

LA SORCIERE D'ALEXANDRIE

Pièce de Jörg Bendrat et Klaus Hoechsmann
présentée par la *Compagnie des Sauvages*

La lutte pour le pouvoir fait des ravages à Alexandrie, capitale de l'Égypte et centre culturel de l'Empire romain. Le christianisme, persécuté pendant plusieurs siècles, vient de s'imposer comme religion d'État, l'Église est en passe de s'installer au cœur du pouvoir politique et d'éradiquer toute autre religion. Des intégristes chrétiens terrorisent la population, s'acharnant non seulement contre les statues des dieux et déesses mais contre les Juifs, les païens, les savants, les philosophes ; plus rien ne doit subsister de la culture païenne. Des pans entiers du savoir antique disparaissent pour mille ans...

Symbole vivant de cette culture, une femme, Hypatie, la plus grande mathématicienne de son temps, va être sauvagement massacrée dans les jours précédant pâques 415.

« *Qui était Hypatie ?* » – « *Bonne question.* »

Si vous demandez à votre iPhone, censé donner accès à tout le savoir du monde : « Qui était Hypatie ? », vous obtenez comme seule réponse : « Bonne question ». Pourtant, à son époque, elle était une célébrité. Hélas, même les grands événements du V^e siècle sont aujourd'hui peu connus. Peut-être qu'on a retenu qu'en 476, c'était la fin de l'Empire romain... Et encore, c'est faux : c'était la fin uniquement de l'Empire romain d'Occident, celui d'Orient subsistera presque 1000 ans de plus. Puis, qui sait qu'Alexandrie était la deuxième ville de l'Empire romain ? Qu'elle était sa capitale culturelle ?

Trois personnages surgis d'un passé lointain racontent aux spectateurs ce qui est arrivé. Hypatie, la mathématicienne et philosophe, les avertit des dangers d'une pensée unique, quelle qu'elle soit ; Oreste,



l'homme politique, parle des difficultés à gouverner un État miné par des conflits interreligieux ; Cyrille, l'homme d'Église et futur saint, justifie son attitude et ses actes.



Évidemment, leurs points de vue ne concordent que très rarement...

Ils ne se bornent pas aux rôles de simples narrateurs mais en trois flash-back, ils rejouent des moments-clef des événements racontés ; lors des intermèdes, ils les commentent, tout en glissant dans leur récit les informations

nécessaires pour comprendre le contexte historique. Qui rappelle d'ailleurs étrangement certains événements d'aujourd'hui...

Ce qui se passe, scène par scène

Le **prologue** donne une introduction à la fois dans le cadre historique et les conflits au centre desquels se trouve Hypatie. Le **1^{er} flash-back** la confronte avec son ami Oreste,



gouverneur d'Égypte. Dans le bref **intermède** qui suit, s'opposent deux conceptions du christianisme : faut-il privilégier la lettre ou l'esprit ? Le **2^e flash-back**, interrompu (si souhaité) par un entracte, montre Hypatie en lutte verbale avec Cyrille, le patriarche d'Alexandrie, qu'elle étonne par ses démonstrations arithmétiques et géométriques. Comme elle s'adresse à un non mathématicien, les spectateurs

sont à même de suivre ses explications et découvriront les solutions, épatantes, en même temps que lui.



Le supplice d'Hypatie n'est pas représenté sur scène, mais raconté par elle-même dans le **2^e intermède** ; dans le **3^e flash-back** s'affrontent violemment l'évêque et le gouverneur.

Le spectacle se termine par un **épilogue** jubilatoire.

Le « casse-tête »

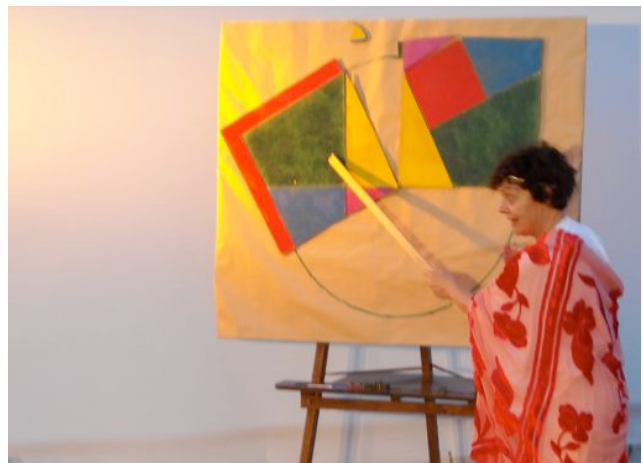
La plupart du temps, une sorte de puzzle grand format intrigue les spectateurs tout



comme les personnages. Ce « casse-tête démonstrateur », le « matériel de travail » d'Hypatie, domine le décor pendant les scènes centrales entre Hypatie et Oreste et entre Hypatie et Cyrille. Les personnages le manipulent pendant les dialogues, cher-

chant en vain son sens, que révèle finalement Hypatie dans une démonstration époustouflante.

Plus qu'un accessoire, cet élément symbolise l'esprit de recherche, la curiosité scientifique. Comment avec la seule logique mathématique peut-on voir une réalité qui n'est pas perceptible par les sens ? C'est à cette recherche que les spectateurs participent activement, réfléchissant en même temps qu'Oreste et Cyrille à l'énigme de ce « casse-tête ».



Note d'intention

Cette pièce ne parle pas d'amour. Enfin, excepté l'amour de Dieu, et celui du prochain. Ce n'est pas du Marivaux ; c'est une pièce sérieuse qui ne parle que de choses sérieuses, ou



pire : de choses graves, parfois tragiques, désespérantes. Et des mathématiques... qui, pour certains parmi nous, font peut-être partie des choses désespérantes, malgré toute la gaîté et l'humour déployé par Hypatie...

Assister à ce spectacle ne revient pas pour autant à

subir une séance de torture mentale. Les dialogues, écrits dans un style enlevé, s'inspirent plutôt d'Anouilh que de Corneille. Hypatie, Oreste et Cyrille parlent comme nous, utilisent les mêmes mots, se coupent la parole, cherchent à faire taire l'autre en levant la voix – exactement comme à la télé...

On constatera alors que, contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, la résolution d'une énigme arithmétique ou géométrique peut être aussi captivante que la résolution d'une énigme policière.



Quelques notes sur la mise en scène

Le comique et le tragique

Le théâtre grec de l'antiquité faisait une distinction nette entre tragédie et comédie. Dans *la Sorcière d'Alexandrie*, les deux genres se mélangent. Le comique naît surtout de l'opposition entre la gaieté naturelle d'Hypatie, son ironie parfois mordante, et le manque d'humour de l'évêque, marque de ceux qui se prennent trop au sérieux.

Le jeu des acteurs

L'action du spectacle passe en grande partie par des joutes verbales. Renonçant à tout subterfuge esthétique ou technologique (projections, écrans vidéo...), la mise en scène cherche avant tout à mettre en valeur le texte porté par les acteurs... et ce qu'il cache. Pendant les courtes scènes d'introduction, de narration et de commentaire, les acteurs ne sont même pas nettement visibles. En



revanche, ces scènes se distinguent des flash-back par un fond musical. En cas de représentations en plein air ou dans une grande salle, les acteurs peuvent utiliser pour ces scènes des microphones.

L'espace scénique

Un rideau sur le devant du plateau s'ouvre sur le bureau soit du gouverneur, soit d'Hypatie ; fermé pour les scènes narratives, il reste semi-transparent et un éclairage approprié fait entrevoir ou disparaître derrière lui les fantômes surgis du passé ; un autre rideau constitue le fond des scènes de flash-back. Deux colonnes en (faux) marbre structurent les deux bureaux, d'Oreste et d'Hypatie ; deux sièges et une table complètent ce dispositif. Dans deux des trois scènes de flash-back (qui représentent presque deux tiers du spectacle), le fameux « casse-tête » est présent, et utilisé, sur le plateau.

Pour les représentations en plein air, le rideau semi-transparent peut être supprimé ; l'effet « fantôme » sera alors obtenu en utilisant des microphones.

Les costumes

Nous avons opté pour des costumes historisants, c'est-à-dire stylisés, complétés par quelques éléments évoquant le Maghreb actuel, afin de tenir compte de la distance historique sans tomber dans une esthétique de peplum ou de docufiction.

L'éclairage

Seul effet spécial, l'éclairage marque les passages entre les scènes narratives et les flash-back en rendant le premier rideau alternativement transparent ou opaque ; pendant les flash-back, l'aire de jeu est bien éclairée et la lumière ne variera pas.

La musique

Les scènes « narratives » (prologue, 1^{er} et 2^e intermède, épilogue) sont accompagnées d'une musique évoquant le Maghreb ou l'Afrique, jouée au oud.

Les photos ont été prises par Sabine Mann (5) et Jean-Paul Ducol (4) lors de la générale précédant la création de la version « plein air » du spectacle, le 5 juillet 2014 au village des Sauvages (Rhône).