



Belin

INTRODUCTION : LE THÉÂTRE DE SÉNÈQUE A-T-IL ÉTÉ ÉCRIT POUR LA SCÈNE ?

Un problème mal posé

Depuis quelques années, la mise en scène de Sénèque se multiplie, ce qui ne met pourtant pas un terme au débat qui depuis le XIX^{ème} siècle oppose ceux qui pensent ce théâtre fait pour être joué à ceux qui affirment qu'il est destiné à la *recitatio* (lecture publique). Même les défenseurs de la première thèse comme Pierre Grimal (anecdotiquement le père de Florence Dupont!) évoquent le jeu comme une manière de rendre supportables des discours longs et verbeux...

Pour Florence Dupont, on confond deux problèmes :

1. les tragédies de Sénèque sont-elles différentes des autres tragédies romaines contemporaines en ce qu'elles seraient des traités de vulgarisation philosophique (destinées au jeune Néron?) sous l'apparence de tragédies ?
2. le théâtre romain, au-delà du seul cas de Sénèque et même s'il est le seul auteur de tragédies dont nous ayons conservé des pièces complètes, est-il un simple spectacle de mots (« verbeux ») ?

FD reformule alors le problème initial (Sénèque est-il jouable) :

1. la tragédie romaine est-elle jouable sans se « débarrasser » du texte ?
2. Sénèque a-t-il écrit de vraies tragédies romaines ?

Commençant par la seconde, elle se demande si le théâtre de Sénèque est composé selon l'horizon d'attente du public romain, rappelant que la tragédie à Rome est strictement codifiée tant en ce qui concerne la liste des personnages que les caractères ou encore la succession des scènes attendues à partir d'un sujet choisi. Elle développe l'exemple de *Médée*.

Des tragédies destinées à la *recitatio* et donc jouables

Cette seconde question est plus facile à résoudre car elle est un simple point d'histoire : comme ses contemporains, Sénèque a sans doute composé ses tragédies pour la lecture publique plus que pour la scène. Elle distingue deux types de poètes tragiques au début de l'Empire :

- les professionnels qui écrivent pour vivre et produisent aussi des pantomimes
- les nobles qui écrivent pour montrer leur virtuosité verbale à d'autres nobles

Sénèque appartient évidemment à la seconde catégorie.

Lors de la *recitatio*, comme le contexte d'énonciation manque (musique, voix, corps de l'acteur, gestes...), l'auditeur juge la tragédie selon des critères techniques. FD compare ce public à un « comité de lecture » composé d'auteurs dramatiques n'aspirant pas à voir ses œuvres représentées.

Cela s'explique par la disparition de la grande éloquence (politique) dans le milieu aristocratique : faute de duels oratoires au forum, les nobles font de l'éloquence oratoire une fin en soi. Il s'agit désormais de charmer (*delectare*) ou d'émouvoir (*movere*) sans transmettre de message (*docere*). Sénèque se conforme donc au code contemporain, le ludisme.

En d'autres termes, Sénèque est un vrai poète dramatique précisément parce que son théâtre est destiné, comme tout le théâtre contemporain à Rome, à être lu ! La question était donc mal posée.

Le cri, le rire et le corps morcelé

Il faut donc poser maintenant la première question : celle de la théâtralité tragique à Rome. FD propose de prendre de la distance par rapport à la tradition occidentale de la tragédie classique en passant plutôt par une reconstitution anthropologique des scènes romaines. Il faut oublier ce que nous savons ou croyons savoir sur ce théâtre, comme d'autres l'ont fait à propos du théâtre grec. Elle récuse les dramaturges et théoriciens qui, influencés par la lecture de Sénèque par Antonin Artaud, plaquent des concepts modernes (comme l'horreur) sur un théâtre qui ne les partage pas.

Aussi annonce-t-elle son projet : « **Ce livre va donc étudier systématiquement comment le théâtre tragique de Sénèque embraye sur une théâtralité spécifique du corps et de la voix, qui lui donne sa raison d'être** ».

Son approche se fonde tant sur les recherches historiques que sur les mises en scène récentes de Sénèque qui ont permis de les tester.

En ce qui concerne le cri final du héros terrassé par le malheur, deux solutions apparaissent :

- l'excès : une gestuelle naturelle mais forcée serait incompatible avec les paroles prononcées, voire ridicule
- l'étrangeté : il n'est plus un cri humain, il est celui d'un monstre

Même constat pour les scènes de boucherie : la présence réaliste des lambeaux serait un contresens. Le morcellement peut trouver une réalisation esthétique dans des fragments de statue, de pierre ou de mosaïque qui symbolisent tant la mort que la beauté. L'expressionnisme de la représentation brise le sentiment du tragique pour le rire, en empêchant la métamorphose du héros en monstre. Le corps est essentiel chez Sénèque : c'est le corps mortel qui différencie l'homme des dieux ; il est donc bien loin de la représentation moderne qui le lie à l'animal en nous, par opposition à l'esprit.

La voix est aussi essentielle : celle de l'héroïne tragique est plus inquiétante non quand elle crie mais quand elle monologue et semble statufiée. Elle ne fait déjà plus partie du monde des hommes.

Le rire n'est pas exclu de la tragédie sénèqueienne : il sert à démonter le sérieux convenu de la morale humaine. En effet, la tragédie romaine n'a pas de fonction didactique.

PREMIÈRE PARTIE : L'ENJEU RITUEL DES SPECTACLES TRAGIQUES À ROME

CHAPITRE 1 : LES JEUX ROMAINS

Theatrum, scaena, ludi, fabulae

Trois termes différents désignent en latin ce que le français regroupe sous le terme de « théâtre »

- theatrum désigne le lieu, l'édifice. Mais on utilise souvent le terme grec scaena.
- ludi (scaenici) désigne les jeux scéniques : contrairement aux spectacles grecs, il ne s'agit jamais de concours.
- fabulae désigne les textes dramatiques en tant qu'histoires ou récits.

Le rituel

Si le sacrifice est au cœur de la civilisation grecque, la culture romaine est autant ludique que sacrificielle : pas de colonie romaine sans sanctuaire et sans théâtre. Dans les jeux, les hommes

offrent des spectacles aux dieux qui en sont les premiers destinataires. Mais si le sacrifice établit une hiérarchie, les spectateurs sont égaux dans la représentation, même s'il y a des places réservées et de meilleure qualité pour les plus riches. Les jeux sont un rituel religieux et social jamais laïcisé, même si l'atmosphère n'y est pas grave. Tous y vibrent des mêmes passions, le théâtre étant le seul lieu où le peuple romain se réunit et peut communiquer avec le Prince. Les jeux sont un rituel expiatoire qui réconcilie les hommes et les dieux, d'où l'importance d'un spectacle qui soit consensuel.

Chronologie

Le théâtre à Rome est intégré dans le rituel plus vaste des jeux. La tragédie l'est aussi. Dès sa fondation par Romulus, Rome célèbre des jeux qui accompagnent tous les grands moments de son histoire (enlèvement des Sabines, création des jeux annuels par Tarquin l'Ancien..). Les jeux scéniques auraient été importés d'Étrurie comme offrande expiatoire aux dieux pour mettre fin à la peste... même si ces origines semblent plus mythiques qu'historiques.

Par opposition au théâtre grec, l'orchestra est occupée par le public. La scaena reste un mur décoré d'une image en trompe-l'œil qui ouvre sur un autre monde. Mais aux origines, les jeux scéniques ne sont que des pantomimes : manque la fabula.

Le premier poète dramatique romain est Livius Andronicus, esclave d'origine grecque qui va élaborer le code qui transpose les tragédies grecques pour les rendre intelligibles aux romains.

Le code ludique

La traduction de la tragédie grecque à Rome ne va pas de soi car les jeux sont des moments de détente alors que le théâtre grec est « sérieux ». Il faut proposer un beau spectacle (à l'image des spectacles du cirque) sans viser l'édification morale, d'où l'importance de la virtuosité rhétorique et poétique.

CHAPITRE 2 : MUSIQUE OU PAROLE ? LES PROBLÈMES DE TRADUCTION.

La métaphore du tissage

A Rome, toute traduction est acculturation et profonde modification. Cicéron traduit des passages de tragédies grecques sans jamais s'interroger sur la question de la trahison. De la même manière, les poètes dramatiques romains traduisent des pièces grecques en latin. Afin de faciliter la réception, ils établissent par exemple des correspondances entre dieux grecs et romains.

La métaphore du tissage utilisée par les romains pour évoquer la traduction est éclairante : **« Traduire c'est tramer de mots latins une chaîne grecque, ou l'inverse. Le résultat est un tissu bilingue qui parle grec en latin. »** Dans la tragédie, la trame est grecque (l'argument, le récit tragique) mais la chaîne est latine. L'hypothèse de FD est que les latins tiennent à conserver dans l'objet traduit ce qui permet de rendre l'origine identifiable. D'où une différence de traduction entre les textes philosophiques et les tragédies : les rituels, dans les tragédies de Sénèque, sont dits en termes romains, de même que la géographie que le spectateur doit pouvoir identifier. Pourtant Rome elle-même est absente de la scène tragique, là où les espaces fictifs (comme les Enfers) sont nombreux.

La dimension politique de la tragédie grecque est plus difficile à traduire : que faire du chœur et comment passer d'un théâtre politique et sérieux à un théâtre ludique et du non sens ?

D'Œdipe roi à Œdipe

FD propose un exemple pour illustrer le passage du code grec au code latin. Adapter une pièce qui illustre l'institution grecque de l'*ostracisme* (analyse de Jean-Pierre Vernant et Pierre Vidal-Naquet) qui n'existe pas à Rome relève de la gageure. La fable reste identique mais la dimension mythique (l'expulsion de l'homme-animal de la cité) ne fait pas sens pour un Romain, pas plus que la dimension morale aristotélicienne (drame de l'homme foudroyé à des fins éducatrices). La tragédie de Sénèque illustre, par une succession de tableaux, la transformation du

héros en monstre. C'est, selon FD ce que devient toute tragédie grecque latinisée : « **La chaîne est le spectacle ludique – la musique, la danse, les jeux avec les mots-, la trame grecque est l'histoire.** »

CHAPITRE 3 : LA MYTHOLOGIE GRECQUE À ROME

Ce qui distingue la tragédie romaine de la pantomime étrusque qui la précède, c'est la présence de la *fabula*, l'histoire. Ces récits mythologiques s'autonomisent par rapport à la théâtralité car ils dépassent le cadre de la scène (beaux-arts).

Histoires de nourrice

La mythologie grecque s'est diffusée dans tout le monde méditerranéen (civilisation hellénistique) jusque dans les contrées barbares. Les élites romaines connaissent aussi assez la langue grecque pour comprendre les comédies de Plaute, puis lorsque la domination de Rome sur la Méditerranée s'installe, de nombreux Grecs se mettent au service de cette aristocratie. C'est ainsi que la fondation de Rome par Romulus se voit rattachée à la généalogie d'Énée et de Mars et Vénus... Ainsi, les Romains de l'époque de Sénèque connaissent parfaitement, et ce depuis l'enfance, les *fabulae* représentées au théâtre, ils en sont très friands.

L'indifférence des dieux

Mais la mythologie reste à l'écart de la religion : les dieux nationaux n'ont rien à voir avec ceux des poètes. La religion romaine ne comporte aucun discours théologique, aucun article de foi, aucun dogme. L'exégèse religieuse est libre comme l'illustrent les *Fastes* d'Ovide ou les *Questions romaines* de Plutarque : les poètes peuvent ainsi montrer ce qu'ils veulent sur scène ce qui peut sembler paradoxal pour un spectacle qui est un rituel religieux (*pax deorum*).

Histoires de philosophes

« **On peut donc dire que les Romains ne « croient » pas à la mythologie grecque.** » mais elle fait partie de leur vie et leur fournit des *exempla* aux côtés de l'histoire aux philosophes et aux orateurs qui les utilisent. Les figures mythologiques sont aussi employées comme allégories dès les présocratiques, emploi que l'on retrouvera chez les Stoïciens, Ovide ou Plutarque : elles servent à l'enseignement moral des enfants comme à la formation des figures de rhétorique.

La mythologie grecque est donc un langage vide propre à la création artistique tant que la *fabula* est respectée. Mais l'usage qu'en fait le théâtre est différent : les héros sont des personnages que les passions entraînent hors de l'humanité et c'est cette transformation de l'homme en monstre qui donne sa raison d'être au spectacle. « **Le poète n'innove pas [...] en revanche le public veut une performance nouvelle [...] un nouveau numéro où il sera encore meilleur, prendra encore plus de risques.** »

DEUXIÈME PARTIE : DE L'HOMME AU MONSTRE, LE TRAJET SPECTACULAIRE DU HÉROS TRAGIQUE

CHAPITRE 4 : DOLOR, FUROR, NEFAS : LE SCÉNARIO D'UNE MÉTAMORPHOSE

Ce chapitre aborde la thèse principale de FD (cf. titre de l'ouvrage) : « La tragédie romaine promet au public romain le spectacle de la métamorphose d'un homme en monstre. » La notion clé autour de laquelle s'articule le code tragique, mis en place depuis Livius Andronicus, est le *furor* : c'est en devenant *furiosus* que le héros tragique devient un monstre, terme traduit par *furieux* par les

poètes de la Renaissance. Le *furor* constitue avec le *dolor* et le *nefas* les trois étapes de l'action tragique.

Nefas

À Rome, le *nefas*, par opposition au *scelus* est un crime inexpiable : même s'il est condamné par la justice humaine, celui qui l'accomplit ne peut demeurer parmi les hommes sans les menacer de souillure. Dans la tragédie, le coupable reste éternellement lié à son crime : le dénouement se contente de fixer le héros pour l'éternité dans la métamorphose en monstre qui le rend mémorable. Le *nefas* permet donc de définir les limites de l'humanité. Étymologiquement, ce terme relève du droit et désigne ce qui n'est pas permis, mais il est aussi lié à la parole et désigne l'innommable. Il est d'ailleurs difficile pour les messagers de rapporter les faits accomplis par le héros, ce qui soulève un nouveau paradoxe autour de 3 termes :

- *fama* désigne l'histoire mythologique connue de tous
- *fabula* est le récit parlé qui en est tiré
- *nefas* dit que la narration est impossible sans faire appel à l'image et à la musique

Ainsi, la représentation est le lieu de la résolution de la contradiction, transformant l'indicible en visible. Le *nefas*, en dehors de la tragédie, est une faute contre l'ordre garanti par les dieux qui souille la communauté et menace l'harmonie dans la cité entre hommes et dieux ; un *piaculum* (rituel de réconciliation) est alors nécessaire qui n'implique pas le châtement du fautif.

Dans la tragédie, le *nefas* prend souvent la forme du meurtre d'un parent et représente la perversion d'un rituel : il est donc bien une impiété religieuse. Quand le *nefas* est volontaire, le héros manipule les rituels pour en faire des armes contre ses ennemis.

Dolor

Il y a 2 étapes préalables à la réalisation par le héros du *nefas* : celle du *dolor* et celle du *furor*. C'est le *dolor* qui déclenche l'action tragique. La souffrance ressentie par le héros est vécue comme insurmontable et implique la vengeance envisagée comme reconquête de son intégrité. Ce sentiment d'*iniuria*, reconnu par les Romains avec la notion d'*aegritudo* (chagrin), est la passion par excellence qui ronge l'individu. Cicéron évoque longuement dans les *Tusculanes* les passions qui l'accompagnent : haine, jalousie, angoisse, désespoir, etc. Autant de manifestations qui s'opposent à la maîtrise de soi chez les Romains. Ni bons ni mauvais en soi, ces mouvements de l'âme sont le point de départ de toute action.

Loin d'être uniquement individuelle, la passion du deuil, dans ses manifestations publiques excessives, perturbe le groupe des vivants, surtout lorsqu'il s'agit de femmes qui, les cheveux défaits et le sein nu se déchirent le visage. FD développe plusieurs exemples du deuil dans la littérature romaine et en particulier *Consolation à Marcia* de Sénèque.

Si le *dolor* humain trouve sa solution dans le monde des hommes, le *dolor* tragique ne connaît aucune consolation, y compris par la vengeance, dans le monde humain. Le héros a subi un mal irréparable qui lui ôte dignité et identité sociales. Pourtant, le héros refuse de se résigner au *dolor* : il doit sortir de l'espace et du temps humain pour accéder au monde mythologique pour construire par le crime (*nefas*) sa gloire éternelle (*fama*). Mais avant d'accéder à la mythologie, le héros passe par le *furor*, prolongement du *dolor*.

Furor

De même que le *dolor* tragique n'est pas un chagrin exacerbé mais d'une autre nature que les sentiments de l'humanité ordinaire, le *furor* tragique n'est pas une colère paroxystique ; elle n'est pas non plus maladie mentale (*mania* en grec ou *insania* en latin) : il s'agit d'une catégorie tragique. Le *furor* est un aveuglement, une perte de discernement qui peut se manifester chez n'importe qui, n'importe quand et disparaître en un instant.

Les Romains distinguent *mens* l'esprit, le discernement et *animus* qui anime le corps, le rend sensible et actif. Les mouvements de l'âme (*motus animi*) viennent de la stimulation du monde

extérieur et se distinguent des passions grecques qui sont passives (*pathè*). Mais sans le contrôle de la *mens*, l'*animus* insuffle au corps une agitation désordonnée. Ce qui est vrai du corps de l'homme l'est aussi du corps social. La folie est donc la perte de contrôle de la *mens* sur l'*animus*.

Le *furor* tragique, perte temporaire de la *mens*, relève non de la physiologie mais du droit selon Cicéron (Tusculanes) : le *furiosus* est irresponsable en matière pénale pendant ses crises de *furor* comme en attestent de nombreux textes de juristes, en accord avec la représentation commune du *furor*. Or les Romains ont fait du furieux du droit le modèle intelligible du criminel tragique. **« Ainsi le héros tragique par le biais de cette passion excessive, souvent le *dolor*, perd sa *mens*, ses repères humains et devient irresponsable de ses actes. Dans la tragédie, au lieu d'être un accident involontaire, le *furor* devient un mode volontaire de comportement. »**

Le héros tragique se libère ainsi des repères moraux et sociaux, se défait de sa *pietas*, de ses affections familiales et se retrouve seul ; face à des interlocuteurs qui représentent la morale commune, il prend systématiquement le contre-pied.

Si le héros échappe au châtement des hommes, il n'est pour pour autant toujours châtié par les dieux : rejeté de la société des hommes, son seul avenir est la démence ou le suicide. **« Car le drame du furieux est qu'il cesse un jour d'être furieux, il se retrouve coupable, souillé d'un crime qu'il n'a pas voulu et qui va s'attacher à lui à jamais. »** Le paradoxe est que le châtement du furieux est aussi sa victoire : il est sorti de l'histoire et, définitivement lié à son *nefas*, il a conquis la gloire d'une horrible légende. Il est un criminel que tous regardent avec horreur.

Le héros tragique, une fois débarrassé des valeurs humaines, va puiser dans les exemples des grands criminels tragiques ses modèles. Ainsi Atrée se tourne-t-il vers ses ancêtres monstrueux Tantale et Pélopes. Les héros sont aussi **« des monstres de la volonté »** : **« le *furor* se transforme en événement voulu par le héros qui manipule son *dolor* afin d'accéder à cette fureur qui va lui permettre d'inventer et de réaliser le *nefas*. »** Exemple : lorsque Médée sent retomber sa fureur, elle se remémore qu'elle est seule et exilée mais aussi les crimes monstrueux accomplis pour Jason et y puise une fureur nouvelle.

Dolor et *furor* se nourrissent donc mutuellement et favorisent l'avènement de la catastrophe finale.

Thyeste, tragédie exemplaire

Pour illustrer ce chapitre, FD développe l'exemple de *Thyeste* puis, dans un tableau final, elle compare cette tragédie à *Médée*.

CHAPITRE 5 : DU SCÉNARIO AU SPECTACLE

Ce chapitre interroge la dimension scénique de la tragédie romaine qui ne se contente pas de raconter une histoire (la métamorphose d'un homme en monstre) mais qui donne à voir l'invisible. Les effets de décors, lumière, machines et musiques étant réduits à l'essentiel, cette réalité passe principalement par des « corps parlant ». Le langage du corps dans la tragédie se construit à Rome à côté de celui de l'orateur.

L'actio rhétorique et le jeu des acteurs

L'expressivité rhétorique est codifiée afin de persuader, c'est à dire *movere*. Il s'agit moins de convaincre et démontrer objectivement que de faire partager à l'auditeur le sentiment de l'« orateur (colère, indignation, etc.) grâce à *l'actio* comme l'illustrent les traités de rhétorique de Cicéron ou Quintilien. Le but est d'entraîner l'émotion générale : **« contre une évidence du cœur, la raison ne peut rien. »** Cette toute-puissance de l'émotion se retrouve au théâtre par l'efficacité spectaculaire des passions contrairement à la tradition aristotélicienne qui fait du théâtre un accessoire vulgaire. À Rome, l'esthétique théâtrale est liée aux arts plastiques, le corps de l'acteur s'y donne à voir.

La parole du héros n'est pas un monologue intérieur mais un discours adressé aux spectateurs pour leur faire partager son sentiment : détourné de sa finalité rhétorique, *l'actio* devient une fin en soi, le public étant là pour voir les monstres, pas pour les juger. La parole est ainsi libérée de la *pudor* (réserve, dignité) que l'on assigne à l'orateur. Donc, s'il y a une dimension rhétorique dans la tragédie romaine, c'est au sens où l'acteur s'adresse à la foule pour la faire vibrer par sa présence physique et le rythme de sa voix et non en ce qu'elle serait « verbeuse ».

Les postures de passion

L'acteur communique moins qu'il ne s'exhibe : les postures physiques sont non une gesticulation psychologique mais un langage somatique des passions. Les images produites par ces postures s'imposent avec la force de l'évidence en raison d'une codification gestuelle connue de tous commune à la rhétorique et aux arts plastiques. La codification des costumes en renforce l'effet : il y a ainsi équivalence entre le nom mythologique, la passion du personnage et sa posture physique selon le principe de *l'ekphrasis*.

La tragédie exploite donc une codification rhétorique mais où le geste au lieu d'accompagner les sentiments les redouble et les précède : le comédien *exprime*, c'est à dire étymologiquement « prend l'empreinte de ». Cicéron (*De Oratore*) distingue la gestuelle de l'avocat qui « fait comprendre » et celle de l'acteur qui « fait voir ».

FD compare le corps de l'acteur à une lyre qui fait jaillir une mélodie qui est l'image même de la passion ; ainsi, la continuité entre l'image et le son n'a pas besoin de passer par la signification des mots. Assonances, répétitions phonétiques constituent des lignes mélodiques au même titre, par exemple, que l'accumulation d'interrogations. FD donne l'exemple de vers de *Médée* où se superposent la figure au corps brisé et les vers dont le rythme mélodique mime l'errance de la femme répudiée.

FD développe un grand nombre d'exemples qui illustrent les différentes passions et les postures qui les caractérisent avant de conclure : « **La rhétorique théâtrale des passions et du corps éloquent suppose donc une esthétique de l'évidence, de la redondance, du sens exhibé.** » Contrairement à ce que l'on imagine, le monologue n'est pas délibératif, pas plus exploration du moi intime : il participe de l'exaspération du *dolor* et du *furor* grâce à des moyens rhétoriques. Loin d'une descente dans les profondeurs (psychologiques) de l'humanité, il est une façon de la quitter. En ce sens, la rhétorique participe pleinement à l'action.

Les postures de communication

Les postures de passion sont aussi des postures de communication : les personnages de nourrices offrent au héros une figure de consolation, la *solatio* qui consiste à prendre en compte sa douleur et à répondre à la posture de passion par une posture de consolation, elle aussi strictement codifiée, par exemple en lui prenant les mains et en pleurant avec lui. Le consolateur contraint le héros à sortir de sa solitude et de son silence en tentant de le ramener du côté de l'humanité et de la banalité par le rappel que le malheur fait partie de la vie des hommes. Ce discours du consolateur, fait de lieux communs, témoigne aussi de la considération du groupe pour la douleur du héros. On peut aussi assister à des véritables duels verbaux (*agôn* grec) mais le plus souvent il s'agit de conseil (*consilium*), supplication (*supplicatio*) ou revendication (*petitio*). La position dépend du type de rapport que les personnages entretiennent ainsi que de leurs positions sociales. Ces conseillers, nourrice ou courtisan, rappellent les règles du comportement des hommes en société ce qui n'exclue pas les maximes (*sententiae*).

A chaque situation de communication correspond une posture du corps qui peut changer au cours de l'entretien, ce que FD illustre avec la scène de l'aveu de Phèdre à Hippolyte : elle passe de la posture de la mère que l'on console à celle de la reine dominante pour ensuite s'humilier...

Les relations entre les personnages sont donc visibles et préexistent aux paroles prononcées qu'elles conditionnent. Souvent chez Sénèque les personnages restent mutiques faute de trouver la position qui convienne à ce qu'ils ont à dire ; ils peuvent aussi mentir comme lorsqu'Atrée feint la réconciliation avec son frère Thyeste pour mieux le piéger.

Cet exemple permet à FD de passer des rituels sociaux aux rituels religieux qui sont des actes illocutoires dont les dieux sont les destinataires et offrent une mise en scène du corps et de la voix spécifiques : prières, sacrifices, autant d'effets spectaculaires qui sont complexes pour les metteurs en scène. Ils seront évoqués plus tard dans le volume.

Le spectacle des mots

L'image muette est première dans la tragédie romaine et les mots n'en sont que le prolongement narratif mais il leur arrive aussi de « faire le spectacle » : les jeux verbaux sont un plaisir à Rome et la description du furieux peut concurrencer son image. Plus encore, le dramaturge va devoir représenter les choses absentes en suscitant l'imagination visuelle du spectateur (*uisio*), par exemple le visage souffrant du héros qui est masqué. Ce travail d'illusionniste ravit le public et distingue le dramaturge de talent. Ce talent s'exerce particulièrement dans les tirades des messages qui racontent une histoire que tous connaissent mais dont le public attend de savoir *comment* on va cette fois la lui conter. On retrouve ici l'usage ludique de la rhétorique judiciaire qui multiplie les jeux de mots (paradoxes, maximes, etc.) qui sont un des plaisirs de la tragédie.

CHAPITRE 6 : LA CONSTRUCTION DU HÉROS PAR LUI-MÊME

Au début du spectacle, le public découvre le héros pétrifié par sa passion, immobile et muet comme une statue avant de s'animer en transformant cette passion en fureur et en quittant l'humanité pour entrer dans un espace tragique : a voix est étrange, venue d'ailleurs. Le héros construit ainsi lui-même une image qui, au dénouement, se figera dans la mémoire. La pièce, ou plutôt le *nefas*, se déroule donc entre 2 images fixes.

Les statues parlantes

« Le prologue d'une tragédie de Sénèque est toujours le spectacle d'une passion, une statue parlante. » Le prologue est une scène imposée par la tradition : toute *Médée* commence par le monologue de l'épouse répudiée par Jason, sur la *scaena* qui est un espace illusoire, mythologique. Ce qui fait démarrer l'action tragique, c'est la parole : le récit de sa passion par le héros qui a parfois du mal à s'exprimer en raison l'excès de douleur : la tragédie commence directement par le paroxysme, sans gradation. Le spectateur est d'emblée jeté dans l'action, qu'il s'agisse d'un prologue prononcé par le héros ou par un dieu. Certaines pièces s'ouvrent dans la fureur, d'autres dans la douleur.

Les prologues douloureux

Médée, *Œdipe* et *les Troyennes* s'ouvrent par des prologues douloureux ; Hécube et Œdipe se sentent responsables de leur malheur et de la ruine qui frappe leur cité. Pourtant, ces deux prologues proches dans leur tonalité et leurs images débouchent sur 2 actions totalement différentes.

La danse du furieux

Dans certains prologues douloureux, le héros ébauche déjà des mouvements de fureur : c'est le cas dans *Médée* et *Hercule furieux*. La gestuelle du *furor* s'apparente à une danse et reprend la plastique des statues des Ménades ou des peintures de vases, popularisées aussi par les pantomimes. Ce corps nouveau crée un langage nouveau comme on le voit dans le monologue de Tantale dans le prologue de *Thyeste*.

Multiples douleurs

On identifie dans certaines tragédies de Sénèque comme *Hercule furieux* des « prologues multiples » ou plus exactement des « monologues douloureux-furieux » : il s'agit de personnages qui s'isolent des hommes par leur *dolor*.

La parole du furieux

« La parole du furieux est la condensation dans sa bouche, en passant par le visage, d'une danse un moment maîtrisée. Cette parole va lui servir à se créer une identité nouvelle, en rupture avec les règles de l'humanité, et par l'imitation des exemples que lui donnent les monstres mythologiques. »

Cette parole de rupture se réalise au cours de l'affrontement avec un autre personnage, porte parole de l'humanité et en position de *consilium*. Le héros n'écoute pas et l'affrontement donne lieu à une véritable joute verbale dans laquelle le héros se définit par rupture et refus avec le monde, débouchant sur le *furor*. Les mots qu'il prononce donnent à voir des monstres qui lui servent de modèles à dépasser.

C'est dans ce cadre que le héros invente son *nefas*, en convoquant sa généalogie (Phèdre) et en s'abandonnant à cette « danse » qui fait alterner dans les scènes le héros furieux et le héros humain douloureux. Il arrive ainsi que le héros revienne temporairement à la moralité humaine avant de replonger dans la fureur.

La cruauté des regards

La tragédie se referme, comme elle s'était ouverte, sur un tableau (on est passé d'un tableau humain à un tableau mythologique) : l'action et le corps se figent, mais avant de se fixer, les victimes du nefas chantent leur *dolor*. Ainsi le dernier tableau met face à face l'expression de la douleur des victimes et celle du triomphe du héros : parfois la victime en appelle à la justice divine et maudit son bourreau mais il ne s'agit que de permettre la sortie du héros quand l'action est terminée pour lui.

« On voit par l'étude de ces scènes finales que ce théâtre de la cruauté n'est pas exhibition au premier degré du sang versé et des corps charcutés. La cruauté se construit par un jeu de regards, chacun regardant souffrir l'autre, souffrant ou jubilant de cette souffrance, ou souffrant de cette jubilation. »

TROISIÈME PARTIE : À CORPS ET À CRIMES

La dramaturge romain, lorsqu'il traduit une tragédie grecque doit adapter le crime tragique qui est son noyau pour en faire un *nefas* ; si la transposition est simple pour les crimes de Médée et Thyeste, les choses sont plus complexes pour les autres pièces dont chaque crime est unique. Pour que le crime prenne la forme d'un rituel perverti, il faut d'abord le transformer en un rituel romain reconnaissable tout en conservant les unités narratives imposées par la fable. Par exemple, dans *Œdipe*, Sénèque conserve la scène de consultation de l'oracle de Delphes qui ne fait pas sens pour les romains mais participe à la fable, et il la double d'une scène de consultation des entrailles et d'évocation des morts qui correspondent à des rituels romains.

Le *nefas* est, en effet, la perversion d'un ou de plusieurs rituels et c'est par le corps que le héros sort de l'humanité : son intériorité physique (cœur, viscères, etc.) qui est le siège de son humanité va être malmenée, torturée par lui : sa transformation en monstre est un changement visible du corps.

CHAPITRE 7 : CATALOGUE DES CRIMES TRAGIQUES

Ce chapitre se contente de présenter les crimes tragiques, les *nefas*, de chaque tragédie de Sénèque.

Thyeste :

Le crime est composé successivement du sacrifice humain accompli par Atrée sur les enfants de son frère Thyeste et du banquet cannibale qui le suit.

Médée :

Le crime de Médée est lui aussi double : l'incendie magique pendant la célébration des noces de Jason et Créüse (par une tunique empoisonnée) et l'assassinat de ses enfants.

Phèdre :

Le crime de Phèdre est son amour incestueux pour Hippolyte, le fils de son époux qui conduit à la mise à mort du jeune homme par Thésée puis au suicide de Phèdre. À la sauvagerie féminine (que les Romains associent à la prostituée) répond celle du chasseur des confins qui, à Rome, est pire qu'un barbare. C'est le rituel de deuil que Phèdre pervertit en pleurant sur le corps d'Hippolyte et en liant son destin au sien dans la mémoire mythologique.

Œdipe :

Le *nefas* a été commis, du moins en partie, avant le début de la pièce même si personne ne le sait, le parricide et l'inceste. Œdipe craint de commettre le crime qu'il a déjà accompli... Le spectacle du *nefas* est donc celui de sa révélation puis de son prolongement (Œdipe se crevant les yeux et Jocaste se suicidant).

Agamemnon :

Égisthe et Clytemnestre accomplissent le meurtre d'Agamemnon mais c'est Cassandre, par sa prophétie, qui invente le *nefas* que les deux amants ne parvenaient pas à accomplir. « **Le spectacle du *nefas* se réduit à la narration qu'en fait Cassandre.** »

Les Troyennes :

Le crime au centre de la tragédie est le double meurtre d'Astyanax, fils unique d'Hector et d'Andromaque et de Polyxène, la dernière fille d'Hécube. C'est Pyrrhus, animé par la fantôme d'Achille, qui projette les crimes mais c'est paradoxalement (ou tragiquement) Hécube qui produit le premier *nefas*, et c'est Andromaque qui invente le second.

Hercule furieux et Hercule sur l'Oeta :

Dans *Hercule furieux*, le héros massacre toute sa famille dans un moment d'égarement. Mais à l'inverse des autres tragédies romaines, c'est par le *furor*, le *dolor* et le *nefas* qu'Hercule va non pas quitter l'humanité mais y retourner : le héros, après avoir tué le tyran Lycus et sacrifié à Jupiter refuse de se purifier et cette perversion du rituel provoque sa fureur. Dans la seconde tragédie, Hercule victime du *nefas* de Déjanire maîtrise son *dolor* et échappe au *furor*.

« Dans chaque tragédie, l'invention du *nefas* et la construction des héros doivent respecter les éléments de la fable, mais *dolor*, *furor* et mémoire sont là pour fabriquer le spectacle. Le *nefas* est toujours un crime inexpiable, souvent complexe et comportant plusieurs étapes, qui donne une gloire mythologique à ceux qui en sont les sujets, indépendamment de toute considération morale ou de justice. Le scénario tragique et ses réalisations spectaculaires forment un cadre immuable pour la fabula, quelle qu'elle soit. »

CHAPITRE 8 : LES RITUELS PERVERTIS

Le *nefas* de chaque tragédie découle d'un rituel perverti de la religion romaine ; on peut même dire qu'il est la perversion de la civilisation. La religion romaine est une orthopraxie : la vérité tient uniquement à l'exactitude des mots prononcés et des gestes accomplis devant le rituel. Le héros tragique utilise la puissance du rituel et la détourne à ses propres fins, créant le chaos. Le héros invente alors des gestes qui correspondent à sa nouvelle identité surhumaine, comme par exemple dans les rituels vaudou ou chamaniques.

FD développe ensuite des exemples de rituels religieux et sociaux que les tragédies de Sénèque illustrent, essentiellement le sacrifice et le deuil. Certaines de ces perversions sont racontées et non montrées et le découpage du récit en séquences suit les étapes du rituel.

Le sacrifice

Centre de la religion romaine, le sacrifice est avant tout un banquet : il s'agit surtout d'un partage entre ce qui revient aux dieux et ce qui revient aux hommes., et ce selon une hiérarchie sociale. L'importance de ce rituel à Rome explique que sa perversion représente le *nefas* par excellence.

Thyeste

Atrée pervertit le sacrifice en utilisant des victimes humaines, les fils de Thyeste à la place des animaux attendus. Atrée perturbe la lignée et la mémoire royales. Ce sacrifice est raconté point par point par un messager et respecte toutes les étapes et codes du sacrifice rituel : mais la chair humaine refuse de cuire et se tord sur les broches, comme elle le fera dans le ventre de Thyeste. Le banquet, second rituel, est, lui, représenté sur scène : la violence est rendue par les mots et les regards, pas par un étalage direct de sang.

Hercule furieux

La folie d'Hercule est liée à son refus de se purifier après un sacrifice ; c'est aussi lors d'un sacrifice qu'il tue ses propres enfants : il y a double perversion.

Agamemnon

Dans cette tragédie, la perversion n'est pas celle du sacrifice mais du banquet rituel : c'est le banquet de réconciliation qui est détourné de sa fonction symbolique par le mélange du vin et du sang.

Œdipe

Le cœur du *nefas* est lié à la scène d'extispicine durant laquelle Tirésias, aveugle, se fait décrire les entrailles de la victime : les visions monstrueuses se succèdent ce qui indique que les dieux refusent le sacrifice. Ici, la perversion du rituel ne consiste pas en gestes transgressifs accomplis par les célébrants mais dans son investissement par une sémiologie inconnue. Les dieux ne pouvant exprimer le *nefas*, c'est un fantôme qui s'en charge à la scène suivante. **« Ce sacrifice divinatoire est donc muet, comme le serait toute autre technique humaine de divination. Elles ne peuvent dire la perversion tragique. Il faudra faire appel à un rituel déjà pervers en soi, qui relève de la magie, la nécromancie. »**

Les autres sacrifices

Si le sacrifice est présent dans toutes les tragédies, il n'est pas toujours le déclencheur du *nefas* et souvent il s'associe à plusieurs autres rituels.

Le deuil

Le deuil est aux femmes ce que le sacrifice est aux hommes ; mais le deuil n'a pas besoin d'être raconté, sa transgression est immédiatement intelligible. Le deuil crée autour des *lugentes* un espace impur et eux-mêmes sont identifiables par leurs vêtements. Les femmes en deuil sont hideuses, défigurées par la douleur et leurs plaintes participent à ce decorum. Le regard se détourne d'elles par *pudor* et ce moment qui unit vivants et morts est une puissance de désordre.

Les Troyennes

Hécube déclenche l'action tragique en détournant le deuil de Priam afin de réveiller 2 morts, Achille et Hector. Sous l'impulsion d'Hécube, le chœur chante le bonheur d'être mort qu'il oppose au malheur d'être vivant . On a donc bien une perversion du rituel. De la même manière, lorsque

Andromaque fait ses adieux à Astyanax, elle le fait en des termes qui sont ceux de l'adieu aux morts et y ajoute un éloge funèbre célébrant les exploits qu'il n'accomplira jamais. Toute la tragédie est ainsi une liturgie funèbre.

Agamemnon

Cassandra s'enferme dans un deuil solitaire qui déclenche son *furor*.

Phèdre

Phèdre, dans la seconde partie de la tragédie, va s'unir à Hippolyte dans la mort grâce à la perversion d'un rituel funéraire : elle fait sur les restes du jeune homme un sacrifice humain (son suicide).

Hercule sur l'Oeta

L'apothéose d'Hercule est la perversion d'un rituel funéraire normal : l'apparition d'Hercule devenu dieu met un terme à la *dolor* d'Alcmène et apaise l'atmosphère tragique.

La magie

La magie est le 3ème domaine rituel permettant au héros de réaliser le *nefas*. Dans la littérature, on distingue 2 types de magie : dans la poésie et le roman, la magicienne cuisine toutes sortes d'ingrédients en s'accompagnant d'incantations à Hécate ; dans l'épopée, la magie prend une dimension plus terrifiante en déchaînant des cataclysmes. C'est cette dimension épique que l'on retrouve dans la tragédie et qui marque donc une filiation avec la poésie grecque, et non avec la magie quotidienne. Il s'agit surtout d'un élément pittoresque.

CHAPITRE 9 : LES VISCÈRES DE MÉDÉE ET LES ARCANES DE LA MÉMOIRE

La chair obscène des héros

Les héros de Sénèque, à l'instar de Médée, s'acharnent sur leur corps pour en arracher ce qui les rattache à l'humanité : poitrine, utérus ou estomac subissent leurs assauts furieux. Chez les Romains, l'intérieur du corps n'est pas le siège symbolique de la vie intime mais un chaudron où bouillonne l'énergie vitale que *l'animus* et la *mens* ne l'ont pas mis en forme. Cet intérieur hideux peut déborder ou exploser sous l'effet des passions qui elles-mêmes ne naissent pas de l'intérieur mais sont des réponses aux sollicitations du monde.

Les lieux de la mémoire

« **La seule mémoire qui vaille dans la tragédie est la mémoire mythologique.** » Le héros tragique refuse de laisser sa douleur glisser dans le passé : elle demeure éternellement présente. Cette mémoire est extérieure à l'individu, elle est celle des ancêtres et peut être réactivée par des objets cachés. Il y a ainsi des lieux de mémoire qui conservent les *nefas* précédents et où le héros vient rechercher son identité monstrueuse : il faut creuser les entrailles de la terre. Les Enfers sont le lieu général de cette mémoire mythologique, ultime mémoire du héros qu'il a en commun avec tous les hommes et qui constitue la *fabula*. Le héros n'est, en effet, pas le seul dépositaire de la mémoire orale de sa lignée, les chœurs en attestent.

La conception romaine du corps implique une théâtralité profondément différente de la notre : « **Car nous privilégions une représentation du corps au fond duquel le sens se cacherait et d'où la parole le ferait émerger. À Rome, ce sens extérieur vient à l'homme par la ritualité sociale et religieuse, par le récit mythologique ; il s'invente dans la danse et le chant qui lui permettent de trouver un corps et donc une voix en accord avec cette mémoire.** »

CONCLUSION : LE SENS PAR SURCROÎT

« Cette étude a voulu montrer que les tragédies de Sénèque étaient des spectacles, et d'abord des spectacles, que leur action ne progressait que par le moyen du spectacle, celui des corps, de la musique et des mots. La conjugaison des différentes ritualités avec la plastique des passions, issue de l'action rhétorique, ainsi qu'avec les *lusus*, les jeux de mots, divertissements propres aux loisirs des Romains, est la matière première de ce ludisme musical romain qui forme la chaîne des « jeux grecs » où vient se tramer la *fabula*. »

FD pose en conclusion la question de savoir s'il faut chercher une signification à ce théâtre tragique romain. Pour elle, ce sens ne peut être que multiple, discontinu, polyphonique. Il y a bien un sens qui ne nécessite pas un effort herméneutique mais correspond à des visions humaines et partielles des événements. Elle développe l'exemple de Phèdre à travers les « leçons » de la nourrice, des différents chœurs, contradictoires et surtout banales. **« Ce sens par surcroît, n'apporte rien à l'action sauf quelques lieux communs. »**

Reste la question qu'elle emprunte à Bernard Chartreux : « Pourquoi tant de monstres ? ». Les monstres ont fasciné le public romain et elle avance l'hypothèse selon laquelle le monstre sert à cerner l'humanité de l'extérieur, en marquant ses limites indépassables :

« Pour penser l'homme il faut penser le non-homme, c'est à dire à Rome, le monstre, car ni le sauvage ni l'esclave ne peuvent y incarner l'altérité radicale. »