

ÉTONNANTS • CLASSIQUES

LYCÉE

TEXTE INTÉGRAL AVEC DOSSIER

SIX PERSONNAGES EN QUÊTE D'AUTEUR

Pirandello

Nouveaux
programmes
+ Cahier photos



Six Personnages
en quête d'auteur

ÉTONNANTS • CLASSIQUES

PIRANDELLO

Six Personnages en quête d'auteur

Traduction par CLAUDE PERRUS

Présentation, notes, chronologie et dossier par
NADIA ETTAYEB

Cahier photos par
ALYETTE DE BÉRU,
professeure de lettres

Flammarion

© Éditions Flammarion, 2004.
Édition revue en 2014 et 2024.
ISBN : 978-2-0804-4483-7
ISSN : 1269-8822

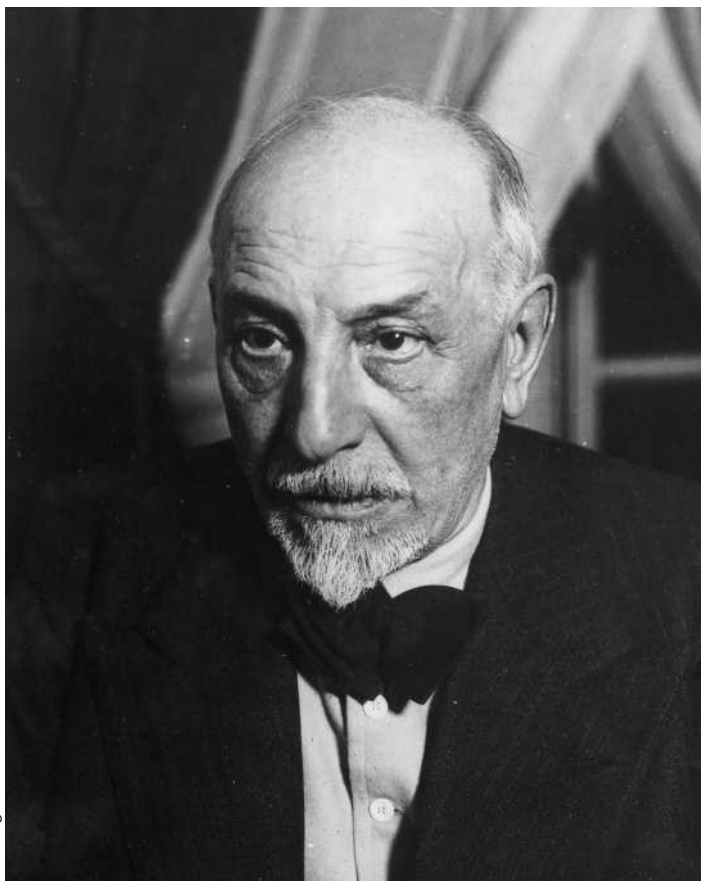
S O M M A I R E

■ Présentation	5
Le pirandellisme	6
Qui sont les personnages ?	9
Paradoxes des six Personnages	11
Au cœur de la pièce : le conflit	12
Le drame de l'inachèvement	14
Madame Pace ou les mystères de la création	16
Du texte à la représentation	17
■ Chronologie	23

Six Personnages en quête d'auteur

■ Dossier	123
Le théâtre dans le théâtre	125
L'auteur et son personnage	132
Le comédien et le personnage	137
Le mystère de la création artistique	140
Petit lexique pour la lecture d'images	145

© Harlingue-Viollet



■ Luigi Pirandello (1867-1936).

PRÉSENTATION

« On ne donne pas impunément la vie à un personnage¹ » : c'est en ces termes que Pirandello, dans la préface de *Six Personnages en quête d'auteur*, commente le curieux phénomène qui fut à l'origine de cette pièce. Représentez-vous une famille de personnages qui surgit devant vous, directement issue de votre imagination et qui revendique avec force son droit à la vie, son désir d'accéder à une existence artistique. C'est l'expérience vécue en 1917 par Pirandello, qui explique à quel point ces Personnages, pourtant pures abstractions, sont déjà dotés d'une vie autonome lorsqu'ils s'imposent à son esprit : « Nés vivants, ils voulaient vivre². » Quel parti prendre ? Raconter dans une nouvelle, un roman, le drame que portent en elles ces figures, comme il l'a déjà fait abondamment dans son œuvre passée ? L'écrivain s'y refuse ; il décide de mettre en scène le drame de ces six Personnages inachevés, errant dans les limbes de la création en quête d'un auteur qui acceptera de raconter leur histoire. La pièce (1921), premier volet d'une trilogie intitulée le « théâtre dans le théâtre³ », relève donc d'un double drame : familial et poétique.

1. Préface de *Six Personnages en quête d'auteur*, trad. Claude Perrus, GF-Flammarion, 1994, p. 32.

2. *Ibid.*, p. 31.

3. Les deux autres pièces de cette trilogie sont : *Chacun à son idée* (d'abord intitulée en français *Comme ci [ou comme ça]*), 1924, et *Ce soir on improvise*, 1929.

Le pirandellisme

Pirandellisme : c'est ainsi que l'on nomme la mise en abyme¹ du théâtre dans le théâtre reprise par Pirandello au xx^e siècle. Avant lui, d'autres dramaturges avaient eu recours à cette pratique, par exemple, au xvii^e siècle, Corneille dans *L'illusion comique* ou Shakespeare dans *Hamlet*². Dans cette pièce, le personnage éponyme fait jouer devant la reine, sa mère, et le roi, son beau-père, la scène du crime commis contre son père par son beau-père. La pantomime puis la tirade sur l'empoisonnement déclamée par le comédien Lucianus révèlent la vérité ; ainsi l'illusion théâtrale dénonce-t-elle le forfait du nouveau roi. Dans *L'illusion comique*, Pridamant consulte le magicien Alcandre afin de connaître le sort de son fils Clindor, qu'il a chassé de chez lui. Il comprend seulement à l'acte V que les aventures tragiques de son fils, entrevues grâce à Alcandre, sont en fait les péripéties d'une pièce jouée par le jeune homme devenu comédien. Pridamant, qui croyait son fils mort, accepte ainsi la nouvelle profession de Clindor. Parallèlement, il réalise que ce qu'il pensait être réel n'était qu'illusion. La mise en abyme invite ici à réfléchir sur le caractère mouvant de la réalité.

Au début de *Six Personnages en quête d'auteur*, le spectateur assiste à une répétition du *Jeu des rôles* de... Pirandello (1919), qui tourne son théâtre en dérision en faisant dire au directeur de la troupe : « [...] que voulez-vous que j'y fasse, moi, si la France ne nous envoie plus de bonnes pièces et si nous en sommes réduits à mettre en scène des comédies de Pirandello – celui qui y comprend quelque chose : chapeau ! –, des pièces fabriquées tout exprès pour que ni les acteurs, ni les critiques, ni le public n'y prennent

1. *Mise en abyme* : procédé qui consiste à introduire dans une œuvre son reflet.

2. Voir dossier, p. 125-132.

le moindre plaisir ? » (p. 40). Tandis que les acteurs et le directeur échantent sans conviction sur la manière d'interpréter au mieux cette pièce, le concierge annonce l'arrivée des six Personnages. Égarés, ils sont porteurs d'un drame et cherchent un auteur qui accepterait de l'écrire. D'abord abasourdi par le discours étrange de ceux qu'il appelle avec une froide distance « messieurs dames », le directeur est peu à peu fasciné par les fragments du drame que racontent les Personnages et par le violent tourment qu'ils manifestent. Il accepte finalement de transcrire les scènes qu'ils joueront pour ensuite les faire représenter par ses acteurs. Enchâssé dans cette pièce cadre, s'exprime alors le drame des Personnages : un père de famille, après avoir encouragé sa femme à le quitter pour suivre un autre homme, se retrouve par hasard client de sa belle-fille condamnée par la misère à se prostituer pour le compte d'une couturière, madame Pace. C'est le premier volet du drame qui sera « joué » ou plutôt vécu avec exultation par les Personnages eux-mêmes devant des acteurs devenus spectateurs médusés. Le second volet se déroule dans un jardin où la Fillette, sœur de la Belle-fille prostituée, se noie sous le regard de son frère, l'Adolescent, qui se suicide tandis que leur beau-frère, le Fils « légitime », assiste paralysé au drame dont il ne veut pas être personnage. Résumée ainsi, l'histoire paraît totalement décousue. Elle l'est, puisque la linéarité du récit enchâssé est sans cesse rompue par des considérations sur les limites de ses conditions de représentation qui semblent être le véritable propos de cette pièce. Après s'être présentés spontanément à l'esprit d'un auteur, les Personnages développent en effet une conscience aiguë et tragique de ne pouvoir être re-présentés : si l'acteur donne vie au personnage en l'incarnant, il n'est qu'un reflet approximatif, donc moins vrai que le modèle ; il s'efforce, à travers une réalité factice – celle du théâtre –, de ressembler aux créatures nées de l'imagination.

La mise en abyme a donc ici plusieurs effets : elle nous fait oublier que la scène de répétition relève de l'illusion au même

titre que l'entrée des Personnages ; elle invite par ailleurs à s'interroger sur le théâtre comme *mimèsis*¹, tel qu'il a pu être défini par Aristote et repris par l'esthétique classique ou réaliste, en soulignant les limites de la représentation théâtrale, incapable de donner vie aux « êtres immatériels et cependant vivants, conçus et développés par l'activité créatrice de l'esprit² ». Ainsi Pirandello déjoue-t-il les perspectives habituelles : il ne pose pas le problème de la création en terme d'inspiration – ce n'est pas l'auteur qui est en quête de personnages ou d'une histoire à raconter, mais l'inverse.

Le drame des six Personnages ne s'inscrit pas dans une pièce construite en actes qui correspondraient aux différentes étapes d'une intrigue, laquelle n'existe pas à proprement parler. La représentation s'interrompt deux fois : lorsque le directeur s'absente avec les Personnages pour tenter de transcrire leur drame³, et lorsque le machiniste laisse tomber le rideau par erreur⁴ à la fin de la scène entre le Père et la Belle-fille. La pièce est donc construite en diptyque⁵ : dans un premier temps, avant la première interruption, les six Personnages racontent leur drame ; dans un second temps, ils jouent, c'est-à-dire vivent, les deux scènes clés⁶ qui le composent. Dans ce second mouvement, les regards se répondent dans un jeu de miroir : les acteurs deviennent spectateurs attentifs et les six Personnages spectateurs sceptiques de leur drame re-présenté.

1. *Mimèsis* : représentation vraisemblable de la réalité.

2. Pirandello, *Écrits sur le théâtre et la littérature*, trad. Georges Piroué, Denoël, 1968, rééd. Gallimard, « Folio », 1990, p. 19.

3. Ce moment constitue un tournant puisqu'il marque le passage de la dénégation à la fascination du directeur et de ses acteurs pour ces êtres surgis de nulle part et pourtant si imposants.

4. Comme pour dire que cette histoire ne peut trouver de véritable achèvement.

5. *Diptyque* : se dit d'une œuvre en deux parties.

6. En fait, le récit ne s'interrompt jamais car les personnages le disent en même temps qu'ils le vivent.

Qui sont les personnages ?

La liste des personnages distingue très nettement deux catégories : les personnages de la pièce « à faire » et les comédiens de la troupe, comme si ces derniers n'étaient pas les « personnages » d'une pièce mais des personnes à part entière. Tout est d'ailleurs fait pour abolir la frontière entre illusion théâtrale et réalité. Les spectateurs qui assistent à la représentation de *Six Personnages en quête d'auteur* découvrent d'abord une répétition de théâtre. Les premiers personnages qui entrent en scène sont des hommes et des femmes de théâtre sans nom, désignés uniquement par leur fonction : le directeur, le premier grand rôle féminin, le souffleur, l'accessoiriste, etc. La présence de ces deux derniers personnages est intéressante car ils appartiennent à l'espace « masqué » du théâtre, qui ici se dédouble et dévoile ses coulisses. Aussi les spectateurs oublient-ils qu'ils sont à une représentation. L'illusion est créée grâce au désordre qui règne sur une scène volontairement non apprêtée : « En entrant dans la salle, les spectateurs trouveront le rideau levé et le plateau tel qu'il est de jour, sans coulisses ni décor, presque sans lumière et désert : il faut qu'ils aient dès le début l'impression d'un spectacle non préparé » (p. 35), est-il indiqué avant les premières répliques. Le directeur de la troupe et le premier grand rôle féminin font leur entrée en traversant la salle. Tous deux montent sur la scène par l'un des escabeaux ; il n'y a donc plus de réelle frontière entre la salle et la scène, entre l'univers des spectateurs et celui des acteurs qui semblent n'être pas encore des « personnages ». Seuls les accessoires – le gros cigare du directeur et le chapeau excentrique du premier grand rôle féminin – signalent que ce sont des stéréotypes.

Les « vrais » Personnages sont ceux qui ne tardent pas à faire une irruption étrange, presque fantastique, comme si Pirandello avait tenté de matérialiser le moment où ils sont apparus à son esprit. Le directeur de la troupe serait alors, en quelque sorte, l'*alter ego* de l'auteur, celui qui doit recevoir cette « apparition » et essayer de répondre à l'injonction de ces êtres qui veulent exister. Ceux-ci sont anonymes¹, puisqu'ils sont inachevés et sont par essence des personnages². Dans la didascalie p. 40-41, Pirandello insiste sur la nécessité de les distinguer très nettement des acteurs par un éclairage et un positionnement particuliers ; il suggère en outre le port de masques suffisamment flexibles pour laisser s'exprimer une partie du visage. Ainsi les Personnages ne doivent-ils pas apparaître comme des « fantômes » mais comme des œuvres d'art vivantes, ce qu'il appelle des « réalités créées ». C'est là un aspect important de l'esthétique de l'auteur. L'univers créé par l'esprit est une réalité à part entière qui, dans la mesure où elle échappe aux contingences matérielles de la vie quotidienne, sans cesse en mouvement, constitue une réalité supérieure, c'est-à-dire plus vraie³. Se noue alors un « conflit » entre ces deux fonctions – acteurs et Personnages – considérées en temps normal comme les facettes complémentaires d'une fiction qui s'applique à ressembler à la réalité. Pirandello perçoit les Personnages comme des êtres libres et autonomes qui « font le drame plus que le drame ne les fait⁴ ».

1. Seul le nom de la mère, Amélie, sera dévoilé au cours de la pièce, p. 76.

2. On entend ici « personnages » au sens de figures déterminées par la fonction qu'elles occupent dans le drame.

3. Voir dossier, p. 143-144.

4. Pirandello, *Écrits sur le théâtre et la littérature*, éd. cit., p. 33.

Paradoxes des six Personnages

Le premier paradoxe des six Personnages, c'est qu'ils sont à la fois créés et libres, autonomes mais dépendants d'un auteur pour parachever leur existence¹. En outre, ils sont porteurs d'un drame qui les fige dans une posture : le remords et la contrition du Père, la rancune impertinente et amère de la Belle-fille, la honte de la Mère dépressive, l'indifférence méprisante du Fils². Les deux derniers Personnages, la Fillette et l'Adolescent, plus effacés et à peine ébauchés, sont plus difficiles à définir. Le second paradoxe, c'est donc qu'ils sont à la fois pétrifiés et vivants, ce que doit suggérer le masque flexible qui laisse voir uniquement les parties expressives du visage (la bouche, les yeux et le nez) : des œuvres d'art en mouvement et inachevées. Ainsi comprend-on aisément l'échec inéluctable des acteurs qui, après avoir observé les Personnages jouant leur drame, s'apprêtent à les incarner en tentant d'imiter la vie et non l'art. C'est dans cette perspective que Pirandello insiste tant sur la distinction à opérer entre Personnages et acteurs. Les Personnages doivent être vêtus d'étoffes spéciales qui n'existent pas dans la réalité quotidienne, « avec des plis rigides et un volume en quelque sorte sculptural » (p. 41), parce qu'ils sont de pures émanations de l'art, comme des statues vivantes. Leurs vêtements de deuil s'opposent à l'éclat uniforme du blanc que porte le premier grand rôle féminin. Et si, comme cette actrice, les Personnages

1. « J'ai la vieille habitude de donner audience chaque dimanche matin aux personnages de mes futures nouvelles », écrit Pirandello en 1911 (cité par Norbert Jonard dans son *Introduction au théâtre de Luigi Pirandello*, PUF, 1997).

2. Voir la description qu'en donne Pirandello dans la didascalie qui les présente, p. 41.

- plan moyen (personnage cadré à la taille);
- plan américain (personnage cadré au-dessus du genou);
- plan d'ensemble (personnage montré en pied ou vue éloignée d'une scène ou d'un paysage).

SIX PERSONNAGES EN QUÊTE D'AUTEUR

Pirandello

Sur la scène d'un théâtre, alors qu'un directeur de troupe et ses comédiens répètent, six individus endeuillés font irruption. Ce sont des personnages, tous membres d'une même famille. Nés de l'imagination d'un auteur qui a refusé de leur donner une existence artistique, ils revendiquent leur droit de vivre.

Pièce dans la pièce, *Six Personnages en quête d'auteur* interroge les mystères de la création et révèle les limites de la représentation.

Traduit de l'italien
par Claude Perrus

Appareil pédagogique
par Nadia Ettayeb

TOUT POUR COMPRENDRE

- Notes lexicales
- Biographie de l'auteur et contexte d'écriture
- Les sources et le genre de l'œuvre
- Les représentations de l'œuvre et sa réception
- Chronologie

TOUT POUR RÉUSSIR

- Petit lexique pour la lecture d'images

GROUPEMENTS DE TEXTES

- Le théâtre dans le théâtre
- L'auteur et son personnage
- Le comédien et le personnage
- Le mystère de la création artistique

CAHIER PHOTOS

Retrouvez notre catalogue sur
editions.flammarion.com

En couverture: *Six Personnages en quête d'auteur* mis en scène par Emmanuel Demarcy-Mota au Théâtre de la Ville (2015). Devant: Leelou Laridan (la fillette); Sarah Karbasnikoff (la mère). Derrière: Valérie Dashwood (la belle-fille), Hugues Quester (le père), Walter N'Guyen (l'adolescent), Stéphane Krähenbühl (le fils). © Jean-Louis Fernandez