

Notre critique de *Ajax*



Guerre de Troie, le héros Achille est mort.

Selon la coutume, les armes du défunt doivent être remises à un valeureux guerrier.

Elles seront données à Ulysse au grand dam d'Ajax, grand ami d'Hector.

Aveuglé par la rage, il va tenter de tuer Ulysse et ses compagnons. Trompé par un subterfuge de la déesse Athéna, il ne massacrera qu'un troupeau de bêtes (bœufs, moutons...).

Nous le découvrons à la sortie de sa 'folie meurtrière'.

La honte, la peur des ragots et

commentaires commencent à le hanter.

Mais son raisonnement va se prolonger bien plus loin, bien plus profondément.

Le rôle ingrat du héros, qui n'a droit ni à l'erreur ni à la maladie, la solitude imposée par sa position, l'accumulation de victoires finalement amères et chimériques...

Ce sont tous ces piliers, sur lesquels il a bâti sa personnalité qui vacillent peu à peu dans une remise en question existentielle.

Dans un carré, fait de plaques réfléchissantes, avec des jeux de lumière parfaitement étudiés et d'un effet parfois bluffants (telle la lance), Enrico Bagnoli a conçu une scénographie soignée, d'une esthétique magnifique, avec un souci du détail et une inventivité folle.

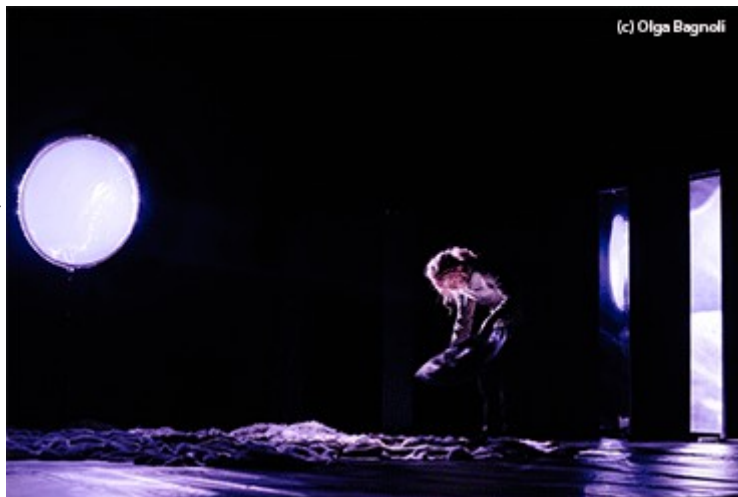
À l'opposé, sa mise en scène, d'une grande sobriété gestuelle, axe tout sur le poème de Yannis Ritsos et le jeu fascinant de Marianne Pousseur.

Aidés de la superbe création sonore de Diederik De Cock, ils nous séduisent par un spectacle époustouflant.

Leur long et phénoménal travail (près de trois ans) va bien plus loin que les mots, ils les interprètent, en exhalent les tourments les plus secrets et nous proposent une lecture originale et d'une profondeur inouïe.

Le trio n'arrive cependant pas à contourner l'écueil du texte.

Parfois trop complexe, il ne nous permet pas d'appréhender tous les choix scéniques voulus par les concepteurs, en surchargeant notre côté rationnel et en parasitant ainsi quelque peu notre perceptif tellement nécessaire et sollicité par cette splendide plongée dans l'esprit torturé d'Ajax.



Muriel Hublet