

BAC
première

PROFIL

223

224

HISTOIRE LITTÉRAIRE

**Les mythes antiques
dans le théâtre français
du XX^e siècle**

Électre • Antigone
La guerre de Troie n'aura pas lieu
Les Mouches
La Machine infernale

CHRISTOPHE CARLIER
PHILIPPE GRANDJEAN

L I T T É R A T U R E



HATIER

02399863X

820

Collection

PROFIL LITTÉRAURE

dirigée par Georges Décote

Série

HISTOIRE LITTÉRAIRE

**Les mythes antiques
dans le théâtre
français du XX^e siècle**

**Électre • Antigone • La guerre
de Troie n'aura pas lieu • Les Mouches
La Machine infernale**

CHRISTOPHE CARLIER
agrégé de l'Université
docteur ès lettres

PHILIPPE GRANDJEAN
agrégé de l'Université
docteur ès lettres



HATIER

54

1999-75918

SOMMAIRE

■ Fiches Profil	
<i>La Machine infernale</i> (Jean Cocteau)	5
<i>La guerre de Troie n'aura pas lieu</i> (Jean Giraudoux)	7
<i>Électre</i> (Jean Giraudoux)	9
<i>Les Mouches</i> (Jean-Paul Sartre)	11
<i>Antigone</i> (Jean Anouilh)	13
■ 1. Qu'est-ce qu'un mythe ?	15
FONCTIONS ET CATÉGORIES DES MYTHES	15
LE TEMPS DU MYTHE	16
MYTHE ET LITTÉRATURE	17
PUISSANCE ET INTÉRÊT DU MYTHE	19
PEUT-ON CRÉER DES MYTHES MODERNES ?	22
■ 2. Le mythe d'Électre	25
LES DONNÉES DE LA LÉGENDE	25
LES TRAGÉDIES D'« ÉLECTRE » DANS L'ANTIQUITÉ	27
LES EMPRUNTS DE GIRAUDOUX ET DE SARTRE	29
■ 3. Le mythe d'Œdipe	33
LE MYTHE ANTIQUE	33
ŒDIPE ET LA PSYCHANALYSE	35
ŒDIPE DANS LE THÉÂTRE DU XX ^e SIÈCLE	36
■ 4. Le mythe d'Antigone	39
LA JEUNE FILLE DÉVOUÉE À SON PÈRE	39
UNE PIEUSE RÉBELLION	40
LE TRAVAIL DE JEAN ANOUILH	42
■ 5. Pourquoi le retour des mythes ?	45
LE MYTHE, ÉCHO DE L'ACTUALITÉ	45
LE MYTHE, SOURCE DE RÉFLEXION ET D'ÉMOTION TRAGIQUE	47
LE MYTHE, CRÉATEUR DU MERVEILLEUX	50

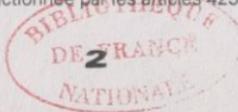
© HATIER, PARIS, AOÛT 1998

ISSN 0750-2516

ISBN 2-218 72482-0

Toute représentation, traduction, adaptation ou reproduction, même partielle, par tous procédés, en tous pays, faite sans autorisation préalable est illicite et exposerait le contrevenant à des poursuites judiciaires. Réf. : loi du 11 mars 1957, alinéas 2 et 3 de l'article 41.

Une représentation ou reproduction sans autorisation de l'éditeur ou du Centre Français d'Exploitation du droit de Copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 PARIS) constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.



■ 6. La désacralisation du mythe	54
LA LAÏCISATION DU MYTHE	54
LA BANALISATION DU MYTHE	57
DES MYTHES EN PARTIE Tournés en dérision	59
■ 7. L'actualisation des mythes	64
DES CONTEXTES HISTORIQUES ANALOGUES	64
DES PERSONNAGES MODERNISÉS	67
UN LANGAGE ACTUALISÉ	68
■ 8. Le traitement du temps	70
LE TEMPS MYTHIQUE	70
LE TEMPS TRAGIQUE	73
LE TEMPS HUMAIN	75
■ 9. Un emprunt à la tragédie grecque : la présence du chœur	78
LA COMPOSITION DE LA TRAGÉDIE ANTIQUE	78
LES EMPRUNTS DU XX ^e SIÈCLE À LA TRAGÉDIE ANTIQUE	79
LE SENS DU PROCÉDÉ	82
■ 10. L'absurde	85
DE LA PERTE À L'ABSENCE DE SENS	85
L'HOMME, JOUET D'UNE HISTOIRE INCOMPRÉHENSIBLE	87
DES RÉPONSES PARTIELLES À L'ABSURDE	90
■ 11. La remise en cause du destin	92
LA PRÉSENCE DU DESTIN	92
UN TERME CONTESTABLE	94
DESTIN ET LIBERTÉ	97
■ 12. Mythe et politique	100
LE DÉGOÛT DE LA POLITIQUE	100
LE DÉBAT D'IDÉES	102
L'ACTUALITÉ POLITIQUE AU CŒUR DU MYTHE	104
■ 13. Mythe et ordre : éloge de la contestation	108
DES HÉROS EN RÉVOLTE	108
LE RETRAIT DES PERSONNAGES	109
DE L'ORDRE AU CHAOS	110
■ 14. Mythe et morale : par-delà le bien et le mal	112
MYTHE ET SEXUALITÉ	112
LE MYTHE ET L'IDÉE DE BIEN	115
■ 15. Mythe et tragédie	118
LE MYTHE ET LA TRAGÉDIE À L'ÉTAT PUR.....	118
LE MYTHE ET LE PERSONNAGE TRAGIQUE	120
LE MYTHE ET LA THÉÂTRALITÉ	123

■ 16. Le traitement dramaturgique du mythe	125
LE MAINTIEN DE L'INTÉRÊT DRAMATIQUE	125
DU LIEU GÉOGRAPHIQUE AU LIEU TRAGIQUE	127
UN TEMPS COMPTÉ	129
■ 17. Mythe et poésie	131
L'IRRUPTION DU SURNATUREL	131
LA BEAUTÉ DU MONDE	132
■ 18. Le mythe entre comédie et tragédie	138
DES INGRÉDIENTS COMIQUES INTRODUITS AU CŒUR	
DU MYTHE	138
UN COMIQUE GRINÇANT	141
MYTHE ET DÉRISION : UN TRAGIQUE DE L'INDIFFÉRENCE	143
■ 19. Mythe et langage :	
la rupture avec la tradition	145
UN STYLE FACÉTIEUX	145
LE « BEAU STYLE » DÉMYSTIFIÉ	147
LA RÉFLEXION SUR LE LANGAGE	150
■ 20. Mythe et philosophie	152
DES PIÈCES PROCHES DU MYTHE PHILOSOPHIQUE	152
L'ABSENCE DE DÉMONSTRATION	154
ÉLÉMENTS DE BIBLIOGRAPHIE	157
INDEX DES THÈMES ET DES NOTIONS	159

Les références renvoient aux éditions suivantes :

COCTEAU, *La Machine infernale*, Le Livre de poche, 1997, n° 854.

GIRAUDOUX, *La guerre de Troie n'aura pas lieu*, Le Livre de poche, 1998, n° 945.

GIRAUDOUX, *Électre*, Le Livre de poche, 1998, n° 1030.

SARTRE, *Les Mouches*, Gallimard, Folio, 1997, n° 807.

ANOUILH, *Antigone*, Éditions de La Table Ronde, 1998.

Abréviations utilisées :

MI : *La Machine infernale*

GT : *La guerre de Troie n'aura pas lieu*

É : *Électre*

LM : *Les Mouches*

A : *Antigone*

Christophe Carlier a rédigé les chapitres 3, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 18, 19, 20.

Philippe Grandjean a rédigé les fiches Profil, ainsi que les chapitres 1, 2, 4, 5, 6, 7, 10, 15, 16, 17.

Fiche Profil

La Machine infernale (1934)

JEAN COCTEAU
(1889-1963)

THÉÂTRE
XX^e SIÈCLE

RÉSUMÉ

L'action se déroule dans la ville grecque de Thèbes, en des endroits divers, selon les actes, à une époque très reculée.

– **Acte I** (« Le fantôme ») : Une « Voix » retrace les grandes étapes de la vie d'Œdipe. Un oracle lui avait prédit qu'il tuerait son père et qu'il épouserait sa mère. Plus Œdipe a tenté de déjouer la prophétie, plus il l'a involontairement accomplie. Son histoire est donc la plus « infernale » machine que les dieux aient jamais mise au point pour anéantir un homme : « Regarde, spectateur » (p. 36).

« *Un chemin de ronde sur les remparts de Thèbes* », une « *nuit d'orage* » : deux soldats montent la garde. Ils parlent, d'abord entre eux puis à leur chef, d'un fantôme qui leur est apparu à plusieurs reprises. C'est celui de Laïus, le roi de Thèbes, mort voilà longtemps, au cours d'une rixe, dans des conditions mystérieuses. Accompagnée du devin Tirésias, Jocaste, la veuve de Laïus, vient se renseigner sur ces apparitions. Le fantôme de Laïus essaie en vain de la prévenir d'un danger imminent.

– **Acte II** (« La rencontre d'Œdipe et du Sphinx ») : La Voix précise qu'au même moment Œdipe rencontre le Sphinx, sur une colline qui domine la ville.

Une jeune fille de dix-sept ans (le Sphinx en réalité) converse avec une matrone de Thèbes qui se plaint de ce que le Sphinx lui a dévoré l'un de ses fils. Œdipe survient. Ne sachant pas qu'il a affaire au Sphinx, il lui raconte sa vie d'errance pour échapper à la malédiction qui pèse sur lui. La jeune fille tente de le séduire, lui révèle sa véritable nature et l'aide à résoudre l'énigme¹. Le Sphinx meurt, tandis qu'Œdipe devient roi de Thèbes et qu'il épouse Jocaste, pour avoir débarrassé la région d'un monstre sanguinaire.

– **Acte III** (« La nuit de noces ») : Les fêtes du couronnement sont achevées, précise la Voix. Chacun rentre chez soi.

1. L'énigme est : « Quelle est la créature qui marche à quatre pattes le matin, à deux le midi et à trois le soir ? » Et la réponse : l'homme. Enfant, il marche à quatre pattes ; adulte, sur ses deux jambes ; vieillard, avec une canne.

Œdipe et Jocaste se retrouvent dans la chambre nuptiale. Tirésias les met en garde contre de mauvais présages. Œdipe le soupçonne de vouloir politiquement l'éliminer. Tirésias les laisse seuls. L'inceste est consommé.

– **Acte IV** (« Œdipe roi ») : Selon la Voix, « dix-sept ans ont passé ». Une terrible peste s'est abattue sur la ville. Un messager puis un berger viennent révéler l'atroce vérité : Œdipe a naguère tué son père Laïus et il est devenu l'époux de sa mère. Jocaste se suicide. Œdipe se crève les yeux.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

– **Tirésias** : prêtre de Zeus (Jupiter). Âgé et aveugle, il est le devin le plus talentueux et le plus célèbre du pays.

– **Jocaste** : reine de Thèbes, mariée une première fois à Laïus, dont elle a un fils, Œdipe, qu'elle abandonne à sa naissance. Vingt ans après, devenue veuve, elle épouse en secondes noces le vainqueur du Sphinx : Œdipe ! Quatre enfants naîtront de leur union (dont Antigone).

– **Œdipe** : roi de Thèbes. Perspicace et intelligent, il a été élevé à Corinthe par des parents adoptifs. Il se découvre parricide et incestueux malgré lui.

– **Le Sphinx** : personnage légendaire, qui interroge les passants et dévore tous ceux qui ne savent pas répondre à la question qu'il leur pose. Il apparaît d'abord sous les traits d'une jeune fille.

THÈMES

1. La fatalité, une injustice voulue par des dieux méchants.
2. Poésie et merveilleux.
3. La dramatisation du mythe.

AXES DE LECTURE

1. **La structure de la pièce** : « Le temps des hommes, dit l'un des personnages, est de l'éternité pliée » (p. 87). La pièce est construite sur un traitement très particulier du temps. Les événements sont tantôt simultanés (actes I et II), tantôt longuement séparés (acte IV).

2. **La recreation du mythe** : si Cocteau ne modifie pas les éléments fondamentaux de la légende, il en change les causes et les significations. Ainsi le Sphinx devient-il une jeune fille sensible au charme d'Œdipe.

3. **Poésie et merveilleux** : la pièce mêle le féerique, le mystère et le merveilleux par des apparitions fantomatiques et des métamorphoses.

4. **La désacralisation du mythe** : par le mélange de scènes vulgaires et nobles.

5. **Œdipe et le complexe d'Œdipe** : la pièce contient des échos de ce que la psychanalyse nomme le *complexe d'Œdipe*, qui réside dans l'attirance physique que tout homme, durant sa prime enfance, éprouve pour sa mère.

Fiche Profil

La guerre de Troie n'aura pas lieu (1934)

JEAN GIRAUDOUX
(1882-1944)

THÉÂTRE
XX^e SIÈCLE

RÉSUMÉ

L'action se passe à Troie, en des temps très lointains, avant que la guerre avec les Grecs éclate.

– **Acte I** : Chacun attend l'arrivée d'un envoyé des Grecs, qui vient réclamer Hélène, femme de Ménélas, le roi de Sparte, que le troyen Pâris a enlevée. Confiante dans l'issue de la négociation qui s'annonce, Andromaque estime que « la guerre de Troie n'aura pas lieu » (p. 55). Cassandre, sa belle-sœur, prétend le contraire.

Hector, l'époux d'Andromaque, revient victorieux de la dernière guerre. Ému de retrouver sa femme et d'apprendre qu'elle attend un enfant, il souhaite à tout prix éviter le nouveau conflit qui, lui dit-on, menace du fait du rapt d'Hélène.

Aussi convoque-t-il aussitôt son frère Pâris pour lui demander de ne pas s'opposer au retour d'Hélène en Grèce. Pâris finit par accepter, à la condition toutefois que leur père Priam, le roi de Troie, y consente. Mais comme tous les vieillards de la ville que fascine la beauté d'Hélène, Priam ne désire pas vraiment le départ de la princesse grecque. Il ne s'y oppose pas non plus franchement.

Secondé par Hécube, sa mère, et par Andromaque, sa femme, Hector s'oppose au « poète » Demokos, pour qui la remise d'Hélène aux Grecs serait une bassesse et une atteinte à l'honneur national. Hector obtient d'Hélène elle-même son accord pour retourner en Grèce, même si, précise-t-elle, elle ne se « voit » pas revenir en Grèce. Hector semble avoir gagné la partie. De fait, la Paix apparaît. Mais elle est « pâle », « malade » et vêtue comme une mendiante (p. 100).

– **Acte II** : Hélène qui n'aime pas plus Pâris que Pâris ne l'aime, joue à la coquette avec Troilus, le jeune frère d'Hector et de Pâris. Pendant ce temps, Demokos élabore les principes d'une propagande belliciste, destinée à soutenir le « moral » des troupes. Au moment où Hector obtient que l'on ferme enfin les portes du temple de la guerre, on annonce l'arrivée des navires des Grecs.

Demokos s'oppose aussitôt à leur débarquement, qu'il considère comme une offense aux Troyens. Il s'est

d'ailleurs adjoint les services de Busiris, un juriste de droit international, pour démontrer que les Troyens ne peuvent sans risques ni déshonneur laisser accoster les Grecs. Hector déjoue la manœuvre et, sous prétexte d'un « discours aux morts », fait l'éloge de la paix.

Premier Grec à débarquer, Oïax, ivre et stupide, gifle Hector, injurie Andromaque. Impassible, Hector supporte ce double affront pour sauver la paix. Arrive Ulysse, l'ambassadeur grec. La négociation s'engage entre les deux chefs. Aucun d'eux ne souhaite la guerre. Ulysse reste pourtant convaincu que celle-ci éclatera, car le « destin » le veut. Il est prêt, toutefois, à repartir sur le champ avec Hélène.

Aussitôt Demokos appelle aux armes. Hector le transperce de son javelot. « La guerre n'aura pas lieu » (p. 162), dit-il à Andromaque. De fait, le rideau commence à tomber.

Mais voici que le rideau se relève lentement. Agonisant, Demokos accuse Oïax de l'avoir assassiné. Les Troyens massacrent Oïax. C'est l'irréparable. « La guerre de Troie » aura lieu.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

- **Hélène** : femme de Ménélas, enlevée par Pâris. Prétexte et enjeu de la guerre, elle est l'instrument du destin.
- **Andromaque** : épouse fidèle et aimante d'Hector.
- **Cassandre** : fille du roi Priam et sœur d'Hector, elle prévoit toujours les catastrophes, sans jamais être crue.
- **Hector** : fils de Priam, ancien combattant, à jamais dégoûté de la guerre.
- **Demokos** : poète belliciste.

THÈMES

1. La dénonciation de la guerre.
2. Une réflexion sur le destin et la fatalité, fruits de « deux bêtises, celle des hommes et celle des événements » (p. 55).
3. Grandeur et misère de la condition humaine.

AXES DE LECTURE

1. L'actualisation et la réécriture du mythe d'Homère.
2. Le mélange du tragique et du comique.
3. L'intérêt dramatique ou l'art de maintenir en haleine le spectateur.
4. La poésie de Jean Giraudoux.

Fiche Profil

Électre (1937)

JEAN GIRAUDOUX
(1882-1944)

THÉÂTRE
XX^e SIÈCLE

RÉSUMÉ

L'action se déroule dans la ville grecque d'Argos, dans le palais du roi Agamemnon, mort depuis sept ans.

– **Acte I** : Après vingt ans d'absence, Oreste revient incognito dans Argos, le jour même du mariage de sa sœur, la princesse Électre, et du Jardinier. Mais le président du tribunal Théocathoclès et son épouse Agathe dissuadent le Jardinier d'épouser Électre, car c'est « une femme à histoires ». Le régent Égisthe maintient toutefois sa décision de marier Électre au Jardinier : il y va, dit-il, de l'intérêt de l'État. Clytemnestre, la mère d'Électre, s'indigne d'une telle mésalliance. Devant la haine farouche que lui porte sa fille, elle se résigne pourtant à cette union. Inutilement. Oreste, qui s'est fait reconnaître à Électre comme son frère, chasse le Jardinier. Autant Électre voue un amour exclusif à son frère, autant elle déteste Clytemnestre et Égisthe, sans vraiment savoir pourquoi. Ultimes instants de bonheur : le frère et la sœur dorment enlacés.

– **Entracte** (« Lamento du Jardinier ») : Désormais hors de l'intrigue, le Jardinier tire la conclusion de son échec sentimental.

– **Acte II** : Après une scène qui dévoile l'infidélité d'Agathe, Électre révèle à Oreste les deux certitudes que la nuit lui a apportées : leur mère a un amant et Agamemnon, leur père, a été naguère assassiné. Clytemnestre nie farouchement. C'est à ce moment qu'Égisthe apparaît, transformé intérieurement par la prise de conscience de son rôle de chef d'État. Aussi veut-il sauver Argos, menacée par l'attaque soudaine des Corinthiens. Électre conteste qu'il en ait le droit moral. Elle exige d'abord la vérité sur la mort de son père. Exaspérée, Clytemnestre finit par avouer qu'elle a toujours haï Agamemnon. Tout s'éclaire alors pour Électre. Amants, Clytemnestre et Égisthe ont assassiné Agamemnon. Oreste les tue par vengeance. Les Corinthiens prennent d'assaut la ville. Le jour se lève sur un spectacle de ruines et de sang. C'est l'« aurore », généralement symbole de renouveau et d'espoir.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

- **Électre** : fille d'Agamemnon, roi d'Argos, et de Clytemnestre. Impitoyable par idéalisme, elle exige la « justice intégrale » et déteste farouchement sa mère.
- **Oreste** (l'Étranger) : fils d'Agamemnon, roi d'Argos, et de Clytemnestre, frère d'Électre, de retour à Argos après vingt années d'absence. Malgré sa soif de bonheur, il tuera sa mère et Égisthe.
- **Clytemnestre** : reine d'Argos, épouse d'Agamemnon, qu'elle a assassiné par haine et dégoût, avec l'aide de son complice et amant, Égisthe.
- **Égisthe** : régent d'Argos, amant de Clytemnestre et meurtrier d'Agamemnon. Il est tué par Oreste, au moment même où il se révèle un roi digne et conscient de sa charge.
- **Le président Théocathoclès** : second président du tribunal d'Argos, époux d'Agathe, il incarne la lâcheté et la bêtise.
- **Agathe** : jeune épouse volage du Président.
- **Le Mendiant** : personnage énigmatique dont on ne sait s'il est un dieu ou un véritable mendiant. Il est une des figures du destin.
- **Les Euménides** : divinités de la vengeance. Petites filles au début de la pièce, elles grandissent inexorablement au cours de l'intrigue.

THÈMES

1. Le destin : fatalité ou simple jeu littéraire ?
2. La conception de la tragédie selon Jean Giraudoux.
3. Le renouvellement du mythe d'Électre.
4. Le mythe de la vérité : pour ou contre Électre ?
5. Le merveilleux et la fantaisie verbale.

AXES DE LECTURE

1. **Une pièce policière** : ou comment Électre mène l'enquête pour découvrir l'assassin de son père.
2. **La structure d'Électre** : à la fois originale et conforme à la tragédie classique.
3. **Liberté, fatalité et innocence.**
4. **Le style de Jean Giraudoux** : tour à tour noble, précieux, parodique et trivial.

Fiche Profil

Les Mouches (1943)

JEAN-PAUL SARTRE
(1905-1980)

THÉÂTRE
XX^e SIÈCLE

RÉSUMÉ

L'action se déroule dans la ville grecque d'Argos, en des temps reculés.

- **Acte I** : Oreste, fils du roi Agamemnon assassiné dans des conditions mystérieuses, revient après quinze ans d'absence à Argos sous un faux nom, en compagnie de son précepteur, le Pédagogue, et suivi par Jupiter déguisé. Les mouches, symboles du crime resté impuni et du remords qui taraude les habitants, emplissent la ville. Jeune, libre et intelligent, Oreste rêve d'un acte qui donnerait un sens à sa vie. Oreste retrouve sa sœur Électre, réduite en esclavage par leur mère Clytemnestre. Électre, toutefois, ne se plaint guère : elle veut venger son père mort. Oreste, toujours incognito, assiste à une conversation haineuse entre Clytemnestre et Électre.

- **Acte II** : Se déroule une cérémonie expiatoire qui officiellement commémore l'assassinat d'Agamemnon mais qui, en fait, est destinée à entretenir un sentiment de honte et de culpabilité parmi les Argiens. Électre les appelle à la révolte. Elle est sur le point de réussir quand Jupiter libère les âmes des morts pour effrayer la foule. Bannie par Égisthe, qui règne sur Argos, Électre se réfugie dans un temple où la rejoint bientôt Oreste, qui se fait reconnaître de sa sœur. Il l'invite à s'enfuir avec lui à Corinthe. Électre refuse. Elle veut libérer Argos de la terreur qui écrase la ville et, par la même occasion, venger leur père.

Jupiter essaie en vain de prévenir Égisthe de la menace qui pèse sur lui. Las du pouvoir et de la vie, Égisthe se laisse assassiner par Oreste. C'est au tour ensuite de Clytemnestre de mourir sous les coups de son fils.

- **Acte III** : Horrifiée par ce crime qu'elle a pourtant souhaité, Électre, en proie aux déesses de la vengeance (les Érinées), cède au remords et au repentir. Oreste, lui, revendique hautement son acte devant Jupiter lui-même. Ce double assassinat est son « acte », un « acte » libre et bon, puisque c'était le seul moyen de

libérer Argos. Aux Argiens réunis devant le palais, il dit prendre sur lui la responsabilité entière de son geste. Il les invite à user de leur liberté retrouvée et à définir une morale qui ne soit plus dictée par la tyrannie des dieux et des rois. Aussi ne souhaite-t-il pas succéder à son père sur le trône d'Argos. Il quitte la ville. Les mouches l'accompagnent. Ainsi les Argiens sont-ils définitivement libres.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

- **Clytemnestre** : épouse et meurtrière, avec son amant et complice Égisthe, du roi Agamemnon. C'est une femme humiliée, une mère souffrant de voir ses enfants la haïr. Elle est assassinée par son fils Oreste.
- **Égisthe** : amant de Clytemnestre, roi d'Argos, il est, malgré sa puissance, une « coque vide », selon sa propre expression. Fatigué de jouer la comédie du pouvoir, il se laisse assassiner par Oreste.
- **Électre** : trop semblable à sa mère Clytemnestre pour ne pas la haïr, elle ne parvient pas à assumer sa liberté d'être humain. Elle rêve de venger son père sans le vouloir vraiment. Aussi, après le double meurtre perpétré par son frère, sombre-t-elle dans le remords et la culpabilité.
- **Oreste** : meurtrier d'Égisthe et de sa mère Clytemnestre, il incarne le personnage existentialiste de la pièce : celui qui conquiert sa liberté d'homme sur tous les préjugés moraux, politiques et religieux.
- **Jupiter** : le dieu des dieux est le gardien maladroit, en définitive vaincu par Oreste, de l'ordre moral.

THÈMES

1. Une illustration de la philosophie de Sartre.
2. Une réécriture du mythe : pour la première fois, depuis Sophocle, Oreste n'éprouve aucun remords de son geste criminel.
3. Pouvoir divin et pouvoir royal : une complicité tyrannique.
4. Une nouvelle morale, fondée sur la liberté et la responsabilité.

AXES DE LECTURE

1. **Les Mouches** : une illustration de l'existentialisme sartrien.
2. **La réécriture du mythe.**
3. **Une nouvelle conception du théâtre**, fondée sur la notion de « situation » (voir p. 48-49).
4. **Théâtre et poésie.**

Fiche Profil

Antigone (1944)

JEAN ANOUILH
(1910-1987)

THÉÂTRE
XX^e SIÈCLE

RÉSUMÉ

L'action se déroule dans la ville grecque de Thèbes, dans le palais royal de Créon, en des temps lointains. (Aucune division en actes, aucune subdivision en scènes ne découpent la pièce.)

Le rideau se lève sur tous les personnages de la pièce. Le Prologue s'avance sur le devant de la scène et les présente, un à un, au public. Ils sont onze au total et disparaissent au fur et à mesure que le Prologue décline leur identité et brosse à grands traits leur caractère. La scène est maintenant déserte. La tragédie peut commencer.

C'est à peine l'aube. La Nourrice surprend Antigone qui rentre au palais, sur la pointe des pieds, ses souliers à la main. Elle s'indigne de ce qu'elle croit être une escapade amoureuse de la jeune fille. Antigone la rassure : elle adore se promener seule, dans les jardins, au petit matin. Le monde lui semble alors aussi beau qu'au premier jour de la création.

Survient Ismène, sa sœur, inquiète de ce qu'elle doit faire ou ne pas faire. Créon, le roi de Thèbes, son oncle, a interdit, sous peine de mort, d'enterrer leur frère Polynice, tué dans un combat fratricide contre Étéocle. Son cadavre pourrit au-dehors. N'est-ce pas un devoir de lui donner une sépulture ? Mais Ismène redoute de mourir. Antigone se montre, quant à elle, décidée à braver l'interdiction de Créon.

Après avoir cherché du réconfort auprès de la Nourrice, Antigone reçoit Hémon, le fils de Créon, qui l'aime et qu'elle aime. C'est pour l'informer qu'elle ne l'épousera jamais et qu'il ferait bien mieux de prendre Ismène pour femme.

Au retour de celle-ci, Antigone s'explique : elle est allée durant la nuit enterrer le cadavre de Polynice. Un garde, affolé, confirme la nouvelle à Créon.

Apparaît le chœur, qui définit ce que doit être toute tragédie : quelque chose de « gratuit », de « reposant », à l'usage exclusif des « rois » (p. 54-55).

Entre Antigone, menottes aux mains, encadrée par deux gardes. Suit une longue entrevue entre elle et Créon qui fait tout pour sauver sa nièce. Sait-elle qu'Étéocle n'était qu'un voyou, comme d'ailleurs son frère ?

que leurs cadavres étaient si méconnaissables qu'on ne sait plus qui est qui? et qu'on a peut-être jeté au bas des murailles le corps d'Étéocle au lieu de celui de Polynice?

Ébranlée, Antigone s'apprête à regagner sa chambre quand Créon prononce le mot de « bonheur » (p. 92). Antigone se reprend aussitôt. Que signifie le « bonheur » qui, à ses yeux, recouvre trop souvent l'égoïsme, la lâcheté et la compromission? Elle est décidée à mourir. Excédé, Créon appelle les gardes.

Antigone dicte à l'un d'entre eux une lettre pour Hémon, dans laquelle elle avoue ne plus savoir pourquoi elle meurt. Un messager racontera sa mort. Enterrée vivante dans un tombeau, Antigone s'est pendue. Ivre de douleur, Hémon qui tentait de la sauver, s'est suicidé. À l'annonce de sa mort, Eurydice, la mère d'Hémon, se tranche la gorge. Seul désormais, Créon se rend à un conseil des ministres, pendant que les gardes jouent aux cartes.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

- **Hémon** : fils de Créon et amoureux d'Antigone, il se comporte comme un enfant face à son père pour, devant la dureté de la vie, sombrer dans le désespoir le plus total et se suicider.

- **Ismène** : sœur d'Antigone, elle rachète ses faiblesses et sa peur par son désir final de mourir avec Antigone, désir qui, toutefois, ne se réalisera pas.

- **Créon** : roi de Thèbes, il est tout le contraire d'un tyran ou d'une brute. Mais ne croyant à rien, sinon à la nécessité de faire son métier, il est dépassé par le désir d'absolu d'Antigone.

- **Antigone** : fille d'Œdipe, nièce de Créon, elle est une rebelle qui, éprise d'idéal, préfère mourir plutôt que de vivre petitement dans la grisaille et les compromissions du quotidien.

THÈMES

1. La solitude, physique et morale.
2. La nostalgie de l'enfance et du bonheur.
3. Le refus de toutes les compromissions dont la première est d'accepter de vivre et de vieillir.
4. Liberté individuelle et destin collectif.
5. L'absurde.

AXES DE LECTURE

1. La désacralisation du mythe.
2. La conception de la tragédie selon Anouilh.
3. Le rôle du Prologue et du chœur.
4. Comique et tragique.

Qu'est-ce qu'un mythe ?

À l'origine, le mythe ne relève pas de la littérature mais de la religion. Il n'appartient pas davantage au domaine de l'écrit, mais à celui de l'oral. Selon toute vraisemblance, en effet, il fut d'abord une parole, transmise, au sein d'une communauté, de génération en génération¹.

L'impossibilité de reconstituer cette tradition orale primitive interdit en conséquence de dater avec précision la naissance d'un mythe et d'en identifier le créateur. On ne peut connaître un mythe que par ses versions écrites, donc nécessairement plus tardives. Sa source première demeure à jamais inconnue.

FONCTIONS ET CATÉGORIES DES MYTHES

Au début, ce fut donc une voix. La parole qu'elle profère échappe par essence à la banalité. Procédant du sacré, elle est la Parole par excellence, celle qui fonde et justifie. Sa fonction est toujours explicative. C'est cette caractéristique que retrouve et suggère Jean Cocteau en ouvrant chaque acte de *La Machine infernale* (1934) sur l'intervention de la « Voix² ». Le dieu Apollon parle, condamnant Œdipe à tuer son père et à épouser sa mère.

Le contenu et le sens de la Parole proférée permettent de classer les mythes en quatre grandes catégories :

– Les *mythes cosmogoniques* qui développent une théorie de la naissance de l'univers. Ils relatent l'instant qui vit le passage du néant à quelque chose.

1. Selon les mythologues (chercheurs spécialisés dans l'étude des mythes), l'origine des mythes est antérieure à l'apparition de l'écriture.

2. Cette voix était enregistrée sur un disque et diffusée lors du spectacle au moment voulu. Elle était donc véritablement une « voix ».

- Les *mythes théogoniques* qui expliquent la formation progressive du monde (les océans, les montagnes...). On les qualifie de théogoniques¹ parce qu'ils attribuent l'existence des phénomènes naturels à l'action des divinités.
- Les *mythes anthropogoniques*² qui relatent l'apparition de l'homme sur terre.
- Les *mythes historiques* qui traitent des origines d'une cité ou d'une nation. Rome est ainsi censée avoir été fondée par Romulus, lointain descendant d'Énée, qui lui-même descendait de Vénus³. Chez Homère⁴, la guerre de Troie possède des causes humaines – l'enlèvement de la princesse grecque Hélène par le Troyen Pâris –, mais aussi des causes divines, les dieux de l'Olympe s'affrontant par Grecs et Troyens interposés. C'est au nom de la loi religieuse, des devoirs et du respect dus aux morts que l'Antigone de Sophocle⁵ se dresse contre Créon, le roi de Thèbes. Les malheurs d'Œdipe ou ceux d'Oreste traduisent la mise en place d'interdits, tels que l'inceste ou le parricide. Ces mythes se situent à mi-chemin de la légende, du sacré et de l'histoire dont ils sont à la fois une réécriture et une réinterprétation à des fins politiques ou morales.

■ LE TEMPS DU MYTHE

Quelle que soit la catégorie à laquelle il appartienne, le mythe remonte au temps lointain des commencements. Le dater précisément est impossible. Ce temps des origines est par définition obscur et sujet à des interprétations légendaires. À défaut de le délimiter chronologiquement, il reste possible de le caractériser sommairement :

-
1. En grec *theos* signifie « dieu », et *gonos*, « naissance ».
 2. En grec *anthropos* désigne l'« homme ».
 3. Le poète latin Virgile (vers 70 av. J.-C.-19 av. J.-C) a raconté la vie d'Énée et l'histoire de Rome dans son long poème l'*Énéide*.
 4. Le Grec Homère (VIII^e siècle av. J.-C.) est l'auteur de deux grands poèmes épiques : l'*Illiade*, qui raconte la guerre de Troie, et l'*Odyssée* qui, après la chute de Troie, relate le retour mouvementé d'Ulysse en Grèce.
 5. Dramaturge grec, Sophocle (496-406 av. J.-C.) a composé une *Antigone* en 441.

INDEX DES THÈMES ET DES NOTIONS

Les références renvoient aux pages du « Profil ».

- Absurde**: 85-91.
Actualisation du mythe: 64-69.
Actualité politique: 45-47, 64-67, 104-107.
Aliénation: 48, 98-99.
Amour: 112-115, 133-134.
Anachronisme: 69, 70-71.
Banalisation du mythe: 57-59.
Bien, mal: 112-117.
Bourgeois, bourgeoisie: 57, 58-59.
Burlesque: 60-61, 139.
Chœur: 78-84.
Comique: 61-63, 138-144, 145-147.
Complexe d'Œdipe: 21-22, 35-36.
Contestation: 108-111.
Débat: 102-104.
Dérision: 59-63.
Désacralisation du mythe: 54-63, 94-95
Destin: 92-99.
Dramaturgie: 125-130.
Émotion tragique: 45-50.
Fait divers: 57-58.
Guerre: 104-107.
Hasard: 86-87.
Images: 93-94, 146-147.
Imaginaire: 131-137.
Intérêt dramatique: 125-127.
Laïcisation du mythe: 54-56.
Langage: 68-69, 145-151.
Légende: 25-27, 33-35, 39-40.
Liberté: 91, 97-99.
Lieu tragique: 127-129.
Littérature: 17-19.
Lyrisme: 134-137.
Mal, bien: 112-117.
Merveilleux: 50-53, 131-137.
Peuple: 101-102.
Philosophie: 152-156.
Poésie: 52-53, 131-137, 149-150.
Politique: 100-107.
Psychanalyse: 21-22, 35-36, 113-114.
Pureté: 115-116, 119-120.
Retour des mythes: 45-53.
Roi: 100-101.
Sexualité: 21-22, 112-114.
Surnaturel: 131-137.
Temps: 16-17, 70-77, 125-126, 129-130.
Théâtralité: 118, 123-124.
Théâtre dans le théâtre: 83-84.
Tragédie grecque: 27-29, 78-81, 118-124.
Tragique: 47-50, 73-75, 118-124, 138-144.

Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX^e siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en accord avec l'éditeur du livre original, qui dispose d'une licence exclusive confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012.

Avec le soutien du

