant cortège, l'équipe des acteurs garde sur le parcours intermédiaire son caractère de *structure différenciée* du public qu'elle côtoie.

Un tel cortège a une hiérarchie interne, bâtie selon sa propre cohérence. Le *Bethléem* de Breb se déplaçait d'après un dessin où l'on découvre à la fois un critère numérique et formel (3 bergers, 3 mages, 4 diables) et une mise en valeur des fonctions:

M = mort		M		Sens du déplacement
D = diable				
A = ange				
Ma = Marie	A	Ch	Ma	
Ch = châsse				
B = berger	B	B	B	
Mg = mage	Mg	Mg	Mg	
H = Hérode	H	I	J	
I = Isachar				
J = Joseph	D		D	
S = soldat		S		

Si les bergers, les mages et les diables (deux par deux, avant et arrière-grade) sont groupés par nombre et catégories, le soldat (appelé aussi «capitaine», par moments), en tant que militaire, donc organisateur de marches et de manoeuvres, vient en tête du convoi, tandis que la mort, fin de toutes choses, événement qui clôt toute action, vient la dernière. Groupés ensemble, Hérode-chef d'état, Isachar-chef d'église et Joseph-chef de famille forment un rang où domine l'âge mûr et la vieillesse. Précédés par presque tous les autres, Marie et l'ange sont les porteurs du noyau mystique et les «sommets» du cortège: après eux il n'y a rien que les diables et la mort, c'est-à-dire l'inhumain et le néant.

En se déplaçant, cette procession théâtrale est à la fois solennelle et familière, il y a échange de mots avec le public rencontré en route, les bergers font sonner les clochettes attachées à leurs bâtons, les diables marchent en sautillant pour faire tinter leurs sonnailles, ils fouettent le sol, se chamaillent, crient, lancent des impertinences aux passants ou à la mort, qui elle aussi se comporte en personnage bouffon, presque à l'égal des diables.

La deuxième étape débute par un petit cérémonial: en arrivant devant une maison, l'on s'arrête et le porte-parole du cortège, après avoir souhaité le bonjour, demande la permission d'y jouer le *Bethléem* et, si la réponse est affirmative, tout le groupe pénètre dans la cour, ensuite dans l'une des chambres, qui devient la scène momentanée du mystère.

Décor

Dans ces conditions le décor disparaît ou, pour mieux dire, *tout* peut devenir décor: un carrefour, une ruelle, l'enclos d'une ferme, la chambre

avec ses meubles, notamment la table, où Marie et l'ange vont poser la châsse de l'enfant Jésus. Le seul élément de décor serait donc cette table, crèche sublimée, autel symbolique devant lequel s'agenouillent et parlent les bergers et les mages.

Il n'existe donc pas de décor *matériel* (obligatoire) de l'action, il en existe cependant un d'imaginaire, de *suggéré*, perpétuellement construit, annulé et reconstruit par les paroles et les gestes des personnages, qui déroulent autour d'eux, dans l'air vide, le film vertigineux des lieux évoqués: chambre de Marie, chambre de Joseph, maison de Marie et de Joseph, rues de Bethléem, hutte des bergers, étable, route campagnarde, palais d'Hérode.

Jeu, mise en scène

En entrant dans la maison, la troupe se sépare en deux: les diables et la mort demeurent dans la pièce à côté ou dans la cour; les autres pénètrent à l'intérieur de la chambre où ils se disposent autour d'un centre vide, la «scène» proprement dite. Là auront lieu les rencontres et les dialogues des héros, qui, au moment où ils prennent la parole, font un pas en avant. Ce pas en avant est donc un *signal*, annonçant au public l'entrée en scène d'un nouveau personnage avant même qu'il n'ouvre la bouche. Lorsqu'il a fini de débiter son rôle, celui-ci se retire et reprend sa place dans le rang, parmi les autres.

A part ce schéma presque rituel qui, au fond, constitue une *technique* propre à ce théâtre sans coulisses et sans trappes, des gestes plus particuliers soulignent et détaillent certains épisodes de la pièce. Peu nombreux, obéissant à une stricte économie des mouvements, ces gestes sont d'un dessin extrêmement simple et très évident, allant jusqu'au symbole: les bergers se couchent par terre pour dormir, ils se secouent rudement les uns les autres pour se réveiller (acte II, scène 2); en chantant leur cantique, ils dansent une ronde et ils frappent rythmiquement le sol de leurs bâtons à grelots (acte II, scène 1); pour exprimer sa joie, Joseph saute à pieds joints en décrivant un cercle, tandis que le groupe chante et scande quatre vers (acte I, scène 6: «Depuis la fenêtre jusqu'à la porte / Joseph saute tout en rond. / Chantez et louez / Et vous réjouissez!»); les bergers et les rois mages s'agenouillent devant la châsse pour l'offrir (acte II, scène 4; acte III, scène 6); Hérode et les rois mages croisent hiératiquement leurs épées, signe épuré de la lutte (acte III, scène 3); le grand-prêtre feuillette un livre, attribut de l'intellectuel (acte III, scène 8). Venant du dehors, comme des «maudits», les diables et la mort sont la seule surprise scénique. Leurs gestes aussi sont codifiés en quelque

sorte et réduits au nécessaire: l'Inspecteur des diables, bondissant dans la chambre, sonne du cor pour appeler ses subalternes; ceux-ci arrivent en sautant du pas caractéristique réservé aux diables, pour agiter leurs sonnailles et produire un bruit terrifique (acte II, scènes 5, 6); la mort se précipite en scène et se bat avec les diables (acte III, scène 14).

Le texte est débité d'une voix forte, égale à elle-même, sans nuances. Le vers est récité un peu à la manière des écoliers, d'un seul trait, avec l'arrêt répété sur la rime, ce qui crée une sorte de chantonnement saccadé.⁵ Les cantiques sont exécutés de la même voix forte, égale, sans aucun changement d'intensité. Il n'y a donc *pas de relief* vocal, le texte des rôles demeure pour les interprètes une démonstration abstraite, ainsi que la récitation qui est l'instrument.

Son et lumière

Cette récitation unie, cette litanie vocale est coupée par les intermèdes chantés et ponctuée par les accessoires sonores: grelots, sonnailles, cor (corne de buffle), bâtons (traités comme des instruments de percussion) dont on frappe par moments le sol à coups réguliers et sourds. Cette «musique de scène», en plus de sa fonction d'accompagnement, définit aussi l'appartenance de certains personnages et annonce de loin les caractères:

diabes = sonnailles = registre grave = maléfice
bergers = grelots = registre aigu = innocence

Ainsi que dans tout théâtre de source directement rituelle et sacrée (comme, par exemple, certaines formes du théâtre d'Extrême Orient), le timbre grave signale la présence des démons, le timbre aigu, cristallin, l'orbite céleste.

La lumière elle aussi est égale, il n'y a pas de nuances, pas d'ombres, rien que la clarté du jour (en plein air) ou de la chambre où l'on reçoit le *Bethléem*. Public et acteurs baignent dans le même éclairage.

Costumes

Dans ce théâtre dénué d'artifices scéniques, le costume prend une importance compensatrice, il assume plusieurs charges, il est à la fois «dé-

5. «Il ne s'agit pas d'une déclamation personnelle et expressive, mais d'un psalmodiation, car dans les époques littéraires primitives, le vers est chantonné sur un air fixe» (J. HUIZINGA, *Le déclin du Moyen Age*, Payot, Paris, 1948, p. 362).

cor portatif» (ainsi que le disait un critique d'art roumain, Eugen Schileru, dans la préface d'un volume de *Scénographie roumaine*), enveloppe d'un caractère, élément pictural et quelquefois même argument sonore. Le costume est donc porteur d'une pluralité de signes, d'ordre visuel, moral, auditif, qui tous tendent à donner l'image immédiate et évidente des rôles, selon un code strictement observé (couleurs, matériel, masques, accessoires). La typologie du costume est ainsi unanimement connue, par les acteurs aussi bien que par le public, qui ont un système de référence commun, basé principalement sur la tradition.

Certains personnages sont masqués (les bergers, les diables, la mort), d'autres ont le visage nu (Marie, l'ange, les mages, Hérode, le soldat), d'autres enfin ont des demi-masques: fausses barbes, moustaches, lunettes (Isaëhar, Joseph). Il y a en plus un travesti: celui de Marie, rôle qui est interprété —avec de rares exceptions— par un jeune garçon imberbe habillé en fille. Le point de départ des costumes est le vêtement paysan, dans ses tissus (lin, chanvre, bure, laine) comme dans ses fourrures ou peaux de bêtes (mouton, chèvre, loup, ours). Les accessoires des personnages eux aussi proviennent surtout de l'économie rurale: marmite, louche, barillet, pilon pour les bergers; fouets, fourches, chaînes pour les diables; scie, hache et vrille pour Joseph; fourche, hache et faux pour la mort.

Marie est vêtue et tout à fait comme une jeune paysanne parée pour la fête, tandis que Joseph se couvre d'un paletot de bure et d'un bonnet de fourrure. L'ange, les mages et Hérode portent le même costume paysan du dimanche, mais avec des détails supplémentaires (objets, couleurs) qui précisent leur fonction dans la pièce: couronnes en carton et papier d'étain, sabres de fer ou de bois peint, vestes tricotées (rouge, noire, verte) servant d'emblèmes aux rois: noire pour Gaspar, rouge pour Melchior, verte pour Balthazar (on les appelle aussi, comme dans les contes, «le Roi Noir, le Roi Rouge, le Roi Vert»). Isaëhar, quoique grand-prêtre des Juifs, a une soutane de curé de campagne et un bonnet de fourrure. La mort, elle, est habillée d'une blouse et d'une jupe sombres et porte sur la tête un haut bonnet conique, en carton, d'une nuance blafarde. Le service militaire, ou la guerre, ont mis leur empreinte sur certains attributs vestimentaires: tunique presque contemporaine du capitaine romain, masque à gaz de la mort. Les costumes des bergers et des diables sont bizarrement parallèles, en blanc et noir, selon un symbolisme élémentaire: blanc=clarté, innocence; noir=ténèbres, maléfice. Leurs masques sont, pareillement, en peau de mouton ou en fourrure: blancs pour les bergers, noirs pour les diables, et constituent au fond une sorte de retour inconscient (vestige d'an-

ciennes croyances païennes) vers l'animal bénin ou féroce qu'ils évoquent, agneau ou bête de proie. Les uns et les autres ont des accessoires sonores à la fois similaires et contraires: collier de clochettes au son ingénu enroulés autour des bâtons des bergers, grosses sonnailles au timbre rauque attachée par dizaines (jusqu'à 80!) sur les chaînes qui entourent les torsos des diables.

Il faut souligner aussi le côté ornemental, somptueux, des costumes composant la garde-robe de cette *Nativité*. Même les masques des diables ont des pompons rouges au bout des cornes, ce qui leur donne un air décoratif et fabuleux. Quant aux autres personnages, vêtus à la paysanne, ils portent leurs habits de fête, superbement taillés et brodés, agrémentés de fourrures ou de cuir finement travaillé, encore rehaussés par des détails occasionnels brillants de couleurs et de dorures. Il y a toujours, dans cette profusion d'accessoires étincelants, une fonction compensatrice qu'assume le costume, celle de créer quand même, sous n'importe quel éclairage, une lumière spéciale, qui glisse, ruisselle, resplendit sur les beaux vêtements neigeux, sur les riches broderies, sur les perles colorées, sur les petits fragments de miroir, sur les couronnes recouvertes de papier doré, sur les longs rubans rouges, jaunes, verts qui flottent sur le dos des personnages. Aussi, en s'avançant dans la grand'rue du village, la troupe du *Bethléem*, avec son ange et ses rois, est-elle environnée d'un éclat et d'une pompe où persiste le souvenir naïf du faste et de l'or des costumes byzantins, tels qu'ils sont représentés sur les fresques des églises villageoises.

Interprètes

La formation d'une telle équipe se produit généralement à partir des amitiés ou des liens de parenté qui unissent plusieurs garçons ou plusieurs jeunes gens d'un village. Il y a donc une sorte de choix spontané, suivi par la décision collective de jouer, par exemple, le *Bethléem*. Celui qui possède le cahier contenant le texte est d'habitude aussi le «metteur en scène», c'est-à-dire qu'il distribue les rôles et donne quelques indications scéniques — fort sommaires — sur les mouvements et sur les attitudes des personnages. Deux ou trois semaines avant Noël, ils se réunissent régulièrement chez l'un d'entre eux pour les répétitions. Chacun prépare soi-même ou avec l'aide de la famille son costume, souvent en grand secret. Ou bien il rafraîchit son costume de l'année passée. Ou bien il emprunte (ou il loue) le costume de tel autre qui a joué le même personnage auparavant. Quant au jeu, chaque nouvelle équipe s'évertue à reproduire le plus fidèlement possible l'intonation, les gestes, la mimique des équipes précédentes et à respecter le *modèle* dramatique traditionnel. La fantaisie créatrice

n'y trouve presque aucune place et elle se dédommage par la luxuriance ou la bigarrure des costumes. Mais, bien entendu, le talent ou l'habileté individuelle comptent beaucoup et donnent plus de relief et plus de caractère à un personnage, même interprété selon le canon.

Quel est, par conséquent, le statut artistique et social de ces protagonistes paysans qui, une fois l'an, revêtent un costume et jouent un rôle? On pourrait peut-être les comparer, par leur fonction, par leurs moyens d'expression ainsi que par leur caractère ambulatoire, au *théâtre de rues* ou au *théâtre pauvre*! Ce ne sont pas des professionnels, du moins dans le sens citadin du mot, ce seraient plutôt, dans la terminologie courante, des amateurs. Cependant les équipes qu'ils forment ne sont presque jamais improvisées ou passagères, au contraire, elle impliquent parfois une initiation (ce n'est pas le cas du *Bethléem*) et toujours un *pacte*, un engagement réciproque et obligatoire. L'absence de femmes, dont les rôles sont tenus par des hommes en travesti, accentue encore ce côté «fermé» et exclusif. Généralement une telle équipe, dont les membres varient rarement et qui répète chaque année la même performance, évolue depuis l'adolescence jusqu'à la maturité, atteignant parfois à une véritable virtuosité. Il est donc difficile de fixer le statut de ces interprètes paysans, qu'on ne saurait qualifier finalement ni de professionnels ni d'amateurs, souvent fort raffinés dans leur genre et possédant une «science» indiscutable, mais dont la spécialisation est le résultat d'un exercice occasionnel et ne devient (périodiquement) actuelle que sur le parcours de l'événement qui la provoque.

Public

Chaque habitant du village qui accueille dans sa maison le spectacle est tenu d'offrir à boire —et même à casser une croûte— aux acteurs, ainsi qu'à leur payer une somme fixe, modeste d'ailleurs. L'aspect «public payant» existe donc. Mais, d'autre part, *tous* les gens du village connaissent parfaitement, depuis leur enfance, chacun des épisodes, des caractères et des masques du *Bethléem*. Aussi l'intérêt qu'ils lui portent vient-il surtout du sentiment profond de *pratiquer une coutume* établie par les ancêtres, de *se conformer à un scénario rituel* des jours de Noël, —le côté divertissement n'en étant que l'aspect second. C'est pourquoi ils suivent le spectacle avec beaucoup d'attention, comme s'ils le voyaient pour la première fois, revivant infatigablement, Noël après Noël, la légende millénaire de la naissance de Dieu, touchés au cours de la représentation par cette proximité charnelle du fabuleux. Leur participation, leur engagement

dans le spectacle est donc en premier lieu un acte de foi. Mais ils jugent aussi, en témoins avertis et critiques, de la *qualité* de la performance, comparée aux précédentes. Certains, parmi les plus âgés, se souviennent des rôles qu'ils y ont autrefois joués et apprécient l'évolution des acteurs en experts. Leur prodigieuse mémoire de paysans a retenu toutes les nuances, tous les détails.

L'un des jeunes qui ont interprété, à la Noël 1971, le *Bethléem* ci-présent, et à qui l'on demandait l'été d'après s'il n'allait pas oublier son rôle, a répondu: «Jamais. Jusqu'à la mort».