

## Après avoir vu le spectacle

### Pistes de travail

→ Restituer la fable et expliciter les liens entre les personnages. Tenter une chronologie, et se livrer ainsi au travail de reconstruction que tout spectateur réalise devant une fiction complexe.

→ Décrire précisément le décor. Montre-t-il un espace homogène, naturaliste ou mêle-t-il des éléments disparates, abstraits et concrets rompant avec le réel? Quelle est la double fonction des murs blancs? La musique et la vidéo viennent-elles illustrer ou souligner un épisode du récit ou sont-elles

présentes tout au long du spectacle? La musique et les images sont-elles enregistrées ou présentées simultanément?

On montrera en réordonnant les éléments du récit que la narration se fait dans un échange constant entre les trois champs artistiques. Les trois murs blancs servent autant d'écrans pour la vidéo que de décor de théâtre. Des sièges sont tour à tour utilisés par les trois musiciens et par les acteurs. Les accessoires de jeu théâtral sont apportés sur scène par les comédiens ce qui donne l'impression que la pièce est en train de se faire.

### UNE NARRATION MUSICALE, PLASTIQUE ET THÉÂTRALE



Le spectacle adopte la structure d'une pièce musicale avec son refrain et ses couplets. Chaque séquence correspond à un événement et à une atmosphère particulière caractérisée par une couleur et une musique.

→ Choisir deux séquences et observer les correspondances qui s'établissent entre musique, théâtre et vidéo.

Lorsque les personnages s'adressent directement au public pour évoquer leur vie passée, la musique est plus soutenue, le rythme plus rapide traduisant l'angoisse palpable des personnages. Ce crescendo se poursuit pendant la fuite de la métropole. La musique électrique rythmée par des percussions sonnante l'heure du départ est accompagnée d'une succession rapide d'images

de villes sinistrées qui ponctuent également une énumération de syntagmes courts. Puis la musique trouve un écho dans les images bleutées de *road-movie* qui défilent lentement, les écrans latéraux montrant des paysages de bord de route. Une fois dans la maison, l'atmosphère change, les musiciens entrent en scène et deviennent pour un temps des figurants énigmatiques du tableau. On a alors le sentiment que la musique répond aux personnages, dans un dialogue hétérogène entre les notes et les mots, accompagnant ainsi la perte du réel des trois jeunes gens. Un univers sonore s'installe tout au long de la séquence de la maison et la musique teintée de nostalgie rappelle la compagne. Ainsi, chaque séquence se distingue avec des atmosphères singulières.

→ **Distinguer les différentes fonctions des images projetées.**

Certaines images servent de décors extérieurs : les images de la ville, la route, les ombres de la forêt, la foule, le train, les rues désertes de la métropole. L'accumulation lente d'images fixes ou animées crée un monde suranné et fragmentaire. Elles convoquent dans la mémoire du spectateur une Amérique fantasmée, celle de King-Kong, de Batman ou des attentats. Ces images d'archives réalistes sont progressivement remplacées par des tableaux abstraits très lumineux qui extériorisent les visions oniriques des personnages provoquées par la fièvre, le rêve ou la folie.

Les récitatifs fonctionnent comme des refrains et rassemblent dans des couleurs très vives des mots du récit qui s'impriment, des fragments du

«réel» (l'oiseau de la métropole, par exemple) et des visions intérieures abstraites suggérant la contamination. Comme Frédéric Sonntag, le vidéaste Thomas Rathier crée des images en procédant par détournement ou par collage.



**La tension entre le récit et le jeu théâtral**

→ **Les élèves ont-ils été gênés ou surpris par les monologues? Comment le récit s'intègre-t-il à la pièce?**

Il y a deux sortes de monologues, ceux qui appartiennent au récit pur, pourrait-on dire, et ceux où les personnages sont tous les trois sur scène dans une disposition équilibrée qui permet de les voir tous en même temps. La parole fonctionne en relais, et ils tissent à trois voix la même histoire chacun isolé dans son cercle de lumière. Ces passages se construisent autour des *Leitmotiv* « Nous étions jeunes alors », « À l'époque », etc. Ces monologues dressent un portrait général de la jeunesse ou de la vie dans la métropole. Lorsque les personnages s'avancent pour intervenir, l'adresse se fait alors

plus directement au public, les intentions des comédiens sont plus nettes et la musique qui accompagne plus rythmée. Ces adresses livrent les informations personnelles.

Les passages du récit au dialogue se font de manière ludique, le dialogue n'apparaît jamais dans la pièce autrement que par des jeux auxquels les trois jeunes gens se livrent. L'engagement du corps des comédiens est alors différent. Ils se tournent les uns vers les autres, se touchent; le dialogue est également dialogue des corps. Ces échanges nous sont restitués sur scène comme des analepses, puis le récit reprend son cours pour continuer la narration. Le passage du jeu au récit impose des ruptures qui soulignent également la théâtralité.

→ **Qu'est-ce qui caractérise les scènes dialoguées? Compléter le tableau suivant.**

	Récit avant le dialogue	Scènes jouées	Récit après le dialogue
<b>Situation</b>	<i>Remémoration</i>	<i>Mise en acte des jeux</i>	<i>Remémoration</i>
<b>Lieu</b>	<i>La métropole</i>	<i>La maison</i>	<i>Retour à la métropole</i>
<b>Décor</b>	<i>Uniquement les panneaux</i>	<i>Composition d'un salon : abat-jour, divan, télévision...</i>	<i>Retour au décor 1</i>
<b>Accessoires</b>	<i>Absents</i>	<i>Apparition des accessoires</i>	<i>Enlevés progressivement</i>
<b>Musiciens</b>	<i>Absents</i>	<i>Arrivée des musiciens</i>	<i>En scène derrière le décor</i>
<b>Lumières</b>	<i>Douches sur les comédiens</i>	<i>Changement de lumières pour chaque jeu</i>	<i>Douches sur les comédiens</i>

## UNE CONTRE-UTOPIE

### Le détournement d'un cinéma de genre

La pièce emprunte de nombreux motifs aux films d'espionnage de la Guerre Froide et aux films catastrophe du cinéma américain des années 1970. Ces genres, nés à l'ombre de l'Histoire, orchestrent chacun à leur manière l'obsession du complot et la paranoïa qui en résulte. Très manichéens, ils mettent en avant l'héroïsme d'un homme ou d'un groupe livrant

un combat contre des ennemis diabolisés, clairement identifiés.

Le film catastrophe se doit de montrer à grand renfort d'effets spéciaux une catastrophe effective afin de ne pas frustrer le spectateur venu se libérer de ses craintes. Il observe un schéma chronologique simple en trois parties, dont voici le schéma.

Avant la catastrophe	La catastrophe	Après la catastrophe
<b>Des lieux publics et clos</b> Avion Immeuble Ville Train Centrale atomique	<b>La cause</b> Un cataclysme naturel Un fléau L'attentat  <b>Le déroulement</b> Le déchaînement d'un élément naturel L'incendie La défaillance de l'homme ou de la technique	<b>Les lieux</b> Dévasté Désert Endormi Il n'en reste que des vestiges.
<b>Les personnages</b> Les officiels représentant le pouvoir Les techniciens (compétition) Les civils (solidarité/ égoïsme)	<b>Réactions des personnages</b> Tentative de fuite Aveux ultimes Suspicion Complot Résistance	<b>Les personnages</b> Les rescapés se retrouvent. Ils se rapprochent et constatent la désolation. Ils se promettent d'agir ensemble.

→ **Quels éléments retrouve-t-on dans la pièce ? En quoi le récit s'en écarte-t-il ?**

Cette comparaison avec le schéma classique met en valeur les ambiguïtés de l'univers créé.

→ **La catastrophe a-t-elle eu lieu ? Que redoutent les jeunes gens ? Le récit est-il une annonce prophétique rattrapée par la réalité ou le souvenir des personnages ?**

La confusion temporelle implique une conception cyclique et non linéaire du temps.

### L'aire du soupçon : ennemis, complots et paranoïa



Le récit du garçon s'inspire également des films d'espionnage et lui emprunte les motifs du complot et de l'ennemi. Les jeunes gens fuient, résistent en se créant des territoires intérieurs puis acceptent de se confronter à la réalité. Mais quel est l'ennemi ? Est-il représenté sur scène ?

Nous ne savons rien des dirigeants ni des idéologies qui régissent ce monde. Les images dans la séquence de la fuite prennent en charge le récit de ce qui se passe dans la métropole. Nous devinons une société sécuritaire très oppressante parce qu'elle développe une

contre-culture. Dans cette métropole verticale, le monde souterrain est évoqué à plusieurs reprises avec les égouts remplis de clandestins et les caves où les jeunes écoutent des musiques ; c'est le lieu où s'amorcent des velléités de résistance. La censure s'abat avec la fermeture des lieux culturels, les réunions sont interdites, mais cette censure se présente insidieusement comme une mesure prophylactique. Les visions intérieures projetées sur les écrans, tout comme les images du récitatif suggèrent la contamination, la fièvre qui envahit les personnages.



→ **Quels sont les rares moments de tension ou de violence dans la pièce ?**

Le seul mouvement violent rapporté est celui de l'enlèvement de la deuxième fille par ses amis décrit comme une véritable arrestation, mais la violence est aussitôt désamorcée. L'ennemi n'est pas celui qu'on imagine : la première fille soupçonne son « prince » et la seconde fille se méfie d'elle-même ; elle accepte de jouer le rôle de l'ancienne amoureuse du garçon.

→ **Analysez le personnage fantasmatique de l'amoureuse, la jeune fille en rouge. Quelle est son ambiguïté ? Comment cela apparaît-il sur scène et sur l'écran ?**

L'ennemi est imaginaire comme le montre la paranoïa de la première fille ainsi que le jeu qui consiste à crier contre des ennemis imaginaires en adoptant des attitudes diverses. Ce qui distingue cette contre-utopie des modèles antérieurs, c'est son absence d'interdit. En effet, les sociétés décrites dans les récits d'anticipation reposent

toujours sur un interdit (lire, mentir, procréer...) imposé au nom d'un bonheur collectif. Ici la menace est sourde et l'ennemi est invisible. Ne subsistent donc plus que les différentes postures des personnages pour fuir ou résister.

→ **À la manière des trois jeunes gens qui s entraînent à hurler contre des ennemis, les élèves s'amuseront avec les nombreuses postures de la fuite puisées dans l'imaginaire héroïque du cinéma : fuir dans les égouts, à travers champs, entre des voitures, parer la fuite en sortant d'une banque, coulisser le long d'un mur, se tapir dans l'ombre... À chaque film de genre, sa fuite !**

→ **S'adresser à l'ennemi, face au public. Faut-il dévisager chaque spectateur dans un rapport de proximité, embrasser l'ensemble du public ou choisir un point de fuite ? Comment moduler la peur : tentative d'intimidation, regard soupçonneux, air narquois, signes de reddition... ?**

**Un miroir inquiétant de notre monde**

La puissance de ce monde aux contours imprécis réside surtout dans sa manière de réactiver nos peurs collectives.

→ **Quels sujets reconnaît-on dans cet univers qui est à la fois autre et nôtre ?**

- La peur des grands fléaux. «La maladie des chiens et des oiseaux» rappelle la grippe aviaire ;  
- la guerre permanente est tellement banalisée qu'elle est mentionnée comme un simple repère historique («Avant la guerre» ou «Après la

guerre»). Elle n'est décidée par personne et n'est motivée par aucune idéologie ;

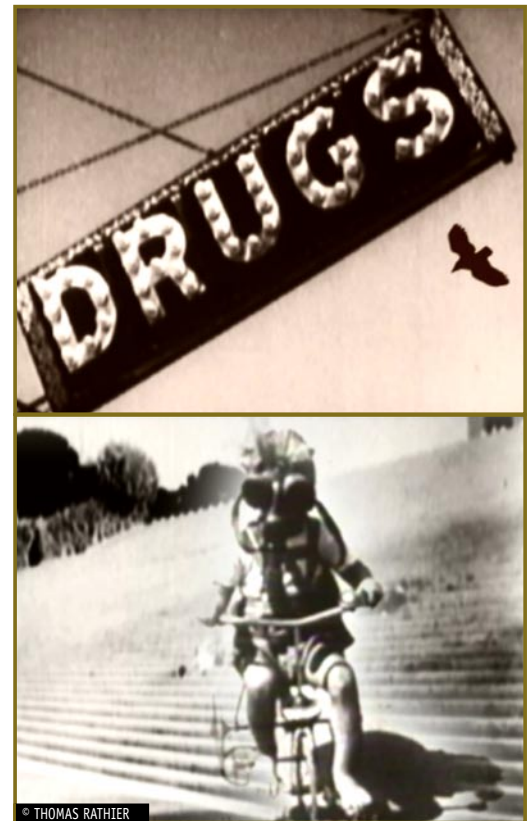
- la hantise des attentats avec la chute des avions ;
- le détraquement de la planète avec ses nombreux cataclysmes ;
- un monde saturé de médias avec ses avatars bien connus : la propagande, le matraquage de slogans ;
- les clandestins, les minorités préservant en marge une contre-culture ;
- l'idée de prévenir la délinquance chez les enfants en bas âge.

→ **Quelles images contribuent-elles à réveiller en nous les peurs du xx<sup>e</sup> siècle ?**

Le spectateur reconnaît les gratte-ciels de Manhattan symboles du triomphe américain mais désormais associés aux attentats, l'édifice en ruines photographié à Hiroshima, des panneaux de prévention. L'image de l'enfant jouant sur un tricycle avec un masque à gaz renvoie aux peurs de la bombe atomique et des guerres bactériologiques. La vieille TSF qui permet de transmettre des messages codés rappelle la Résistance installée à Londres. Ainsi, les images montrent un monde ancien qui se voulait futuriste et télescopent plusieurs périodes du xx<sup>e</sup> siècle. De l'avenir, elles font table rase !

→ **Un débat pourra être organisé autour de la question de la réalité perçue à travers cet univers paranoïaque : quels éléments de notre temps les élèves ont-ils vus dans la pièce ? Pensez aux signes de délitement du monde.**

La pièce décrit notre monde dans un état de déliquescence avancé : la nature se détraque, la pluie incessante véhicule des maladies, la ville est « poussiéreuse ». On retrouve ainsi les préoccupations écologiques et sanitaires également de notre époque : syndrome de Creutzfeldt-Jakob, virus H5N1, etc. La langue



© THOMAS RATHIER

des habitants s'appauvrit et les identités s'étiolent, questions de société dont on ne cesse de nous parler. C'est bien une société « crépusculaire » qui s'amenuise ou implose lentement et qui n'est peut-être pas si éloignée de la nôtre.

## UN UNIVERS DÉRÉALISÉ

### Des personnages en quête d'identité

→ **Observer la distribution des personnages. Ces derniers ont-ils une identité bien définie ? Repérer les attributs de chacun sur scène.**

La didascalie initiale annonce des personnages anonymes, numérotés par ordre de prise de parole. Pour autant, ils ne sont pas interchangeables et chacun a des caractéristiques propres, toutes liées à une interrogation sur leur identité. La première fille comédienne joue des rôles. La deuxième fille endosse en permanence des identités qui ne sont pas les siennes. Le garçon-auteur, à force de parodier les romans

des autres, ne sait plus qui il est, ni démêler la fiction du réel.

Sur scène, l'identité des personnages se définit par les costumes : la paranoïaque porte un imperméable, le col souvent remonté, prête à se cacher ; la jeune fille qui s'enfuit porte un caleçon et un Tee-shirt rouge, l'uniforme anonyme de la « jeune » et se montre prête à courir de club en club, d'une peau de chanteuse à une autre ; le garçon a la tenue du jeune intellectuel. Sur scène les personnages ont donc un statut ambigu : ils sont à la fois des récitants et des personnages.

### La théâtralité

→ **Comment la mise en scène s'amuse-t-elle à brouiller les pistes avec le spectateur et à rendre floue la frontière entre la représentation et le réel ? Penser notamment au personnage de l'auteur dans la pièce.**

Si le texte seul peut sembler réfractaire au dramatique en raison de la place prépondérante

qui est faite au monologue, lorsqu'on va voir la pièce la théâtralité est présente. Dès que l'on s'assoit dans la salle, il y a un décor, dans lequel on reconnaît déjà des éléments familiers – portes, fenêtres –, puis des projections commencent ; il y a également un travail sur les lumières qui n'éclairent pas toute la scène et

qui jouent sur des variations de couleur ; le jeu des acteurs enfin, le rythme de leurs phrases et leur articulation particulière rendent sensibles au spectateur un matériau très travaillé, une proposition artistique. On voit qu'il ne s'agit pas d'une récitation, mais bien de théâtre.

D'autre part, dans la pièce, les mises en abyme se multiplient à travers les jeux auxquels se livrent les personnages. Le spectateur assiste à une pièce dans laquelle les personnages jouent

à inventer des scènes dont ils sont les acteurs imaginaires. On retrouve également ce procédé dans le personnage de l'auteur écrivant un récit d'anticipation appelé *Nous étions jeunes alors*, comme si l'on assistait à la représentation d'un texte que l'un des personnages serait en train d'écrire. Cet effet est accentué par les projections sur le panneau central de la machine à écrire tapant des bribes du texte qui est en même temps dit sur scène.

### La résistance par l'imaginaire

→ **Retrouver les différents moyens employés par les trois personnages pour fuir la réalité. Sont-ils efficaces ?**

La première façon utilisée par les trois jeunes gens pour échapper ensemble à la réalité du monde qui les entoure, est le chant. Ils évoquent les heures qu'ils passaient à interpréter les chansons des autres, puis à inventer eux-mêmes les paroles. Cette fuite dans l'imaginaire a lieu au moment du départ. Les jeux auxquels on les voit se livrer servent d'abord à tromper l'ennui dans la maison. Ces scènes, qui introduisent des dialogues, allègent l'atmosphère oppressante et offrent comme une respiration. Le premier jeu consiste à crier pour chasser les ennemis imaginaires.

→ **Le deuxième jeu dans la maison est celui du doublage. Demander aux élèves de quoi ils se souviennent dans cette scène. Qu'est-ce qui les a marqués dans le décalage entre les images et le texte que les personnages inventent ?**

Vient ensuite le doublage d'une scène d'un téléfilm des années 1960 avec des costumes éloignés de ceux des trois jeunes gens, à une époque qui semble bien différente de celle de la métropole moderne et, pourtant, dans toute cette scène chaque parole inventée évoque leur passé. L'imagination les ramène à leur histoire, une histoire d'exil, de clandestinité, de métropole, de menace. Cependant, le passage par la fiction permet un recul et un détachement qui les autorise à plus de dérision que lorsqu'ils parlent d'eux. Une fois de plus, la parodie s'immisce dans la pièce et cette fois-ci, ils se parodient eux-mêmes.

Puis ils tentent de canaliser leur énergie en récitant des mantras, dans un jeu scénique qui rappelle les récitation des élèves des écoles religieuses. La mise en scène nous montre ainsi que ces phrases dérisoires, extraites du quotidien, sont devenues pour eux les derniers éléments d'espoir, élevés en religion de fortune. Mais le pouvoir de la transe ne semble pas opérer seul, ils transforment alors ces phrases répétées en codes imaginaires de résistance qu'ils diffusent sur les ondes, comme des bouteilles à la mer. La tentative de récupération du réel ne peut être efficace puisque ces codes sont des coquilles vides et ne s'adressent à personne.

Enfin, les trois jeunes gens reproduisent des gestes de la vie, le garçon fait porter à la deuxième jeune fille la robe de celle qu'il aimait, et lui demande de l'imiter. Là encore, ils espèrent retrouver le réel mais échouent et sombrent dans le délire : la paranoïa a raison du jeu. Ce vacillement dans la folie est la dernière étape avant le retour à la ville. C'est cette expérience tragique du vide qui leur permet de prendre la décision d'affronter leur réalité.



## REBONDS ET RÉSONANCES

→ Comparer la fin du roman de Samuel Beckett avec celle de la pièce.

Il faut continuer, je ne peux pas continuer, il faut continuer, je vais donc continuer, il faut dire des mots, tant qu'il y en a, il faut les dire, jusqu'à ce qu'ils me trouvent, jusqu'à ce qu'ils me disent, étrange peine, étrange faute, il faut continuer, c'est peut-être déjà fait, ils m'ont peut-être déjà dit, ils m'ont peut-être porté jusqu'au seuil de mon histoire, devant la porte qui s'ouvre sur mon histoire, ça m'étonnerait, si elle s'ouvre, ça va être moi, ça va être le silence, là où je suis, je ne sais pas, je ne le saurai jamais, dans le silence on ne sait pas, il faut continuer, je ne peux pas continuer, je vais continuer.

Samuel Beckett, *L'Innommable*, Éditions de Minuit, 1949

→ En écho au style épique de F. Sonntag, établir des rapprochements avec la prose poétique de Rimbaud qui fait surgir tout un cycle de villes utopiques dans *Illuminations*.

Un des intertitres de *Nous étions jeunes alors* cite le vers de *Adieu* annonçant une entrée triomphale: « Et à l'aurore, armés d'une ardente patience, nous entrerons aux splendides villes. » Comme dans la pièce, l'entrée dans les villes grises est peu exaltante. L'inventaire des genres populaires détournés par le garçon fait également songer au bric-à-brac poétique refusé par l'auteur du poème *Alchimie du verbe*.

En écho à l'univers pré- ou post-apocalyptique de la pièce, un autre théâtre d'anticipation: le récit d'anticipation est rare au théâtre, sans doute parce que la singularité de ce genre repose en

partie sur la description d'un ailleurs futur alors que le théâtre se joue ici et maintenant. Le pionnier dans ce domaine est E. Bond qui crée des univers post-apocalyptiques un peu semblables à celui décrit dans *Nous étions jeunes alors*. Les êtres que l'on rencontre dans ces chaos totalitaires tentent de survivre. L'utopie est posée comme un laboratoire où l'on examine les vestiges d'une humanité soumise à une violence extrême.

Dans *Les Enfants*, Joe est contraint par sa mère à quitter son foyer et à errer dans un monde désert, ravagé par une catastrophe. Avec ses amis, il apprend dans un voyage initiatique à survivre et à rester humain.

Les répliques des amis se présentent comme un ensemble de paroles inachevées à improviser et à distribuer aux adolescents comédiens.

LES AMIS: Quoi dans les sacs?  
Boîtes. Bouffe.  
Fauché dans les maisons vides.  
Super! – un vrai repas – je suis affamé.  
Pourrait être contaminé.  
Faut manger. Il n'y a rien d'autre.  
Regardez – les lumières de la rue s'allument. *Ils regardent en direction de la ville contemplatifs.*  
Automatique quand il fait noir.

Le courant va pas s'épuiser?  
Les centrales éoliennes continuent d'alimenter le réseau.  
On pourrait aller vivre là-bas.  
Pas moi! Tu l'as pas vue. Ville fantôme. Me fout les jetons.  
Faut qu'on continue à avancer jusqu'à ce qu'on rencontre des gens. Faut bien qu'ils soient *quelque part*.

Plus nombreux sont les films d'anticipation bâtissant des contre-utopies. Les métropoles humides rappellent *The Hole* de Tsai Ming-Liang qui décrit un monde frappé par une maladie transformant les hommes en cafards, épidémie étrange véhiculée par une pluie incessante.

On retrouve dans *Blade Runner* de Ridley Scott un certain nombre d'obsessions similaires: l'anticipation, la métropole, la pluie, la vidéo – publicités projetées sur les murs de la ville – et la paranoïa. *Stalker* d'Andrei Tarkovski présente également des parentés puisque l'avenure initiatique se vit à trois et impose un

itinéraire et un passage dans la chambre de la « zone ».

La bande dessinée déploie aussi des mondes parallèles très urbanisés comme les *Cités obscures* de François Schuiten et Benoit Peeters (cf. <http://citesobscures.free.fr/>). Enki Bilal, dans *La trilogie Nikopol*, offre un monde futuriste très travaillé mélangeant mythes antiques et performances technologiques inconnues à ce jour, la métropole y est un des éléments centraux.

Mais le vidéaste s'est davantage inspiré des Comics américains *Batman*, *Superman*...

**Autour de Sonntag**

Un extrait de la pièce filmée au théâtre Mains d'œuvres à Saint-Ouen en juin 2008 :

[http://www.dailymotion.com/video/x6r156\\_nous-etions-jeunes-alors-frederic-s\\_creation%20-%2048k](http://www.dailymotion.com/video/x6r156_nous-etions-jeunes-alors-frederic-s_creation%20-%2048k)

*Disparu(e)s*, Tapuscrit n° 105, Théâtre Ouvert

*Intrusion*, Tapuscrit n° 107, Théâtre Ouvert

*Toby ou le saut du chien*, Tapuscrit n° 115 Théâtre Ouvert

*Des heures entières avant l'exil*, monologue publié sur le site remue.net

<http://remue.net/revue/TXT0312Sonntag.html>

**À propos de la représentation de *Nous étions jeunes alors***

*Le journal*, publié par Théâtre Ouvert n° 19 et 22

**Sur les écritures contemporaines**

Ryngaert Jean-Pierre, *Nouveaux Territoires du dialogue*, Actes Sud, 2005

*L'Acteur, entre personnages et performance. Présences de l'acteur dans la représentation contemporaine*, textes réunis par Jean-Louis Besson, Études théâtrales, n° 23, 2003

Szondi Peter, *Théorie du drame moderne*, Circé 2006 (Publié pour la première fois en 1956, ce livre reste un fondamental pour comprendre l'évolution du théâtre en s'appuyant sur l'étude de différents auteurs d'Ibsen à Beckett, Szondi développe l'idée selon laquelle l'histoire du drame moderne est celle de la mort du drame et de l'éclatement de ses codes entre retour à la tradition et expérimentation de nouvelles formes.)

Azama Michel, *Anthologie des auteurs dramatiques de la langue française 1950-2000, T. 1*, Éditions Théâtrales, 2004 (En particulier le chapitre 2 sur « L'éclatement des formes », le monologue, la crise du personnage)

**Ouvrage général**

Corvin Michel, *Dictionnaire encyclopédique théâtral*, Larousse 2003 (Ouvrage très complet sur toutes les définitions du lexique théâtral mais aussi sur les concepts esthétiques ou les auteurs.)

Nos chaleureux remerciements à Frédéric Sonntag et Paul Levis, à Thomas Rathier, ainsi qu'à Valérie Valade et Audrey Houy-Boucheny du Théâtre Ouvert qui ont permis la réalisation de ce dossier dans les meilleures conditions.

Tout ou partie de ce dossier sont réservés à un usage strictement pédagogique et ne peuvent être reproduits hors de ce cadre sans le consentement des auteurs et de l'éditeur.

**Comité de pilotage et de validation**

Pascal CHARVET, IGEN Lettres-Théâtre  
Michelle BÉGUIN, IA-IPR Lettres (Versailles)

Sandrine MARCILAUD-AUTHIER,  
chargée de mission lettres, CNDP  
Jean-Claude LALLIAS, Professeur à l'IUFM  
de Créteil, directeur de la collection nationale  
« Théâtre Aujourd'hui »

**Auteurs de ce dossier**

Alice BOUCHETARD,  
doctorante en littérature française  
Agnès LEFILLASTRE, professeur de lettres,  
académie de Versailles

**Directeur de la publication**

Bernard GARCIA, Directeur du CRDP  
de l'académie de Paris

**Responsabilité éditoriale**

Lise BUKIET, CRDP de l'académie de Paris

**Responsable de collection**

Jean-Claude LALLIAS,  
Marie FARDEAU, CRDP de l'académie de Paris

**Maquette et mise en pages**

Éric GUERRIER  
Création, Éric GUERRIER

© Tous droits réservés