

Jeux et enjeux dans les pièces en un acte de

James Saunders

Redécouvrir James Saunders, c'est entreprendre un voyage sentimental dans un passé proche et renouer avec un âge d'or : celui de l'intense créativité théâtrale des années soixante et soixante-dix, dont il fut l'un des plus illustres représentants. Les récentes créations parisiennes (*Ce que voit Fox* en 1987, *C'était bien* en 1992), tout comme la reprise de *La prochaine fois je vous le chanterai* en janvier 1995 à Versailles, ne doivent pas nous faire oublier que les pièces en un acte, une trentaine environ, écrites entre 1959 et 1980, forment un corpus dont le langage dramatique original mérite notre attention.

Si, d'une manière générale, la relation entre jeu et théâtre relève de l'évidence ontologique, dans les pièces en un acte de Saunders le jeu est l'acte fondateur par excellence. Jeu dans le jeu, jeu de rôles, jeux de scènes ou jeux d'écriture, le jeu déploie ses multiples significations dans ces oeuvres courtes mais denses. Principe organisateur d'une vision du monde, le jeu nous renvoie à l'essentiel de l'expérience humaine : tel est l'enjeu du jeu. Dans les

pièces en un acte, Saunders nous livre ses talents de meneur de jeu avec une virtuosité particulière.

Jeux de rôles

La carrière de Saunders est étroitement associée au développement du théâtre parallèle, ou "fringe,"¹ intensément actif en Angleterre pendant les années soixante et soixante-dix. Dès 1960, Saunders se tourne résolument vers la création non-professionnelle. En effet, nombre de ses pièces en un acte font alors l'objet d'une création mondiale par des amateurs, au théâtre Questors, à Ealing (dans la banlieue de Londres), un petit théâtre d'avant-garde, modulable, comme de nombreux théâtres-laboratoires ont été conçus à l'époque sur ce modèle. Les pièces sont ensuite reprises par des professionnels, notamment au Hampstead Theatre Club à Londres, au Traverse Theatre, créé en 1963 à Edimbourg par l'Américain Jim Haynes, au Theatre-in-the-Round de Scarborough, théâtre qui existait déjà en 1959, quand *Alas, Poor Fred* y fut créé.

A l'instar de ses contemporains, soucieux d'attirer du sang neuf au théâtre, Saunders écrit pour un public nouveau et exigeant, un public jeune qui, traditionnellement ne fréquente pas les théâtres

du West End. La marginalité revendiquée par les compagnies parallèles, qui effectuent leur travail en dehors des bastions de la culture établie, s'inscrit dans le courant utopique de la fin des années soixante. La philosophie qui anime le mouvement "fringe" varie selon les groupes, pour ce qui est des choix artistiques et des engagements politiques. Certaines compagnies optent pour une recherche résolument avant-gardiste, d'autres s'orientent vers l'animation des prisons, des hôpitaux, des quartiers, des centres de redressement ou, simplement, de la rue. Le désir d'élargir le public et de dynamiser la création, se marque par la présentation de spectacles en des lieux divers. Nombre de spectacles en un acte furent créés à l'heure du déjeuner dans les pubs ou dans la rue, la grande époque du "lunch-time theatre" était née.

Saunders participe à l'animation de la rue, le 6 novembre 1969, à Marble Arch à midi, avec un spectacle de vingt-cinq minutes, intitulé *Dog Accident*. Il s'agit d'un dialogue de rue, s'articulant sur la mort d'un chien. Deux passants s'interrogent : l'animal est-il mort ? L'est-il complètement ? L'argument paraît mince, mais l'intérêt majeur réside dans la création de l'événement lui-même, dans le jeu qui s'établit avec la rue, où le passant peut s'improviser spectateur, voire acteur. Si l'on rappelle que ce

spectacle de rue fut joué par la célèbre compagnie "Inter-Action," on comprend mieux dans quel sens Saunders a mené ses recherches théâtrales.

En effet, la compagnie "Inter-Action," fondée en 1968 par Ed Berman, s'est attaché à explorer la dimension thérapeutique du théâtre. L'appellation "Inter-Action" s'inspire du livre célèbre du sociologue américain Erving Goffman, publié en 1959, sur la présentation du moi dans la vie quotidienne.² Goffman y développe l'idée des rôles multiples joués par chacun dans la vie en société. Ed Berman ne fut certes pas le premier à explorer la dimension théâtrale des rôles joués dans la vie, loin s'en faut, car il fut largement devancé par Shakespeare, Sartre et Pirandello, entre autres illustres prédécesseurs. Ed Berman sut néanmoins mettre en oeuvre la théorie des rôles de manière efficace avec des petits groupes d'acteurs, parmi lesquels "The Other Company," le plus célèbre, formé de quatre comédiens dirigés par Naftali Yavin.³

Abolir le quatrième mur entre acteurs et spectateurs, brouiller les limites entre réalité et illusion, faciliter la communication entre les êtres, telle était la finalité de leur travail. C'est dans cet esprit qu'en août 1971, The Other Company présente un diptyque de James

Saunders, *Games* et *After Liverpool*, au Traverse Theatre à Edimbourg.

Dans *Games*, au titre évocateur, les jeux se jouent essentiellement avec le public. Les quatre personnages, qui ne portent pas de noms mais des numéros dans le texte de Saunders, sont censés improviser une mise en scène à partir des éléments d'une dépêche de l'agence Reuter. Celle-ci annonce le procès d'un soldat américain, jugé responsable d'un massacre d'enfants (dont on redoutait qu'ils ne fussent piégés) perpétré lors d'un épisode de la guerre du Vietnam. Les données sont lues de manière détachée, télégraphique, comme un message de téléscripateur quelque peu déshumanisé, puis la situation de procès se met en place, avec échanges de rôles où chacun des quatre acteurs est tour à tour l'accusé. Les quatre personnages du texte de Saunders jouent à être des acteurs qui improvisent. Ensuite, le spectacle s'arrête brusquement, et le public est invité à imaginer la suite, à venir sur scène poursuivre le déroulement du procès.

D'une pratique courante entre 1968 et 1973, la sollicitation du public n'était pas toujours bien perçue par celui-ci. En effet, le ludisme a ses moments et ses lois. Imposer un rôle au spectateur tend à le déposséder de sa tranquillité, voire de sa liberté.⁴ Le jeu de

rôles, quelque peu coercitif, est diversement apprécié, s'il n'est pas librement choisi dans un but ludique ou thérapeutique. L'entreprise avait cependant pour but d'ouvrir la voie à un théâtre de la vérité, orienté vers la découverte de soi et de l'autre. Refaire le chemin d'Artaud fut l'expérience privilégiée de ceux pour qui le théâtre passait par une recherche d'authenticité, voire de "pauvreté," selon Grotowski et Peter Brook. Dans le cas de *Games*, l'expérience avait pour but de faire réfléchir sur un épisode douloureux d'une guerre qui déchirait les intellectuels, et qui inspira nombre de spectacles militants.⁵

Saunders s'est employé à écrire des pièces qui portent directement sur la dimension exploratoire de l'expérience théâtrale. *Games* signe le retour du théâtre vers une pureté originelle : "We are only actors/ Pretenders/ We're confused."⁶ concluent les quatre personnages au statut fluctuant. La certitude de jouer un rôle parmi d'autres prédomine, tout comme la conscience de l'artificialité du théâtre : "Theatre becomes a kind of refuge, a safe box, you know ? where one never has to be oneself, one never has to feel anything, not really, not in one's head, one's heart, one's guts. [...] I want reality, not play-acting. Reality."⁷ Le jeu avec le public est censé injecter quelque réalité dans ce qui est devenu simple fiction. Ou

bien cela revient-il à recréer une fiction avec ce qui n'est déjà plus vraiment le réel ? D'une utilité discutable, le jeu de rôles avec le public resta un phénomène de mode.

Dans son introduction à *Games*, l'auteur insiste sur le fait que la pièce porte sur sa propre création, sur la façon dont elle devient spectacle par l'entremise de ceux qui la font : "The play is about the fact of its being put on."⁸ Hormis le principe du rôle, l'autre idée-clef mise en oeuvre à travers la recherche de Inter-Action et de The Other Company, est la "société du spectacle." Le monde se structure sur des jeux de relations et s'offre en spectacle. Le théâtre, qui fait intervenir d'autres jeux, offre, par ses effets de miroir, le spectacle du spectacle. L'art n'imité plus le réel, mais ses propres mécanismes d'imitation du réel. La dimension métathéâtrale de l'oeuvre de Saunders, le plus pirandellien des dramaturges anglais, s'inscrit aussi dans le jeu des situations, qui n'est autre qu'un jeu d'écriture.

Jeux de situations

Si l'on considère la pièce en un acte comme une vision épiphanique du monde, sorte d'arrêt sur image, un peu ce que serait

la nouvelle par rapport au roman, nul ne s'étonnera qu'elle fasse largement appel à l'insolite et qu'elle s'inscrive en faux, de manière presque systématique, contre toute forme de convention réaliste.

Chez Saunders, les situations reposent souvent sur un simple huis-clos entre deux ou trois personnages engagés dans un dialogue générateur de tensions. Les personnages portent parfois un nom, mais ils sont le plus souvent désignés par des initiales, des numéros (homme 1, femme 2), ou de simples déictiques (Lui, Elle). Les situations peuvent être liées à la vie privée des couples, légitimes ou non, dont elles mettent à nu les frustrations et les mensonges. Les hommes et les femmes de Saunders ont de l'amour une vision peu conventionnelle, donc peu romantique. *A Man's Best Friend* (1970) se déroule dans un train avec, pour protagonistes, un homme, une femme, une guitare. L'homme, la femme et la guitare sont en voyage de noces. Le non-dit, plus révélateur que le dialogue, suggère que l'énergie et les talents de l'homme vont entièrement à sa guitare.

Souvent cruels, parfois mortifères, les jeux de l'amour font et défont les relations. Dans *After Liverpool*, les questions restent sans réponse, les phrases demeurent inachevées : "My name is. I was born in. We met."⁹ Les deux personnages sont

interchangeables dans cette pièce où l'on assiste à une rencontre entre un homme et une femme, à quelques moments de bonheur charnel, puis à leur désunion. Saunders nous livre une vision peu flatteuse de l'amour et se garde de toute représentation stéréotypée des hommes et des femmes. Dans *The Island - A Male Chauvinist Comedy* (1975), qui n'a véritablement de misogyne que le titre, la situation repose sur la ségrégation des sexes (fantasme britannique ?). Sur l'île déserte où vivent des femmes, dépeintes comme très terre-à-terre, arrivent des hommes, gentiment ridicules. Les deux communautés font connaissance et parviennent à coexister, étrangers l'un à l'autre, dans un monde nouveau, sans jeux de séduction.

Le goût de Saunders pour les situations insolites se fait plus inquiétant dans *Birdsong* (1975), où le jeu métaphorise l'enfermement. L'espace scénique représente une cage à serins géante où trois personnages, qui semblent se prendre pour des oiseaux, entretiennent des conversations philosophiques sur l'impossible et sur le langage. L'ambiguïté liée au statut des personnages, où le plombier semble se nommer Wittgenstein, est amplifiée par un dialogue portant sur le sens des mots, donc sur lui-même. Peut-être, dans cette courte pièce, Saunders nous force-t-il à

ouvrir les yeux sur ce qui terrifie, sur l'étrangeté, sur l'altérité absolue, l'irreprésentable limite entre folie et normalité.

La menace intérieure à l'être humain que l'on trouve dans *Birdsong* complète la menace extérieure omniprésente de *Barnstable* (1960). Ces pièces menaçantes sont ancrées dans une époque hantée par le spectre de la fin du monde.¹⁰ Saunders théâtralise à nouveau la menace et la rend visible dans *Trio* (1967), où trois personnages forment un trio à cordes, (violon, alto, violoncelle). Faisant écho à des bruits extérieurs de bombardements, chaque instrument se mue en bombe insecticide ou en arme à feu pétaradante. Le dialogue, dense et économique, se ferme sur lui-même dans cette courte pièce aux accents d'apocalypse. Saunders orchestre une rencontre entre musique et bruitage, génératrice de tension entre créativité et destruction. L'auteur nous offre ici un théâtre de la plus simple expression. Une ligne sonore, une vision fugitive, suffisent à théâtraliser le malaise existentiel.

Ces descriptions placent bien évidemment Saunders dans le droit-fil du Théâtre de "l'Absurde," dans une constellation où gravitent Pinter, Ionesco, Nathalie Sarraute, Marguerite Duras, pour n'en citer que quelques uns. *Play for Yesterday* (1974) se prête à une lecture intertextuelle. Six personnages en quête de sens sont

isolés dans un refuge de montagne et discutent de façon très spirituelle sur l'existence. Parodie de huis-clos sartrien, mais aussi voyage initiatique en forme de "comedy of manners," la pièce résonne aussi d'échos divers. Conrad, le grand moderniste, l'homme de la transition entre deux mondes, n'est pas absent à l'appel. Old Kurt et Young Kurt figurent parmi les personnages : "Young Kurt is dead ?"¹¹ Jeu cérébral ou bien quête authentique ? L'un ne saurait exclure l'autre dans les pièces de Saunders dont la force repose sur le mystère et le jeu de l'ambiguïté entre réel et imaginaire. Pinter se profile ici en filigrane, mais Saunders se fait plus explicite que son illustre contemporain. Il serait vain d'abuser des références intertextuelles qui, prises pour elle-mêmes, relèvent d'un jeu cérébral. Pourtant, le phénomène d'écho fonde aussi la valeur mythique d'une oeuvre. Reconnaître Sartre ou Pinter dans Saunders, ce n'est pas dévaluer Saunders, c'est au contraire démontrer la participation de son oeuvre à une quête essentielle.

Les jeux de l'ambiguïté se compliquent quand les jeux enchâssés se confondent, c'est-à-dire là où s'efface la limite du jeu dans le jeu. Jeu premier et jeu second ne sont qu'un seul et même jeu, destiné à servir un mystère existentiel. Les parodies de pièces policières entrent dans cette description. Elles reposent sur une

énigme et s'achèvent sur sa non résolution. Nul ne sait si la situation proposée a été vécue ou imaginée par les personnages pour nourrir leur dialogue dont on ne sait pas à quel niveau de fiction ou de réalité il renvoie. Dans *A Slight Accident* (1961), mise en abyme et jeu mortifère se confondent ; une jeune femme vient de tuer son mari, semble-t-il, au moment où le même crime était commis dans le film qu'elle regardait à la télévision. Un couple de voisins vient lui rendre visite, et la pièce se termine au moment où il semble que la voisine, elle-même s'apprête à sacrifier au même rituel. Mimétisme criminel, meurtres en séries, le théâtre de Saunders est peuplé de clones inquiétants, mais l'humour macabre y est roi.

Là où il utilise la convention de la pièce policière, Saunders introduit une distorsion entre la réalité du crime, vite oublié, et la légèreté des propos, où chacun est pris au piège de son bel esprit et de ses bonnes manières. La violence se profile derrière la surface lisse, la haine se fait jour dans le propos badin. La "comedy of manners" est bien présente, imbriquée dans la pièce policière, à la limite du vaudeville. Elle peut résonner aussi des accents du music-hall. La tradition dramatique est bien là, omniprésente, riche de toutes ses interrogations métaphysiques.

Alas, Poor Fred (1959) en est un concentré. Un espace unique, une situation de huis-clos, un objet scénique (un tricot) forment l'épure de toute pièce de l'absurde. Ici deux personnages (un homme et une femme) évoquent leur passé et le crime qu'ils ont apparemment commis -à moins que toute l'histoire ne soit inventée- en supprimant ce pauvre Fred. La femme, Mrs Pringle, tricote inlassablement. A la fin de la pièce, on apprend que Fred était le premier mari de Mrs Pringle, et que Mr Pringle, alors son amant, caché dans le placard, fut découvert par Fred, ce qui valut à ce dernier de se faire couper en morceaux. L'objet métaphorise la situation dans cette parodie de vaudeville policier. En effet, c'est le dialogue lui-même qui est tricoté avec élégance, tout comme le passé, tricoté puis défait comme un tricot, jusqu'au dernier point.

Très conscient du jeu qu'il joue avec l'écriture, Saunders, ici le meneur de jeu, joue avec les conventions théâtrales. Il intervient dans les didascalies en s'adressant directement à l'acteur, à l'impératif ou à la deuxième personne, ou encore il introduit des modalités : "She may whistle."¹² Dans *Savoury Meringue* (1971), sorte de réflexion sur l'art d'être en scène et sur l'artificialité des conventions théâtrales, deux personnages campent des figures de music-hall débitant leurs monologues impertinents, avec cascades de

jeux de mots et adresses directes au public. Jeux de rôles, jeux de situations et jeux d'écriture se conjuguent aussi pour prendre la forme du destin.

Les Jeux du destin

Le jeu compte parmi les structures fondamentales de l'existence humaine. Dans son célèbre ouvrage, *Les jeux et les hommes*,¹³ Roger Caillois donne à réfléchir sur le jeu. Il propose une classification des activités ludiques en fonction de quatre grands principes : la compétition, le hasard, le simulacre, le vertige. Ces quatre principes se conjuguent étroitement dans les pièces en un acte de Saunders. Les protagonistes ne se définissent que par un jeu dont ils sont à la fois les pions et les initiateurs. Nul n'échappe au jeu que chacun érige et entretient comme un destin.

Dans la tradition d'un théâtre logocentrique, la scène est le lieu d'où l'on parle. L'expérience dramatique passe par le langage qui définit la situation dans laquelle sont impliqués les personnages. Ainsi que nous l'enseigne la pragmatique du langage, au théâtre, dire c'est agir, et ceci n'est nulle part mieux illustré que dans ces pièces en un acte où la seule action se résume à remettre inlassablement en jeu la balle du dialogue, jusqu'à épuisement des

possibilités. Pourtant, le langage n'est pas le moyen de communication le plus fiable, la chose est reconnue dans *Play for Yesterday* (1974) : "Language is such an inadequate way of saying things."¹⁴ Dans *La parole intermédiaire*, François Flahaut¹⁵ établit un rapprochement entre la fonction pragmatique du langage et le jeu. Prendre la parole équivaut à mettre une balle en jeu, ou bien à la renvoyer selon des règles explicites, selon la place que l'on occupe dans le débat. Ainsi fonctionnent les situations ritualisées. La parole s'insère dans une structure, dans une situation pré-définie, là où elle est attendue. Ceci se vérifie dans *Play for Yesterday*, par exemple, où chacun s'exprime en fonction de son statut.

Dans *Alas, Poor Fred*, la situation dialogique est comparable à une partie de ping-pong. Chacun marque tour à tour un point dans l'élucidation du mystère. Tout élément nouveau crée un nouvel échange oratoire, donc une nouvelle situation de tension. *After Liverpool, Neighbours* (1964) et *Bye Bye Blues* (1980) fonctionnent sur le même modèle. Chaque protagoniste joue une carte et marque des points dans un affrontement verbal où personne ne gagne ni ne perd vraiment puisque personne ne sort du jeu pour entrer dans un autre univers. Chacun est condamné par son statut fictif à jouer et rejouer à l'infini. Le jeu est devenu son propre enjeu.

“What do we have to play with but words ?” demande Penelope dans *A Slight Accident*.¹⁶ La pièce en un acte semble être un genre dramatique qui, s’il se prête au ludisme, est peu propice aux lignes de fuite.

Dans *Neighbours* (créée en 1964 au Questors), l’homme et la femme (ils ne portent pas de nom) sont étroitement conditionnés par ce qu’ils croient être leur rôle. Leur jeu est celui d’un enfermement dans les labyrinthes de la parole, étroitement liée, ici, à une situation plus générale dictée par la vie en société. La pièce met en présence une jeune femme blanche et son voisin noir. Par des questions insidieuses et des sous-entendus, l’homme force sa voisine à affronter le problème de la différence raciale. D’une sensibilité chatouilleuse, il aime les affrontements sur les sujets brûlants qui obligent l’interlocuteur à se révéler. Il tente de faire avouer à la jeune femme quelles réactions d’hostilité la présence d’un homme noir suscite en elle. Il la provoque afin de la voir elle-même s’accuser de préjugés raciaux. L’homme veut la piéger dans ce qu’elle croit être sa bonne conscience, mais qui n’est en réalité qu’une forme de mauvaise foi. Une tentative de rapprochement amoureux consacre le déroulement de cette parade sado-masochiste, sorte de mise à nu

métaphorique qui pose adroitement, et avec tact, le problème de la différence.

Dans les pièces en un acte de James Saunders le jeu verbal mène le jeu et s'entraîne lui-même dans une forme de vertige. Les jeux de mots, les paradoxes, les associations automatiques sont légion, surtout dans *Savoury Meringue* : "A Ferdinand is worth two in the bush."¹⁷ La langue est turbulente, impertinente. Marina Yaguello attire notre attention sur le "caprice du sujet parlant" car "il y a du jeu dans la langue," explique-t-elle dans *Alice au pays du langage*.¹⁸

Le simulacre, autre catégorie définie par Roger Caillois, intervient dans la représentation mimétique du réel. Bien que la représentation réaliste se fasse rare dans les pièces de Saunders, un problème de société est directement reconnaissable dans *Neighbours*, qui conjugue situation privée et vie en société, l'homme et la femme représentant chacun un groupe social et racial dans sa totalité. Un zeste de naturalisme est perceptible dans les dialogues de *Double, Double* ¹⁹ qui se situe dans la cantine d'un dépôt d'autobus. Chaque acteur est censé interpréter deux personnages, le dédoublement étant annoncé par Saunders comme un principe structurel de la pièce. Le contenu et le registre des

dialogues, calqués sur la vie quotidienne, fournissent un instantané sur les peines et les rêves du personnel du dépôt. La pièce en un acte se ferme rapidement sur l'univers qu'elle esquisse. Ici, chacun est prisonnier de soi-même, puis d'un monde en demi-teinte où les possibilités, hormis celles du rêve, sont limitées.

Le hasard retrouve ses droits là où le meneur de jeu introduit du jeu dans le jeu, lorsqu'il fait place au public pour inventer le reste du jeu. Tout devient alors possible. Un élément d'aléatoire se glisse dans le jeu avec le public dont les improvisations sont par définition imprévisibles ; en effet, les spectateurs peuvent réintroduire entre eux la compétition, ils peuvent faire intervenir le hasard (en jouant la suite aux dés par exemples), puis pousser le vertige à dégénérer en violence. L'improvisation théâtrale prévue par Saunders concentre ainsi tous les principes qui régissent les situations ludiques.

Dans les pièces en un acte de James Saunders, le jeu absorbe toutes les forces en présence et les dissout dans l'ambiguïté finale. Le jeu apparaît donc comme un destin, voire une prison. Le vertige du jeu pour lui-même semble gouverner la situation dramatique. Jeu narcissique certes, qui s'abolit dans ses propres conventions, mais aussi jeu métaphysique avec les limites de l'existence. D'une manière générale, même s'il bouscule nos certitudes, le ludisme de

Saunders n'est pas vraiment dévastateur ni iconoclaste, mais il n'est pas non plus jubilatoire. Le jeu introduit une interrogation collective sur une recherche de vérité. Etre à la fois soi-même et l'autre, c'est voir autrement, mais c'est aussi accepter le dédoublement, mettre à mal l'unité de son personnage et faire l'expérience de la nature transgressive de la théâtralité. Etre et ne pas être, tel est l'enjeu du jeu.

Conclusion

Principe unificateur pour l'homme et la société, le jeu ne divise pas, il rassemble. Il dynamise aussi. Dans *Le jeu du jeu*, Jean Duvignaud nous rappelle que "Le jeu est une sorte de coup de force : au milieu du "clair-obscur" de la vie quotidienne, il lance un défi à la calme stagnation du monde."²⁰ La pièce en un acte est par excellence le genre dramatique où l'imaginaire domine, libéré de toute contrainte de vraisemblance. Saunders y propose, avec un talent consommé, une esquisse de l'impossible. Un parcours surprenant attend le spectateur.

Nicole BOIREAU (Université de Metz)

Notes

¹ Correspondent à ce statut les groupes amateurs ou professionnels qui, soucieux de préserver leur liberté et leurs particularités, produisent leurs spectacles en des lieux divers, à l'écart des théâtres conventionnels. L'apport du mouvement "fringe" au développement du théâtre fut immense dans les deux décennies.

² Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life*, London : Pelican Books, 1978 (first publ. 1959).

³ Naftali Yavin dirigea The Other Company de 1968 (date de la création du groupe) jusqu'en 1972 (mort de Yavin). Pour de plus amples détails sur TOC, voir : Peter Ansorge, *Disrupting The Spectacle - Five Years of Experimental and Fringe Theatre in Britain*, London : Pitman, 1975.

⁴ Ce fut le cas le jour où j'assistai au spectacle pendant le festival d'Edimbourg, au Traverse Theatre. Particulièrement rétif, le public refusa tout net la sollicitation. Un spectateur lança aux acteurs : "We want to be entertained. Please, go on."

⁵ L'exemple le plus célèbre est le spectacle de Peter Brook, *US*, présenté à l'Aldwych en 1966. *US* est une recherche collective, un montage de textes de différents auteurs. Au-delà d'une dénonciation de la guerre au Vietnam, c'est aussi un réquisitoire plus général contre la violence.

⁶ *Games and After Liverpool*, London : Samuel French, 1973, p. 55.

⁷ *Ibid*, p. 43

⁸ *Ibid*, p. 1.

⁹ *After Liverpool*, p. 3.

¹⁰ Rappelons que les premières pièces de Pinter furent appelées des "Comedies of Menace" par Irving Wardle, alors critique du *Times*.

¹¹ *Play for Yesterday*, in *Savoury Meringue and Other Plays*, London : Amber Lane Press, 1980, p. 62. *Play for Yesterday* fut présentée au public en 1974, au théâtre fringe Orange Tree, à Richmond.

¹² *Savoury Meringue*, p. 15. La pièce fut créée en 1971, à l'Ambiance Lunch-Hour Theatre Club, dans une mise en scène d'Ed Berman.

¹³ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1958.

¹⁴ *Op. cit.*, p. 66.

¹⁵ François Flahaut, *La parole intermédiaire*, Paris : Seuil, 1978.

¹⁶ La pièce fut créée au Nottingham Playhouse en 1961. Publiée dans *Neighbours and Other Plays*, London : Heinemann Educational, London, 1968, p. 129.

¹⁷ *Op. cit.*, p. 14.

¹⁸ Marina Yaguello, *Alice au pays du langage*, Paris : Seuil, 1981, p. 31.

¹⁹ James Saunders, *Double, Double*, London : French's Acting Edition, 1964. Aucune précision n'est indiquée quant au lieu et date de création.

²⁰ Jean Duvignaud, *Le jeu du jeu*, Paris : Balland, 1980, p. 149.