

COMEDIE ET VERITE : LES AMOURS COUPABLES DANS QUATRE "COMEDIES OF MANNERS" DES ANNEES 80

Une réflexion sur la comédie anglaise en cette fin du vingtième siècle nous entraîne aux limites d'un genre qui se refuse à toute définition. Comédie - ou farce - tragique, tragédie comique, comédie de menace, comédie dramatique, théâtre de la dérision, l'art comique multiplie les pistes, brise les carcans et se plaît à subvertir ses propres règles. Des auteurs accomplis tels que Harold Pinter, Simon Gray, Peter Nichols et Tom Stoppard ont rendu plus sinueux encore le parcours de la comédie contemporaine avec des pièces qui participent à la fois du drame, du vaudeville et de la "comedy of manners". Dans la meilleure tradition de cette dernière, *Betrayal* (1978), *Passion Play* (1981), *The Real Thing* (1982) et *Melon* (1987) soulèvent le masque de l'hypocrisie, fustigent les mœurs du temps et traquent leurs contemporains au plus profond d'eux-mêmes : dans leurs comportements amoureux. Principal ressort du vaudeville traditionnel, l'adultère devient ici l'absolue trahison. Dangereuses sont les liaisons sur les scènes londoniennes où l'infidélité devient terrifiante, où des auteurs dramatiques, délaissant le problème devenir collectif qui les avait inspirés pendant les années soixante, plongent au cœur de la dialectique de la vérité et du mensonge. Jeu social, jeu de l'amour et de l'infidélité se conjuguent dans un jeu d'apparences dont seul le théâtre reste le maître.

*
* *

L'univers clos, feutré, fermé sur lui-même, que nous dépeignent les quatre pièces, est celui de l'intelligentsia londonienne qui se distingue par la détention d'un savoir et la maîtrise d'un certain langage. Les personnages, car "personnages" il y a dans *Betrayal*, *Passion Play*, *The Real Thing* et *Melon*, sont aisément identifiables par leur milieu socio-professionnel. Robert et Jerry, les deux amis de *Betrayal* ainsi que Marcus Melon, personnage principal de *Melon*, évoluent dans le monde de l'édition, à la recherche de nouveaux talents, tandis que James, dans *Passion Play*, restaure des objets d'art. Stoppard, de son côté, opte pour un auteur dramatique et plusieurs comédiens dans *The Real Thing*. Tous sont les reflets fidèles d'un groupe social géographiquement circonscrit au nord de la Tamise, de préférence dans le N.W.3. L'intelligentsia des années quatre-vingt est confortablement installée, sûre d'elle-même, de ses valeurs et de sa réussite sociale. A l'inverse de ses aînés, qui marchaient pour la paix mondiale et cultivaient la colère, elle s'adonne à l'art pour l'art, se coupe des réalités sociales et s'autocontemple.

Au centre de leurs préoccupations quotidiennes, l'art est, pour les personnages des quatre pièces, une seconde nature. Leur perception du monde est forgée par leur sensibilité esthétique ; les références littéraires, musicales, picturales, qui émaillent leur discours, sont les éléments constitutifs

de leurs structures mentales. Seule valeur fixe du monde où ils évoluent, l'art assure un terrain neutre, un espace protégé où se perpétue et se transmet le code esthétique de la culture établie. L'intelligentsia londonienne, telle qu'elle apparaît dans *Betrayal*, *Passion Play*, *The Real Thing* et *Melon*, existe par un code social et culturel sur lequel elle fonde son identité.

Soumis aux règles du succès, l'art, dans les quatre pièces, remplit une fonction sociale ; il donne lieu à des échanges - culturels, économiques ou mondains - ou se vend. Dans tous les cas, il s'agit d'un art établi, reconnu, dont les protagonistes sont les gardiens. Nul n'est à l'origine d'une avant-garde, nul ne vient bousculer les schémas culturels existants, nul n'est véritablement créatif. Même Henry, dans *The Real Thing*, ne construit que des châteaux de cartes bien qu'il affiche des goûts assez anti-conventionnels en matière de musique. Dans les autres pièces, Bach, Beethoven, Yeats, les grands maîtres italiens, sont des valeurs incontestées. Dans *Betrayal*, *The Real Thing*, *Passion Play* et *Melon*, Pinter, Stoppard, Nichols et Gray montrent, par une mise en abyme, la mort des avant-gardes. Ils signent aussi, par ces quatre pièces, un théâtre plaisamment satirique, discrètement commercial, en tous points conforme à cette évolution. Soigneusement domestiqué, l'art a perdu sa dimension critique et se soumet au seul principe du plaisir.

L'art est pour chacun un moyen d'exalter ses fantasmes personnels et de persister dans ses égarements. Dans *Passion Play*, James nourrit ses fantasmes sexuels de la sensualité des peintres italiens. *La Passion selon Saint Mathieu*, qui domine la pièce, sert d'étrange contrepoint à sa propre passion pour son amie Kate. Les voyages d'Annie à Edimbourg, dans *The Real Thing*, permettent quelques escapades amoureuses entre les répétitions de *T'is Pity She's a Whore*. L'Italie de *Betrayal* se prête au jeu du mensonge et de la vérité dans les réminiscences de W.B. Yeats. Pour Melon, déprimé, la *Neuvième Symphonie* participe à la corruption du monde environnant. Chacun fait l'expérience d'un étrange divorce (qui vient doubler celui du couple) entre vérité esthétique et vérité humaine. L'aspiration vers le monde de l'esprit ne s'accompagne d'aucune transcendance. La recherche narcissique du plaisir ne serait-elle qu'une fausse piste dans la quête de la vérité ? Dans le monde de l'intelligentsia londonienne tel qu'il apparaît, jamais le Beau n'a été aussi étranger au Vrai.

Les éditeurs de talent, les restaurateurs de génie, les musiciennes inspirées et les lecteurs avides qui peuplent les quatre pièces, sont maîtres d'un savoir et d'un langage. D'une certaine manière, ils sont maîtres d'un jeu social. Dans tous les cas, chacun excelle dans la manipulation du langage, en digne héritier de la "comedy of manners" ; le dialogue se veut alerte, aphoristique, riche de paradoxes. Il se fait libertin, souvent, métaphysique, parfois, surtout avec Marcus Melon, homme cultivé et charmeur, friand de réparties spirituelles et de bons mots. Le monde médiatique apparaît à Melon comme un désert et ne lui inspire qu'un humour grinçant, une dérision dévastatrice. Le caractère artificiel du monde qui l'entoure lui suggère de non moins factices jeux de mots où le narcissisme l'emporte sur la véritable critique. Le jugement de Charlotte sur l'humour de Henry, dans *The Real Thing*, pourrait s'appliquer à celui de Melon :

"Henry thinks he has a sense of humour, but what he has is a joke reflex. Eh, Henry? His mind is racing" (1).

Les jeux de langage auxquels se livrent avec brio les protagonistes des quatre pièces éclairent souvent une vérité profonde. Procédé cher à la "comedy of manners", la répartie à double sens revêt ici une importance structurelle. Dans *Betrayal*, l'amitié masculine tient une grande place au chapitre du code social, surtout celle qui lie Robert et Jerry. Consécration de cette solide complicité, une partie de squash entre hommes, prélude à quelques pintes de bière et à un bon repas, est un rite qui scelle l'amitié. Le code réproouve toute transgression de l'ordre masculin, et curieusement, dans *Betrayal*, la partie de squash toujours prévue, toujours annoncée, n'a jamais lieu. A la place, un duel métaphorique se joue entre l'amant et l'époux trompé, un duel plus lourd de conséquences réelles, où l'époux (Robert) "sait" depuis quatre ans, et à qui ce savoir donne un net avantage :

Jerry. But we've seen each other... a great deal... over the last four years.
We've had lunch.

Robert. Never played squash though.

Jerry. I was your best friend.

Robert. Well, yes, sure.

/.../

Jerry. Why didn't you tell me?

Robert. I thought you might know (2).

Le rituel mondain sauve la face comme il se doit ; jeux de langage et jeux d'attitudes se renforcent et se répondent. Le ludisme verbal est un masque parmi d'autres où domine le principe du plaisir. Ce dernier, mêlant les exigences de la chair à celles de l'esprit, règne en maître sur le jeu de l'amour. Code esthétique, code social et code amoureux se superposent dans le jeu des apparences.

*

* * *

Le jeu de l'amour offre à ceux qui participent au jeu social une autre voie dans la quête de la vérité. Consommé ou non, imaginé ou réellement vécu, l'adultère, situation transgressive et principal ressort de l'action dans les quatre pièces, démontre traditionnellement la fragilité des apparences et des institutions.

Tolérants et modernes, les couples que dépeignent Pinter, Stoppard, Nichols et Gray assument, en apparence et pour un temps, leur infidélité et celle de l'autre ; mais cette situation répond aussi aux règles du vaudeville le plus traditionnel dont *Betrayal* est la parodie (sérieuse) la plus achevée. En effet, Emma a pour amant le meilleur ami de son mari, situation typique du vaudeville du dix-neuvième siècle qui embourgeoise l'adultère sur le modèle conjugal. Pinter livre tous les détails matériels de cette situation banalisée : les deux amants louent un appartement à Kilburn pour abriter plus confortablement leurs rencontres. Dans la scène six, située en 1973, Emma rentre avec le panier du déjeuner et une nappe rapportée d'Italie. Elle note qu'il ne serait pas superflu de passer l'aspirateur (3), mais en 1971 déjà - ce que nous apprendra la huitième scène dans la remontée du temps - Emma s'activait dans la cuisine, en parfaite ménagère, tandis que Jerry servait le vin, conformément à l'usage. La table était dressée et Emma, dégustant une vodka, échangeait avec Jerry les menus détails de la matinée. La liaison

clandestine de Jerry et Emma est parfaitement circonscrite dans l'espace et le temps. Elle dure cinq années, à Wessex Grove, de 1968 à 1973, date à laquelle Robert (l'époux) est informé par Emma à l'insu de Jerry ; la liaison dure encore deux ans, jusqu'en 1975. L'adultère ainsi embourgeoisé, réglé, domestiqué, ne résiste pas plus au temps que la conjugalité bien établie. Il est d'ailleurs difficile, parfois, avec *Betrayal*, de ne pas confondre les scènes illicites et les situations conjugales, aussi bien à la lecture qu'au théâtre. A cet égard, l'ironie de Pinter atteint ses limites quand, lors d'une longue absence de Jerry en voyage d'affaires aux Etats-Unis, Emma et Robert conçoivent un enfant qui sera aussi légitime que leur couple. L'abondance de précisions chronologiques fournies par Pinter dans sa quête de la vérité ne laisse aucun doute quant à la filiation de l'enfant. Jerry étant le meilleur ami de Robert, son *alter ego* en quelque sorte, les deux relations ne peuvent qu'être interchangeables et se ressembler en tous points.

L'adultère sobrement clandestin et géré par Pinter exclut la passion sexuelle que connaissent James et Kate, dans *Passion Play*, et dont Eleanor, l'épouse légitime et très moderne de James, ne peut tolérer l'emprise. En effet, une dangereuse liaison se tisse entre James et Kate, de vingt ans sa cadette, photographe de profession, amie du couple et ancienne compagne d'un ami récemment disparu. Séductrice redoutable, Kate éveille chez James, désorienté par la cinquantaine, une passion dévorante que sa garde-robe érotique sait entretenir. Meurtrie par l'infidélité de James, Eleanor sombre dans la dépression avant de quitter le domicile conjugal. Ce vaudeville tragique, qu'une mise en scène efficace a rendu très convaincant lors de sa création et de son transfert, met le spectateur infiniment mal à l'aise. La pièce s'achève sur la fuite d'Eleanor le soir de Noël, tandis que James reste seul avec ses fantasmes érotiques et Kate, seule "maîtresse" de la situation et du destin de tous. Au jeu des amours illicites certains perdent et le gain des autres est dérisoire.

Si le profit de James est un désir faustien de jeunesse et une gratification narcissique, la perte de Marcus Melon est celle de son intégrité. Dans cet exemple encore, l'adultère moderne mal maîtrisé bien que toléré en apparence, conduit le séduisant éditeur tout droit vers une crise dépressive qui l'anéantit. Lorsqu'il apprend, de manière indirecte, l'infidélité de Kate, son épouse, Melon choisit tout d'abord le rôle du voyeur. Ses suppositions, ses questions, ont pour but - pense-t-il - d'exalter l'érotisme conjugal. Pourtant, de jeux de langage en jeux érotiques, Marcus Melon est brisé par la jalousie. La pièce qui porte son nom est un long flash-back sur le modèle de *Betrayal*, d'ailleurs dédiée par Pinter à Simon Gray, tout comme ce dernier avait dédié *Otherwise Engaged* à Pinter en 1975. Cette affinité manifeste entre les deux auteurs apparaît aussi entre les pièces. Dans *Melon*, le personnage principal, à la recherche de son identité, est le spectateur de sa propre vie. Ce dédoublement, que l'on retrouve aussi dans *Passion Play* et *Betrayal* par le biais des *alter ego*, donne à Melon la distance nécessaire à une réflexion sur lui-même. La pièce s'achève sur la prière de celui qui cherche l'unité du moi dans la paix intérieure :

Melon. /.../ but praying that where you stand is where you actually are, that what you see is all that's truly visible, that what you hear is the usual medley of human noises - one step at a time (4).

Passion Play et *Melon* montrent la tyrannie des passions mortifères et des images mentales. La jeunesse et l'Eros sont autant de pièges où s'égare celui ou celle qui, en mal d'expérience, confond apparence et réalité. Pourtant, dans le monde de *Passion Play*, l'infidélité fait partie d'un contrat entre adultes consentants :

Kate. I know you agree with me, Eleanor, that sex is terrific fun as long as it doesn't lose your friends. It should be open. Cards on the table (5).

Les liaisons sont tout aussi tolérées dans l'univers de *Melon*, elles font partie des conventions :

Melon. /.../ After all, it's perfectly usual - conventional even these days. Having what's called an open marriage, eh? (6).

Marcus Melon paye un lourd tribut au conformisme de la société permissive : la destruction de son intégrité. Au fantasme sexuel, Gray superpose la trahison absolue. De divorce (*Betrayal* et *The Real Thing*) en crise dépressive (*Passion Play* et *Melon*), triste est la chair au théâtre dans les années quatre-vingts, et sévère le châtiment de ceux-là même dont la génération est à l'origine de la société de tolérance. Quelle faute expient les victimes de leur propre loi ? et quel est le sens de ce vide où nous plongeant ces dramaturges qui, deux décennies plus tôt, fustigeaient la morale établie ?

Pour Henry, dans *The Real Thing*, respect des mots et recherche de la vérité vont de pair. Par le truchement de son art, il s'interroge sur l'univers moral et sur la responsabilité de l'individu devant les mots :

Henry. /.../ I don't think writers are sacred, but words are. They deserve respect. If you get the right ones in the right order, you can nudge the world a little or make a poem which children will speak for you when you're dead (7).

L'idéalisme de Henry répond à la morale moins austère de Charlotte et Debbie. Pour ces dernières, le code de la tolérance est simple, l'infidélité n'est pas ce que l'on croit, elle n'a rien à voir avec ce que décrit Henry dans sa pièce *House of Cards* où la trahison est source de souffrance :

Debbie. What, *House of Cards*? /.../ Infidelity among the architect class. Again.

Henry. It was about self-knowledge through pain.

Debbie. No, it was about did she have it off or didn't she. As if having it off is infidelity.

Henry. Most people think it is (9).

Ainsi mise en abyme, à travers les formules lapidaires de Charlotte et Debbie, la morale permissive semble étrangement vaine et réductrice. Pourtant, selon Charlotte, la philosophie de Henry sur l'engagement et la fidélité est tout aussi abstraite. Un point de rencontre est-il possible entre l'ex-épouse libre et libérée et le puritain nouvelle manière ? L'amour selon Henry, qui a pour lui le semblant d'une morale saine, n'est-il aussi qu'un château de cartes prêt à s'effondrer comme celui de la première scène ? Stoppard déconstruit habilement les traditionnelles oppositions binaires du mensonge et de la vérité, de la fidélité et de la trahison. La recherche du Vrai est ailleurs, au-delà même des apparences et de toutes les certitudes.

L'artificialité du jeu social et du jeu de l'amour est renforcée par le jeu théâtral. Si les dangereuses liaisons créent pour un temps une illusion de jeunesse et de bonheur, le théâtre explore et consacre la vérité dans et par l'illusion. Vérité de et dans l'illusion, la théâtralité, suprême paradoxe, plonge, depuis "La souricière" de *Hamlet*, au cœur de l'univers moral.

Par une déconstruction minutieuse des structures fondamentales de la pièce de théâtre (espace, temps, personnage monolithique, intrigue), les quatre auteurs manipulent la théâtralité et rompent, de manière continue avec les conventions réalistes. Les procédures de mise à distance utilisées dans les quatre pièces servent la réflexion morale par le jeu des apparences. Loin d'être un artifice, la chronologie inversée de *Betrayal* sert le dessein moral de la pièce. En effet, en remontant neuf années de la vie d'un triangle adultère, Pinter fouille l'expérience passée et théâtralise ainsi la mémoire. A l'inverse de ses pièces précédentes où les évocations du passé accroissaient le mystère par leur caractère obsessionnel et insondable, dans *Betrayal* chaque question liée au passé reçoit une réponse qui est aussi une preuve, voire une contre-preuve. L'explicite remplace le mystère, là où chaque moment de vérité révèle un mensonge passé et impose sa réalité objective. Pinter dépayse son spectateur en levant l'ambiguïté là où elle a toujours régné dans son théâtre, c'est-à-dire dans la mémoire. Avec la réalité du mensonge, l'auteur dévoile le monde inquiétant de la vérité objective.

La théâtralisation du temps se double, dans les dialogues, d'une interrogation anxieuse sur la durée. Les trois personnages sont mus par l'irrépressible besoin de dater tous les événements du passé ; leurs échanges sont essentiellement faits de questions portant sur le temps écoulé depuis une situation ou une autre. La réponse fournie permet toujours au spectateur de reconstituer tout un calendrier. Les saisons, indiquées dans les didascalies, ainsi que les lieux (Venise), rythment les grands événements de leur vie. Qu'ont-ils fait hier ? Que feront-ils demain ? sont autant de questions auxquelles Pinter répond sans la moindre ambiguïté. Jamais structure chronologique au théâtre n'a été reconstituée avec une telle rigueur. Cette frénésie de précision dans le balisage d'une portion de vie engendre un implacable sentiment d'absurde.

Contrainte absolue dans *Betrayal*, le temps est tchékhovien : il s'érige en destin. L'inversion chronologique impose au spectateur un inconfortable travail cérébral de confrontation des données. Le temps fictif de la pièce (de 1977 à 1968) s'oppose au temps réel que le spectateur est amené à rétablir. La structure temporelle maintient ainsi un quadrillage qui retient l'imagination prisonnière. De révélation en mensonge, Pinter jalonne le parcours de ses protagonistes jusqu'à la chute initiale : en 1968, Jerry a trahi son ami de toujours.

Le procédé de distanciation de l'inversion du temps court-circuite l'émotion du spectateur ; celui-ci ressent cependant l'intense satisfaction de "savoir" - croit-il - avant Robert, et de savoir avant Jerry que Robert "sait". Dans le monde fictif de *Betrayal*, les protagonistes doublent pourtant le spectateur de vitesse, car depuis 1977, le début de la pièce et de la remontée du temps, Jerry "sait", et ce savoir définitif a consacré la rupture des amants et le divorce des époux. Tel est l'aboutissement du savoir dans *Betrayal* : le

divorce absolu entre temps fictif et temps réel. Le gain du spectateur est nul quand le rideau tombe ; l'asymétrie du savoir des personnages et du public, inégalement distribué par Pinter dans sa manipulation du temps, le caractère dérisoire de la nature de ce savoir, s'opposent singulièrement au foisonnement de repères fixes donnés tout au long de la pièce. L'excès de précision débouche sur le vide.

Le traitement du temps ne revêt pas la même importance dans les trois autres pièces qui servent leur dessein moral par la déconstruction du "personnage". Représentation scénique de la conscience (bonne ou mauvaise), de la gémellité, de l'*alter ego*, le double est un procédé dramatique bien connu que Peter Nichols utilise avec méthode dans *Passion Play*. Jim et Nell, les *alter ego* de James et Eleanor, évoluent sur la scène en chair et en os, visibles au spectateur mais invisibles aux deux protagonistes. Jim dicte à James son premier mensonge, ses fantasmes inavouables, lui souffle des intentions cachées. Lorsque James est avec Eleanor, son esprit, son autre moi-même, Jim, est avec Kate. Un univers fictif au second degré se superpose au monde dramatique que le spectateur associe (pour plus de commodité) au "réel". Dialogues fictifs et dialogues réels s'emboîtent parfaitement, sans jamais se confondre, et créent, dans l'univers de *Passion Play*, deux mondes bien distincts : le "réel" et l'"imaginaire". Nell, l'*alter ego* d'Eleanor, apparaît pour la première fois quand cette dernière apprend, grâce au concours d'une amie qui a subtilisé une lettre, la liaison de James avec Kate. Peter Nichols montre simultanément sur la scène deux actions distantes de plusieurs jours. Ce procédé scénique efficace, largement utilisé dans le théâtre d'Ayckbourn, apporte toutes les informations en raccourci et fait du spectateur celui qui "sait". Dans *Passion Play*, tandis que Jim écrit à Kate, Agnès lit à Eleanor le contenu de cette même lettre dérobée quelques jours plus tard. L'effet de simultanéité abolit le temps et donne une épaisseur matérielle définitive à la désunion du couple qui se trouve démultipliée par la présence des deux *alter ego* sur la scène. Ce procédé dramaturgique permet aussi d'endiguer la tragédie personnelle d'Eleanor. En effet, c'est Nell qui absorbe des barbituriques, et non Eleanor, et c'est Jim, et non James qui la sauve. Le scénario doublement imaginaire du suicide raté de Nell n'encombre pas la pièce d'un élément mélodramatique inutile. Habile jeu de construction, la théâtralisation de la conscience par l'*alter ego* tient la souffrance en respect.

La simultanéité scénique de séquences distinctes dans l'espace et le temps rend visible l'implicite, et matérialise aussi l'enchaînement des effets et des causes. Le monde de *Betrayal* et de *Passion Play*, dépourvu de tout mystère, apparaît comme étrangement limpide et rationnel. Dans la pièce de Nichols, la mise en abyme, loin de rendre le réel plus opaque, joue un rôle explicatif. Elle montre James sous l'emprise de fantasmes dont Eleanor est exclue. De tels procédés de distanciation consacrent le triomphe de l'illusion, mais aussi sa reconnaissance par le public. Le théâtre dans le théâtre entraîne une prise de conscience tout comme le psychodrame aide à retrouver l'intégrité perdue. Observateur de lui-même, Melon traverse les aires scéniques ; il passe du présent au passé, et reconstruit la chaîne logique des événements qui peuvent être à l'origine de la sévère dépression dont il émerge lentement. Le salon et la chambre à coucher, le cabinet du psychiatre, découpent trois espaces différents sur la scène. Là encore, le dédoublement

de Melon, la démultiplication de l'espace et la remontée du temps servent à éclairer l'enchevêtrement des effets et des causes. L'expérience douloureuse de Melon s'explique (en apparence) par l'infidélité (jamais réellement prouvée) de Kate. Dans *Melon* la théâtralité est mise au service d'une quête individuelle qui, d'une certaine manière, aboutit. Le caractère explicite de *Melon* contraste avec *Inadmissible Evidence* que la pièce de Gray rappelle à bien des égards. L'avocat qui s'accusait avec courage en 1964 dans la fin de partie métaphysique de la pièce de John Osborne, est devenu, en 1987, avec le personnage de Marcus Melon, un simple mari jaloux. La dialectique entre devenir collectif et destin individuel s'estompe et cède la place au confort quotidien. Gray nous offre la satire d'une fin de siècle où s'appauvrit la réflexion.

La mise en abyme, procédé familier à Stoppard, joue un rôle moins simplificateur dans *The Real Thing*, où recherche artistique, vérité de l'amour et vérité tout court se conjuguent. La première scène de la pièce donne le ton : elle est en réalité la théâtralisation de la première scène d'une pièce écrite par Henry, "House of Cards". Le spectateur ne le percevra qu'au début de la scène suivante. Dans cette première scène, typique d'une comédie légère, Charlotte est censée revenir d'un voyage d'affaires en Suisse. En réalité, Max, son époux, a trouvé le passeport qu'elle a oublié, preuve irréfutable du mensonge, comme la lettre de *Betrayal* et celle de *Passion Play*. Curieusement, Max et Melon, confrontés à la même situation, posent la même question : "Is it anyone I know?" (10)

Fiction dans la fiction, la première scène de *The Real Thing* pourrait être vécue par Henry lui-même et sa première épouse, Charlotte, ou bien sa seconde, Annie, ou encore par Charlotte et Max, son deuxième mari. Ici la pièce dans la pièce et la pièce ne font qu'un. Loin de fournir une explication et de rendre le réel rationnel, le théâtre dans le théâtre chez Stoppard cherche, sous les formes sensibles, les visages cachés d'une vérité humaine toujours inaccessible à l'artiste. Stoppard emboîte les scènes du jeu de l'amour et de la jalousie de *The Real Thing* dans celles qui traitent du même thème dans "The House of Cards". La deuxième pièce, intrigue secondaire de la première, l'intrigue principale, l'épaule et la renforce. Le même procédé est réutilisé au deuxième acte (scène huit), quand Annie et Billie répètent *T'is Pity She's a Whore*; mais au lieu d'être une version grimaçante de la situation principale, la scène jacobéenne souligne, par sa beauté, le caractère dérisoire de la relation qui se tisse entre les deux comédiens. Entre temps, Henry réfléchit sur les pièges de l'infidélité.

Contrairement à l'amour, l'art, dans *The Real Thing*, échappe au conformisme du jeu social. Si, comme Henry l'explique, le réel est indissociable de notre perception de celui-ci, l'art nous aide à infléchir nos perceptions donc à changer le réel. Le monde des apparences, façonné par l'artiste, ouvre la voie au Beau et au Vrai. Créativité et fidélité sont les deux pôles fixe qui, au-delà des apparences sensibles, donnent un sens à la vie. Le théâtre dans le théâtre, le jeu du jeu, est désormais "the real thing".

*

* *

Comédies sans célébration, drames sans transcendance, les pièces étudiées, parfois sombres et souvent sérieuses, sont celles d'un entre-deux. Ni très brutales, ni véritablement cyniques, leur domaine est celui de la satire en demi-teinte. Coupable de son propre vide, l'intelligentsia des années quatre-vingt se divertit dans la contemplation dérisoire de ses infidélités. Cette vision amère de la fin du siècle montre l'absolue fidélité de quatre auteurs à un théâtre qui ne cesse de s'interroger sur son propre devenir.

Nicole BOIREAU
(Université de Metz)

NOTES

- (1) *The Real Thing*, Faber and Faber, 1984, p. 29.
- (2) *Betrayal*, Methuen, 1978, pp. 39-40.
- (3) *Ibid.*, p. 94.
- (4) *Melon*, Methuen, 1987, p. 83.
- (5) *Passion Play*, Methuen, 1985, p. 64.
- (6) *Melon*, p. 21.
- (7) *The Real Thing*, p. 54.
- (8) *Ibid.*, p. 67.
- (9) *Ibid.*, p. 62.
- (10) *Ibid.*, p. 15.