

La mise en abyme dans *Six personnages en quête d'auteur* chez Luigi Pirandello, une esthétique du drame contemporain

KOUYATE Aboubacar

Université Alassane Ouattara,

Bouaké – Côte d'Ivoire,

Email : balla05041976@gmail.com

Date de soumission : 14-02-2026

Date de publication : 31-03-2026

Doi : <https://dx.doi.org/10.4314/akiri.v4i2.13>

Résumé

Le drame Contemporain, bien que se rapprochant de la réalité et de l'illusion, allie le jeu et la comédie. Ce théâtre s'inscrit dans le renouvellement et la modernité de l'art avec une mutation variable du jeu discursif et du style d'écriture. En effet, au XX^e siècle, chez Luigi Pirandello, dans *Six personnages en quête d'auteur*, la révolution dramatique est illustrée par un jeu ambivalent de personnages et de comédiens sur le même plateau ou dans la même scène. Ce type dupliqué de jeu parfois contrasté des personnages appelé le théâtre dans le théâtre ou la mise en abyme participe à une esthétique du drame pirandellisme. Ce jeu dramatique repose sur plusieurs indices parmi lesquels l'autoréflexivité des personnages, la complexification de l'intrigue, l'enchâssement de l'intrigue, le rôle conflictuel entre les personnages et les acteurs et la subversion de norme classique. Ces procédés dénotent d'une part la liberté dans l'écriture théâtrale et concourent à l'esthétique du drame d'autre part. Pour parvenir aux résultats sus-indiqués, il était nécessaire de convoquer l'analyse textuelle et la perspective sémiologique comme méthodes d'analyses.

Mots-clés : le drame Contemporain, la mise en abyme, une esthétique, le renouvellement, la liberté

The "mise en abyme" in *Six personnages en quête d'auteur* by Luigi Pirandello, an aesthetic of contemporary drama

Abstract

Contemporary drama, although approaching reality and illusion, combines acting and comedy. This theatre is part of the renewal and modernity of art, with a variable mutation of discursive play and writing style. Indeed, in the 20th century, with Luigi Pirandello, in *Six personnages en quête d'auteur*, the dramatic revolution is illustrated by an ambivalent play of characters and actors on the same set or in the same scene. This duplicated type of play sometimes contrasted characters called the theater in the theater or the "mise en abyme" participates in an aesthetic of "pirandellisme" drama. This dramatic game is based on several clues among which the self-reflexivity of the characters, the complexification of the plot, the embedding of the plot, the conflicting role between the characters and the actors and the subversion of classical norm. These processes denote on the one hand the freedom in theatrical writing and contribute to the aesthetics of drama on the other hand. To achieve the above-mentioned results, it was necessary to call upon textual analysis and the semiological perspective as methods of analysis.

Keywords: The Contemporary drama, the mise en abyme, an aesthetic, renewal, freedom

Introduction

La fin du XIX^e siècle et le début du XX^e siècle marque une ère nouvelle dans l'écriture théâtrale. Cette dramaturgie dite le drame Contemporain s'inscrit dans la marche innovante du théâtre européen. Sur la base d'assises nouvelles et d'innovations, le drame Contemporain met en péril les normes classiques au nom du principe de la liberté d'écriture dans l'art. Parmi ces dramaturges figurent Eugène Ionesco, Jean Paul Sartre, Samuel Beckett, Antonin Artaud et Luigi Pirandello pour ne citer que ceux-là. Ces écrivains façonnent le style d'écriture en brisant la linéarité de l'intrigue et en instaurant en vue de révolutionner ou rendre esthétique le texte théâtral. En s'inscrivant dans la dynamique de l'approche novatrice, Luigi Pirandello montre le renouvellement à travers le jeu conflictuel et comique entre personnages et acteurs. En effet, le jeu des personnages dans une salle de répétitions révèle à la fois une situation réaliste et fictionnelle. Ces personnages de part et d'autre selon le terme « quête » sont à la recherche de l'auteur de leur existence. À travers le jeu comique, une tension naît entre les personnages sur le rôle à jouer par acteur, ce qui suscite le jeu dramatique et la question de mise en abyme.

À contrario, le jeu traditionnel classique n'est pas représenté, il s'agit d'un métathéâtre qui montre l'ingéniosité du dramaturge. Cette vision est soutenue par B. Dort, (1994 : 138) en ces termes : « le dramaturge est l'ouvrier de ces montages ou de ces déconstructions ». Pour lui, le dramaturge a la liberté de monter la mosaïque du corpus sans pour autant être un raconteur de faits sociaux. Cet objectif de notre réflexion suggère la problématique principale : Comment la mise en abyme se révèle-t-elle une esthétique du drame Contemporain chez Luigi Pirandello dans *Six personnages en quête d'auteur* ? À celle-ci, se découlent les questions subsidiaires suivantes : Sur la base de quelles modalités, la mise en abyme se présente-t-elle comme un jeu esthétique du drame contemporain ? Quelles sont les implications idéologiques et esthétiques du théâtre dans le théâtre dans le corpus à l'étude.

La réponse à la problématique nécessite la convocation de la sémiologie théâtrale sans exclure les autres pour mettre en évidence la spécificité du jeu pirandellisme dans le drame Contemporain. Pour corroborer l'idée, A. Ubersfeld, (1997 : 301-302) affirme « le texte est de l'ordre de l'illisible et du non-sens; c'est la pratique qui constitue, construit le sens. Lire le théâtre, c'est préparer simplement les conditions de production de ce sens ». Pour elle, le lecteur doit se baser sur l'analyse des signes et des signifiés pour construire le sens du sens. Pour soutenir l'idée, F. De Saussure (1979 : 492) affirme : la sémiologie théâtrale est une science qui « étudie la vie des signes au sein de la vie sociale ». Ce système de signes donne sens au texte à partir d'une perspective créatrice du dramaturge.

Au total, l'étude est bâtie autour des points essentiels : la présentation de la mise en abyme comme révélateur de la subversion de la norme classique, l'analyse des modalités de la mise en abyme comme esthétique du drame contemporain dans *Six personnages en quête d'auteur* et le décryptage des implications idéologiques et esthétiques du théâtre dans le théâtre dans le corpus.

1. La mise en abyme comme révélateur de la subversion de la norme classique

La mise en abyme, procédé théâtral novateur Contemporain, s'oppose à la norme classique. Ce théâtre, au nom d'une liberté scripturale, bat en brèche la linéarité de l'intrigue, la subdivision classique et le non-respect de la règle des trois unités. Ces créations nouvelles reflètent au drame une dimension esthétique.

1.1. L'abandon de la linéarité de l'intrigue

Perçu comme Âge d'Or du théâtre français, le Classicisme, contrairement parfois à l'Antiquité, a permis de créer une esthétique linéaire au niveau de l'intrigue. En effet, la fable constitue le segment de l'intrigue et se rapporte à l'existence d'une situation tragique ou d'une tragédie d'un héros ou d'une classe sociale. Cette représentation ou présentation a pour but de susciter chez les lecteurs-spectateurs la pitié, la crainte et l'émotion en vue de la purgation de la passion ; la fonction cathartique. L'exemple de l'expression de la passion de Phèdre pour Hippolyte dans *Phèdre* et l'exercice du pouvoir politique d'Agrippine dans *Britannicus* chez Jean Racine en sont des illustrations. Ici, la fable a une thématique en rapport avec le réalisme social (la prétention d'un sentiment incestueux et l'abus du pouvoir) qui s'achève par un dénouement malheureux. Parlant du dramaturge, selon A. Niderst (1995 :16) : « ce ne sont pas tellement des caractères qu'il veut peindre, mais des situations, et plutôt que de susciter le pathétique, il cherche à faire réfléchir son public ». Le jeu des personnages est révélateur d'un seul fait, d'une seule circonstance qui marque la linéarité de l'intrigue.

À contrario, chez Luigi Pirandello, dans *Six personnages en quête d'auteur*, deux groupes de personnages distincts, des acteurs et des comédiens, dans un futoir, exposent des faits épars. Dans cette commedia dell'arte, les personnages ou acteurs, dans un comique de geste et de ruse, se parlent pour maintenir l'illusion :

LE SOUFFLEUR : Au lever du rideau, Léon Galla, en toque de cuisinier et tablier blanc, est en train de battre un œuf dans un bol avec une cuillère à bois.

Philippe, lui aussi en tenue de cuisinier, en bat un autre, (p.39)

LE DIRECTEUR : Mais c'est du roman, tout ça !

LE FILS : Mais oui de la littérature ! de la littérature !

LE PÈRE : Comment ça, de la littérature ? C'est de la vie, monsieur ! de la passion ! (p.61)

LE DIRECTEUR : voyez un peu au magasin si on a un canapé lit (p.73)

Il ressort des différentes reliques dialogiques entre les personnages plusieurs intrigues se rapportant (à la cuisine, au roman comme genre littéraire, à la littérature et à un canapé au magasin). Ainsi, le dramaturge présente une série de conventions artistiques dite péripéties qui visent à donner au texte une spécificité illusionniste et à rendre complexe la compréhension de la fable. À ce propos, selon le dictionnaire des termes littéraires (2005 : 246), l'illusion est une « apparence de vérité ou de vraisemblance que l'écrivain cherche à produire dans les œuvres de fiction (narratives ou dramatiques), en vue d'emporter l'adhésion des lecteurs ou spectateurs, qui prennent cette apparence pour le réel même ». En abordant à la fois plusieurs sujets dans l'intrigue, la non-linéarité de l'intrigue fait que le lecteur –spectateur comprend difficilement le texte. Luigi Pirandello abandonne la linéarité de l'intrigue en n'associant aucune thématique donnée à la fable même si le réalisme et l'illusionnisme sont constants. De ce fait, le lecteur-spectateur reste partagé entre l'illusion dramatique et le réalisme d'un monde nouveau. Par effet de distanciation, le lecteur-spectateur prend du recul pour mieux cerner la fable et son originalité esthétique. Les marques interrogatives ou exclamatives et le contexte sociologique laisse entrevoir le comique de geste, le comique de rire, le comique de mots et la ruse en vue de distraire le lecteur-spectateur. Dans l'écriture théâtrale pirandellisme, le principe de la liberté donne accès à un foisonnement de sujets dans le corpus, preuve de l'abandon de la linéarité de l'intrigue. Ce critère qui se révèle comme une passion dans le discours ouvre la voie à la suppression de la subdivision classique.

1.2. La suppression de la subdivision classique

L'écriture classique était dominée par les genres comme le théâtre classique, la tragédie ou la tragi-comédie, lesquels répondaient aux critères de subdivision de tableaux ou d'actes généralement en cinq. Chaque acte était subdivisé en quatre ou cinq scènes. De l'acte I à l'acte V, la structuration en tableaux, actes ou scènes présente une situation initiale et une situation finale entremêlée parfois de péripéties et donnant lieu à la chronologie de la fable dans la pièce. Il s'agissait d'une dramaturgie du type tableau, d'actes ou en scènes.

Dans Six personnages en quête d'un auteur, Luigi Pirandello, dans sa quête novatrice de l'écriture théâtrale Contemporaine, supprime la subdivision classique. La pièce commence par la longue didascalie dans laquelle, l'auteur-personnage affirme (2004 : 34) : « cette pièce ne comporte ni actes ni scènes ». La réplique précise la spécificité de la réécriture du drame, du genre nouveau à une nouvelle époque dit le drame Contemporain. Puis à la page 87, l'écriture "LA SCÈNE" sans numérotation apparaît subitement une seule fois dans le corpus. À la fin, à la page 121, le "RIDEAU" pour mettre terme à la représentation. Cette structuration nouvelle, une

spécificité de la mise en abyme, s'inscrit dans la révolution théâtrale dont la vocation est la rupture avec norme classique.

1.3. Le non-respect de la règle des trois unités

La règle des trois unités fait montre de l'unité de lieu, l'unité d'action et l'unité de temps. Cette norme est témoignée par N. Boileau (1674 : 28) en ces termes : « qu'en un lieu, qu'en un jour, un seul fait accompli, tiennent jusqu'à la fin le théâtre rempli ». Pour lui, à travers l'unité de lieu, les personnages présentent une seule action pendant un temps déterminé. Par l'unité de temps et d'action, la représentation scénique se déroule en vingt-quatre heures dans un espace indiqué pendant que les actions secondaires font accélérer l'action principale vers un dénouement généralement tragique. L'objectif de la règle des trois unités est de susciter chez le lecteur-spectateur une concentration à regarder et à comprendre la fable ou l'action peinte pendant le temps minimum de vingt-quatre heures. Au classicisme, l'espace palatial était l'illustration de lieu.

À contrario, dans le drame contemporain est hétérogène. De ce constat, la forme de l'espace est indispensable à la compréhension du drame. À juste titre, A. Couprie (2007 : 28) renchérit ; « l'espace est en effet inhérent à la représentation ». Pour lui, la forme iconique ou mimétique confère une relation entre le public et la scène. Chez Luigi Pirandello, la forme n'est pas fictionnelle ou représentative d'une société ou d'une époque mais elle est significative d'un réalisme esthétique. En clair, le lieu scénique est double dans *Six personnages en quête d'un auteur* : « dans la salle » et « le plateau », p35, ce qui justifie l'objet de la mise en abyme. En effet, l'auteur présente les deux lieux pour élucider une superposition d'espace au sein de laquelle le jeu des personnages brouille les frontières entre scène et hors-scène, diction et réalité ou grotesque et le ridicule. Ce principe fonde la duplication de l'espace scénique qui rime avec le théâtre dans le théâtre.

Quant à l'action, elle est multiple et crée l'effet d'illusion à la réalité ou vis-versa. L'intrigue n'est pas linéaire, elle est multicolore de par l'abordage des thématiques dans la représentation.

2. Les modalités de la mise en abyme dans *Six personnages en quête d'un auteur*, une esthétique du drame contemporain

Plusieurs indices justifient l'effet du théâtre dans le théâtre chez Luigi Pirandello. Ces artifices marquent la révolution du drame et mettent en relief la question de l'esthétique du drame Contemporain. Ces indices révélateurs sont : le conflit inlassable acteurs-personnages, la

confrontation de l'illusion théâtrale et la réalité et l'enchâssement de l'intrigue comme vecteur de la complexification du drame.

2.1. L'antagonisme groupes acteurs-personnages, une autoréflexivité du jeu

La mise en abyme une représentation scénique qui s'inscrit dans la dimension de l'innovation ou d'invention théâtrale. Un groupe dit les comédiens fait de la représentation sur le plateau pendant qu'un autre dit les personnages sont en scène dans la salle. Autrement dit, les comédiens de la troupe sont de l'entreprise de metteur en scène et les personnages de la même pièce sont d'une famille. En clair, deux groupes acteurs (les comédiens et les personnages) en situation d'antagonisme se communiquent sur une scène hétérogène ramenant au corpus. À travers le jeu ludique ou par le biais de la comédie, le discours des groupe acteurs-personnages s'interfère en montrant l'unicité de la représentation scénique. Cet extrait ci-dessous témoigne le conflit de rôle ou d'occupation spatial qui naît entre les comédiens et les personnages :

Le DIRECTEUR : Mais je suis en répétition ! Vous savez bien que personne ne doit entrer pendant les répétitions ! Qui êtes-vous ?

Que voulez-vous ?

LE PÈRE : Nous sommes quête d'un auteur :

LE DIRECTEUR : D'un auteur ? Quel auteur ?

LE PÈRE : De n'importe quel auteur, monsieur.

LE DIRECTEUR : Mais il n'y a pas d'auteur, ici : nous n'avons aucune pièce nouvelle en répétition. (p.43)

La réplique discursive met en lumière, la malentendu ou l'imbroglio entre les comédiens et les personnages. Si pour le Directeur comédien pense qu'il est scène eu égard au terme « répétitions » de pièce pendant laquelle l'accès est interdit à quiconque « personne ne doit entrer ». Au même moment, le Père est à la recherche de l'auteur qui a autorisé leur jeu, leur représentation. Les sujets jouent concomitamment et exigent leur existence à travers un duel verbal dans un espace double unifié. La récurrence du mot « auteur » dans l'emploi syntaxique à la fois déclarative, interrogative et négative dans diverses répliques suggère la recherche de solution à une problématique. Cette forme théâtrale révèle l'écriture de l'éclatement et suggère une esthétique du drame. De ce point de vue, la mise en abyme est le lieu « d'une conflagration de polémiques et de conflits » selon L. Juvet (2022 : 320). Chez Luigi Pirandello, les personnages psalmodiques ne tiennent plus un discours monotone mais ils présentent une incohérence d'action ou un imbroglio d'attitude, conférant à l'art son caractère totalitaire.

La discorde entre les personnages et les comédiens dans la salle et sur le plateau justifie une autoréflexivité de jeu et une quête de responsabilité du groupe d'acteurs. Soumis à deux consciences indissociables, le lecteur-spectateur est en réalité face à une seule représentation.

Ce processus créatif Contemporain révèle au drame une valeur esthétique, partagée entre la fiction et le réalisme.

2.2. La confrontation l'illusion théâtrale et le réalisme

Dans l'étude, il s'agit de montrer la collaboration ou la confrontation entre l'illusion théâtrale et la réalité scénique. En effet, le discours vivant des acteurs qu'il soient comédiens ou personnages révèlent la fiction ou le réalisme. Luigi Pirandello parvient à briser cette frontière en permettant une collaboration scénique. Cette hybridité qui résulte de la mise en abyme justifie l'esthétique du drame contemporain et du drame pirandellisme.

À partir d'un nombre croissant de personnages, la double narration des acteurs suggère la réalité et la fiction dans la fable. Ainsi, le théâtre pirandellien permet de percevoir le jeu de rapport de l'homme à l'homme, de l'homme à la nature, de l'irréel avec le réel, du comique avec le tragique et de l'espoir avec le désespoir. Pour les six personnages de la même famille, l'intrigue est une fiction alors que pour les comédiens, le récit est réel. Le dialogue ci-après entre les parties en illustre :

LE DIRECTEUR : Et alors ? Et après ? Qu'avez-vous fait ?

LE FILS : Rien. En traversant le jardin...

LE DIRECTEUR : Et bien ? En traversant le jardin ? ... (p.117)

LE FILS : Je suis accouru ; je me précipité pour les repêcher... Mais je me suis arrêté net : derrière ces arbres, j'ai vu quelque chose qui m'a glacé : ce garçon, ce garçon qui restait planté là, avec des yeux de fou, regardant sa petite sœur noyée dans le bassin.

LA MERE : Mon fils ! Mon fils ! Au secours ! Au secours !

LE GRAND PREMIER ORLE MASCULIN : Mais non, il n'est pas mort !

C'est de la fiction ! De la fiction ! (p.118)

D'AUTRES ACTEURS : Fiction ? Non : réalité ! réalité ! Il est mort !

D'AUTRES ACTEURS : Non ! Fiction ! Fiction ! (p.120)

Le syntagme nominal, lexicalisé de l'ordre de la nature « le jardin », « ces arbres » et « le bassin » renvoie à la fiction et à l'illusion théâtrale. Les exclamations (!) de la mère manifestent un sentiment de secours qui résultent de l'irréel. Dans cette veine, le syntagme nominal adjectival « sa petite sœur noyée » crée une image fantasmagorique du réel sur la scène. Ici, l'illusion théâtrale se révèle comme de l'irréel et du surnaturel mise en scène par les personnages. À juste titre, P. Pavis (2019 : 262) affirme : « il y a illusion théâtrale lorsque nous prenons pour réel et vrai ce qui n'est qu'une fiction, à savoir la création artistique d'un monde de référence qui se donne comme un monde possible qui serait le nôtre ». La réplique discursive des personnages qui est une inspiration du dramaturge vise à décrire un monde surréaliste et fictionnel. À l'opposé, les comédiens vivent dans le réalisme car la marque interrogative montre l'existence d'un monde connu ou familier au lecteur-spectateur. Ce monde représenté se perçoit

à travers l'étonnement du directeur à partir des différentes interrogations et la mort "incertaine" du fils perçu comme une réalité par les comédiens.

Au total, dans *Six personnages en quête d'auteur*, la mise en abyme s'illustre par un discours dialogique entre les personnages et les comédiens dans une confrontation du réel à l'illusion selon la vision de ces derniers.

2.3. L'enchâssement de l'intrigue, expression de la complexification du drame

L'enchâssement est un procédé théâtral par lequel les personnages abordent plusieurs sujets à la fois souvent controversés. Cette méthode vise à briser la monotonie du discours et à permettre au lecteur-spectateur de prendre de la distance de la réalité représentée. Ce procédé artistique dit la distanciation brechtienne permet à la fable de rencontrer deux ou plusieurs histoires : « l'une est concrète, et l'autre est la parabole abstraite et métaphorique » (2019 : 159) selon P. Pavis. Dès lors, la représentation est singulière et hors norme au regard de la fable rendue incompréhensible. Pour rendre plausible notre avis, M. Hubert (2021 : 302) affirme : « distancier, c'est transformer la chose qu'on veut faire comprendre, sur laquelle on veut attirer l'attention, de chose banale, connue, immédiatement donnée, en une chose particulière, insolite, inattendue ». Cette représentation double est fréquente chez Luigi Pirandello au point que la compréhension de la pièce semble « bizarre » ou « illusionniste ». Les personnages ou comédiens ne sont ni dans l'autofiction, ni dans l'autobiographie, ils sont à cheval entre la fiction et la réalité.

LE PÈRE : ça, c'est de la perfidie ! C'est une infamie !. Après son départ, monsieur, la maison me parut vide, tout à coup. Elle était pour moi un cauchemar, mais elle remplissait ma maison ! Resté seul, je me suis à errer dans toutes les pièces comme une mouche sans tête. Et celui-là, qui avait été élevé loin de chez moi, eh bien, quand il est rentré, comment vous dire ? je n'ai plus eu l'impression que c'était mon fils... (p59)

LA BELLE-FILLE : Oui ! Il me suivait, il me souriait et quand j'étais à la maison, il me faisait au revoir de la main, comme ça ! Je le regardais avec des yeux ronds, tout effarouchée. ...

LE DIRECTEUR : Mais c'est du roman, tout ça !

LE FILS : Mais oui, de la littérature ! de la littérature !

LE PÈRE : Comment ça, de la littérature ? C'est de la vie, monsieur ! De la passion !

LE DIRECTEUR : Possible : mais ce n'est pas du théâtre ! (p.61)

L'enchâssement de l'intrigue contribue à la complexité du drame. D'une tirade à un récit théâtral raconté par « le père » et « sa belle-fille » qui semble être à priori l'histoire d'une maisonnée. Les termes en justifient « la maison, les pièces, chez moi, mon fils ». À contrario, le directeur le perçoit comme du « roman » d'une part et du non du « théâtre » d'autre part. En somme, d'une intrigue principale en cours, est enchâssé par qualification à un genre littéraire qui a trait à l'intrigue secondaire. Il convient au lecteur-spectateur de prendre de la distance pour comprendre la spécificité et la complexité du drame.

Ligui Pirandello en écrivant comme un théâtre épique ou aristotélicien, le lecteur-spectateur ne vit pas ce que ressentent les personnages mais il est poussé par la curiosité à comprendre l'attitude fictionnelle et réaliste des personnages. Le jeu des personnages correspond manifestement à l'enchâssement, ce procédé narratif ou théâtral qui met en commun la fiction et la réalité.

Au total, les différentes modalités de la mise en abyme chez Ligui Pirandello dans *Six personnages en quête d'auteur* concourent à une idéologie et une esthétique.

3. La portée littéraire et idéologique de la mise en abyme, expression d'une esthétique du drame Contemporain, dans *Six personnages en quête d'auteur*

Le théâtre dans le théâtre ou le métathéâtre dans sa version contemporaine répond à une idéologie et à une esthétique. Ligui Pirandello, dans sa représentation, réalise la mise en abyme à partir de l'intrusion de l'espagnole et le mélange de couche textuelle, expression de la liberté d'écriture.

3.1. L'hybridité langagière (l'espagnol et le français) dans le discours

L'intrusion se présente comme l'interférence linguistique ou l'usage d'une langue étrangère dans un texte ou dans un discours. Ce processus dialogique est le symbole de la mobilité ou du dynamisme de la langue dans un contexte révolutionnaire ou de réécriture théâtrale. Dans *Six personnages en quête d'auteur*, Ligui Pirandello procède à une diglossie, c'est-à-dire l'usage deux langues, l'espagnole et le français, dans le discours des personnages. Ce bilinguisme brouille l'homogénéité du texte en permettant l'ajout d'un effet comique. L'emploi des termes permet l'expression d'une valeur culturelle et l'illusion. L'exemple ci-dessous en témoigne :

MADAME PACE : Si, señor : porque yé né ne veux pas m'aprovéchar,
m'avantagear...

LE DIRECTEUR : Quoi ? Quoi ? c'est comme ça qu'elle parle ?

LA BELLE- FILLE : Oui, monsieur, elle parle comme ça, moitié espagnol
moitié français ;
c'est mourir de rire !

MADAME PACE : Ah, ça méparaît muy poli que vosotros vous riez de moi,
quand yé m'efforce de hablar francès dou mieux qué yé peux, señor ?

LA BELLE-FILLE : Parfait ! ... On se met à rire, quand on s'entend dire qu'il
y a « oune bieil señor » qui voudrait « s'amouser avec migo »

MADAME PACE : Bieil, oui, bieil, ma yolie ; mais c'est mejor para ti ; s'il
té plait pas, au moins il té porte proundencia ! (p.84-85)

Le trilogue ou trialogue ente Madame Pace, le Directeur et la belle fille a permis à chacun d'eux de s'exprimer en espagnole « Si, Señor », « Oune bieil », « hablar francès » et en français. Ce jeu linguistique et pirandellisme met en relief la modification du code graphique ou l'orthographe de mots : « dou », « s'amouser », « yolie ». À travers le discours des personnages, il y a la présence de registre de langue familier, relâché ou argotique « yé », « c'est comme ça qu'elle parle ? », « c'est mourir de rire ». Ces indices morphosyntaxiques altérées

ou brisées sont révélateurs d'une esthétique pour marquer la rupture avec l'usage unique d'une langue dans le jeu. Ici, ils permettent également d'identifier plusieurs acteurs dans le jeu. La variabilité linguistique entre les personnages et les comédiens est le symbolisme de la mise en abyme car le jeu double scénique et dramatique se réalise dans le même espace.

3.2. Le mélange de couche textuelle, expression de la liberté d'écriture

La liberté d'écriture, chez les écrivains du drame Moderne ou Contemporain, peut se situer à la forme dramatique (la structure, le langage et autres). Elle a pour but de réinventer le drame pour en faire un outil de libération intellectuel et un miroir critique du monde moderne. Il s'agit de la justifier à travers l'écriture la rupture la dramaturgie classique.

Dans *Six personnages en quête d'auteur*, l'on aperçoit une didascalie introductive (p35) et une didascalie finale (p.120-121). Ces didascalies dites extra-diégétiques selon T. Gallèpe (1997 : 253), environ 2%, marquent le début ou la fin de la pièce en apportant des éléments de précisions sur les inter-actants et leurs interactions. Aussi, la présence de didascalie diégétique selon T. Gallèpe (1997 : 254) pour la plupart kinésique se caractérise par la jonction ou la concomitance entre les didascalies internes et la réplique dialogique. Cette présence est remarquable dans toute la pièce, puis représente environ 98% des occurrences discursives. Cette déconstruction de Pirandello permet d'une part de faire participer le dramaturge personnage au dialogue des personnages et d'autre part faire briser la monotonie de l'intrigue. Cette attitude subversive et contraire à la norme classique rend complexe l'assimilation du dialogue d'une part et comme selon R. Gay-Crosier (1999 :92) « jeu de miroir qui brasse les niveaux de discours et multiplie les plans en plaçant une ou plusieurs pièces à l'intérieur de la pièce ». Par ailleurs, l'alternance dialogue et didascalies initiales, intégrées, descriptives et participiales rime avec les mouvements et gestes des personnages ou comédiens. Cette révolution de l'écriture théâtrale comme une idéologie vise à fragmenter les échanges entre les comédiens et les personnages ou à créer une incompréhension entre les acteurs. Ici, les gestes ou mouvements s'inscrivent dans la classe de la cinétique et sont de plusieurs registres :

L'exemple du registre du kinésique : LE REGISSEUR : (*frappant dans ses mains pour les rappeler à l'ordre*) p36, du registre posture : LE CONCIERGE : (*timidement*), p.43 et celui du registre para-verbal : *Les acteurs, satisfaits, approuvent et applaudissent leur directeur*, p45

Au total, le mélange de couche textuelle, chez Ligui Pirandello, est la résultante de l'incompréhension de l'intrigue et l'expression de « n'zassa ». Cette technique novatrice créée une disposition plurielle des répliques car les acteurs peuvent être dans une alternance de

réplique intercalée par des didascalies ou une longue didascalie, discours du dramaturge qui occupe toute une page. Cette disposition permet aux personnages ou comédiens d'échanger en rond sans issu, sans se convaincre ou sans capter l'attention du lecteur-spectateur.

En définitive, la nouvelle écriture dramaturgie manifeste une crise entre les personnages si bien que l'on peut s'aventurer à parler de théâtre en crise. Ici, la mise en abyme se présente comme un espace de tension, de questionnement, où le spectateur est confronté à l'étrangeté du monde et à penser autrement. Ligui Pirandello, à travers son corpus, propose une forme de résistance, celle du refus du conformisme.

Conclusion

La mise en abyme, procédé théâtral a connu une spécificité dans le drame contemporain. Sa mise en œuvre relève de l'ingéniosité de l'écrivain qui se présente à la fois comme un dramaturge-écrivain, un dramaturge spectateur ou un dramaturge rédacteur en chef. Technique jugée anticonformisme dans l'art dramatique, elle s'oppose dans la forme et dans le fond aux normes classiques. Dans *Six personnages en quête d'auteur* chez Ligui Pirandello, le théâtre dans le théâtre repose sur plusieurs modalités parmi lesquelles l'intrusion de langue étrangère dans le discours dialogique, le mélange ou superposition de couche textuelle. À la fois expression de la liberté d'écriture ou une esthétique, la mise en abyme, dans ce contexte, est la manifestation plurielle de plusieurs acteurs, personnages ou comédiens pour matérialiser l'illusion et le réalisme, la réalité sociale ou l'imagination.

Références bibliographiques

- BOILEAU Nicolas, 1674, *Art poétique*, Paris, Librairie Hachette, 772 p.
- COUPRIE Alain, 2007, *Le théâtre, Texte dramaturgie histoire*, Paris, Armand Colin, 127 p.
- DE SAUSSURE Ferdinand, 1979, *Cours de Linguistique Générale*, Paris, éd de Minuit, 331 p.
- DORT Bernard, 1994, *Les pouvoirs du théâtre*, Paris, éditions Théâtrales, p342p.
- GALLÈPE Thierry, 1997, *Didascalies, les mots de la mise ne scène*, Paris, L'Harmattan, 479 p.
- GAY-CROSIER Raymond, 1999, *Europe, revue littéraire mensuelle, Albert Camus*, Paris, IFC, 885 p.
- GORP Hendrik Van, 2005, *Dictionnaire des termes littéraires*, Paris, Honoré Champion, 534 p.
- HUBERT Marie-Claude Hubert, 2021, *Les grandes théories du théâtre*, Paris, Armand Colin, 343 p.
- JOUVET Louis, 2022, *Témoignages sur le théâtre*, Paris, Flammarion, 328p.



NIDERST Alain, 1995, *Les tragédies de Racine, diversité et unité*, Paris, Librairie A-G Nizet, 193 p.

PAVIS Patrice, 2019, *Le Dictionnaire du Théâtre*, Paris, Armand Colin, 697 p.

PIRANDELLO Luigi, 2004, *Six personnages en quête d'auteur*, Paris, Flammarion, 146 p.

UBERSFELD Anne, 1997, *Lire le théâtre*, Paris, Éditions sociales, 213 p.