



REALİZM VE ABSÜRD ARASINDA BİR GEÇİŞ OYUNU: ADAMOV'UN PİNG-PONG'U*

Şengül KOCAMAN**

ÖZET

Ping-Pong, Mme Duranty tarafından işletilen bir kafede, Amerika ürünü olan bir tilt makinesiyle oynayan insanların zaman içinde bu makinenin yaşamlarını nasıl denetlediğini anlatan bir oyundur. Makine oyun kişilerinin düşlerini, duygularını kısaca yaşamlarını yönlendirecek özelliklere sahiptir. Yanıp sönen ışıklarıyla tıpkı bir sanat yapıtı gibi onları fazlasıyla büyülemektedir. Eğer âşık olurlarsa, bu kafeye gelip tilt makinesiyle oynayan kızdır. Aralarında tartışılırsa makine ile ilgilidir. Yaşama dair idealleri de makinenin teknik gelişimine yöneliktir. Çevrelerindeki toplumsal ve politik gelişmeler, tilt makinelerinin sayıca artmasına ya da düşüşüne bağlanır. Kısaca, *Ping-Pong*'daki tilt makinesi Esslin'in de ifade ettiği gibi “yalnızca bir makine olmaktan çok başka bir şeydir.” (1977: 95)

Oyunda düş ve gerçekçilik iç içedir. Zaman, yer ve oyun kişileri inandırıcılık taşıyacak kadar gerçektir. Ancak, bir tilt makinesi sayesinde de, geleneksel tiyatrunun dramatik biçim ve söylem şekillerini değiştiren uyumsuz tiyatro oyunlarından da uzak değildir. “Geçiş oyunu” olarak nitelendirilen *Ping-Pong*, yazarın uyumsuz tiyatro örneklerini sunduğu ilk dönem oyunları arasında yer aldığı gibi, sosyal, ekonomik ve politik sorunların gerçekçi boyutta işlendiği ikinci dönem oyunları arasında da yer alır. Bugüne kadar fazla incelenmediğine inandığımız *Ping-Pong* oyununda “düş” ve “gerçek” içiçeliğini incelemek çalışmamızın amacını oluşturmaktadır.

AnahtarKelimeler: Adamov, Flaubert, absürd, realizm.

A TRANSITIONAL PLAY BETWEEN REALISM AND ABSURD: ADAMOV'S PING-PONG

ABSTRACT

Ping-Pong is a play that tells how a tilt machine produced in the USA controls the lives of people playing with in a cafe run by Mme Duranty over the course of time. The machine has features that can direct the dreams, emotions, shortly lives of the characters in the play.

* Bu makale Crosscheck sistemi tarafından taranmış ve bu sistem sonuçlarına göre orijinal bir makale olduğu tespit edilmiştir.

** Yrd. Doç. Dr.Dicle Üniversitesi, Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi, Yabancı Diller Bölümü, Fransız Dili ve Eğitimi Anabilim Dalı Öğretim Üyesi, El-mek: senkocaman@hotmail.com

It charms them with its blinking lights like a work of art. If they fall in love, they are the girls coming to the cafe and playing with the tilt machine. If they argue among themselves, it is related to the machine. Their ambitions pertaining to life are also related to the technical development of the machine. The social and political problems surrounding them are concerned with the rise and fall in the number of the tilt machines. Briefly, as Esslin notes, the tilt machine in *Ping Pong* is “something far more than merely being a machine” (1977:95)

In the play, dreams and realities are interwoven. The setting (time and place) and characters in the play are so real that they make people believe it. However, with the use of the tilt, the play is also not far away from the absurd plays that have changed the dramatic style and discourse of the traditional theatre. *Ping-Pong*, identified as a “transitional play”, is not only among the first-term plays in which the playwright presents his first absurd plays, but is also among the second-term plays in which social, economic, and political problems are dealt with at a level of reality. The purpose of the present study is to investigate the interwoven nature of the dreams and realities, which is believed not to have been scrutinized up until now in *Ping-Pong*.

Key Words: Adamov, Flaubert, absurd, realism.

ENTRE REALISME ET ABSURDE, UNE PIÈCE TRANSITOIRE: *LE PING-PONG D'ADAMOV*

Introduction

Pièce transitoire, *Le Ping-Pong* d'Adamov (1955) participe à la fois de l'absurde, propre à ce qu'on peut appeler la *première manière* d'Adamov, et d'un certain réalisme politique, auquel il se consacrera entièrement dans sa *seconde manière*.

La pièce décrit la situation de différents personnages, tous confrontés à la toute puissance d'un simple appareil à sous, un flipper. Venus des U.S.A. et commercialisé par un Consortium dirigé par Le Vieux, il est pour eux promesse de réussite sociale et de bonheur personnel. Mais tous, les protagonistes Arthur et Victor, Sutter, employé du Consortium, Roger et Annette, qui fréquentent le café tenu par Madame Duranty où l'on trouve d'abord le flipper, seront happés par la machine. Son emprise s'exerce à tous les niveaux : si les personnages se rencontrent autour du flipper et agissent en fonction de lui, leur langage, leurs pensées, jusqu'à leur psyché sont déterminés par lui. Au point qu'il peut apparaître comme une entité vivante, toujours plus présente et lointaine au cours de la pièce, quand les personnages se réifraient, comme *agis* par l'objet. Adamov en fait une métaphore efficace et puissante de l'aliénation dans une société capitaliste, qu'il entend dénoncer. Mais en même temps que cet aspect politique, il exprime aussi dans *Le Ping-Pong* le sentiment de vide, de futilité de la vie humaine, propre à l'absurde. Cette double approche, telle que nous allons l'aborder dans cet article, fait toute la richesse d'une pièce peu étudiée jusqu'ici.

Ainsi, *Le Ping-Pong* a une place à part dans son œuvre. En effet, cette pièce semble marquer sa rupture avec le théâtre de l'absurde, qui avait apporté un souffle nouveau à la dramaturgie de l'après-guerre. Ses initiateurs, Beckett, Ionesco et Adamov, ont été profondément marqués par les atrocités de la Seconde Guerre mondiale. Pour eux, après une telle crise remettant

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



en question les valeurs de la culture moderne, le théâtre ne pouvait conserver ses formes et ses techniques traditionnelles, mais devait se faire l'écho du sentiment d'angoisse né d'Auschwitz et d'Hiroshima ainsi que du manque de sens, du vide de la condition humaine, jugée absurde.

Les pièces d'Adamov écrites entre 1947 et 1954, de *La Parodie* aux *Retrouvailles*, participent bien du théâtre de l'absurde. L'univers qu'il y met en scène a de nombreuses affinités avec celui des pièces de Ionesco et Beckett, univers sous le signe de l'intemporalité et donc coupé de tout contexte politique ou social. Or Adamov s'engage de plus en plus politiquement, se tournant vers le communisme, avec pour conséquence sur le plan artistique sa conversion aux conceptions de Brecht et le rejet de celles de Ionesco et Beckett. Adamov est revenu sur cette période de sa vie :

Peu à peu, écrivant Le Ping-Pong, je commençais à juger avec sévérité mes premières pièces et, très sincèrement, je critiquais En Attendant Godot et Les Chaises pour les mêmes raisons. Je voyais déjà dans l'avant-garde une échappatoire facile, une diversion aux problèmes réels, le mot théâtre absurde déjà m'irritait. La vie n'était pas absurde, difficile, très difficile seulement. (Adamov, 1968 :111)

On le voit, pour Adamov, il faut se confronter au réel, aussi insupportable soit-il, pour remettre en cause ses conditions sociales et le changer, ce que ne permet pas à ses yeux l'absurde. Cependant, et malgré cette prise en compte d'un contexte politique et social ancré dans l'Histoire, on peut se demander si *Le Ping-Pong* ne serait pas plutôt une pièce transitoire, la rupture n'étant achevée qu'avec la pièce suivante, *Paola-Paoli* (1957). Et cela y tiendrait au statut de l'objet.

Dans le théâtre naturaliste, les accessoires sont “*des objets scéniques que les acteurs utilisent ou manipulent au cours de la pièce.*” (Patrice Pavis, 2002 : 2)

Pavis précise que sur les scènes avant-gardistes, cette conception traditionnelle des accessoires n'a plus cours:

Ils tendent, aujourd'hui, à perdre leur valeur caractérisante pour devenir des machines à jouer ou des objets abstraits. Ou bien alors ils se transforment, comme dans le théâtre de l'absurde (chez Ionesco en particulier) en objets-métaphores de l'envahissement du monde extérieur dans la vie des individus. Ils deviennent des personnages à part entière et finissent par envahir totalement la scène. (2002 : 2)

C'est un objet qu'Adamov place au centre du *Ping-Pong* : un flipper domine et structure la pièce. Par ce choix, Adamov demeure dans l'esthétique du théâtre de l'absurde, où l'objet est omniprésent, occupant l'espace du début à la fin, et tire son importance du rôle qui lui est attribué. L'objet y devient un “*des éléments individualisés du décor.*” (Vernois, 1972 :156) Ici, protagoniste à part entière, le flipper régit le comportement de ce qu'il faut bien appeler les *autres* personnages. Nous allons tenter de montrer comment Adamov utilise ces deux registres, partageant l'économie de sa pièce entre absurde et réalisme.

I. Une Conception Traditionnelle Des Personnages

Les personnages du *Ping-Pong* se différencient de ceux du théâtre de l'absurde. Ils ne sont pas désignés par un simple attribut, par exemple *L'employé* ou *La sœur*, ou par un nom au sens transparent, clairement tiré de l'univers fictif, par exemple *Hamm* ou *Clov*, pour reprendre l'onomastique beckettienne, autant de termes les réduisant à une seule fonction. Ici, ils ont un état civil complet et réaliste, ils portent des noms, exercent une profession (chef d'entreprise, représentant, étudiant, vendeuse, etc.) qui les identifient. Adamov n'a pas voulu en faire de simples marionnettes sans dimension psychologique et les a dotés de traits de caractères différenciés, d'un destin individuel bien marqué. Ils apparaissent ainsi comme “*des individus pleinement vivants. Ils ne sont plus soumis à des forces hors de leur contrôle, ne réagissent plus comme des somnambules, ils conditionnent leur vie avec une certaine liberté.*” (Esslin, 1977 : p.107) De même ils ne sont pas

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/ 10 Fall 2013



interchangeables ou n'ont pas de caractères complémentaires. La construction des personnages ne doit pas grand chose à l'absurde, mais bien à une tradition réaliste, d'ailleurs parfois sous l'égide de Flaubert, de l'aveu même d'Adamov.

Ainsi de Victor et Arthur, amis aux différences tranchées. Le premier est un étudiant en médecine réaliste, rationnel, le second prépare une licence de lettres, et est plutôt bohème, se laissant porter par son imagination. Victor tente souvent de '*corriger par sa pondération l'enthousiasme d'Arthur, qu'il juge un peu excessif.*' (Adamov, 2011 : 69) Ils ont des attitudes opposées face aux autres protagonistes : Victor ne supporte pas Roger qu'Arthur défend, ce dernier se méfie de Sutter, à la différence de Victor. Ces affinités reflètent leur caractère, Roger apparaissant d'abord comme un bohème pauvre, Sutter un commercial ambitieux.

Au début du premier tableau, Victor est vêtu d'un Lacoste, montrant son souci de l'apparence; à la fin de la pièce, devenu médecin, il est habillé '*en vieux monsieur très correct.*' (Adamov, 2011 :179) Arthur, au début comme à la fin de la pièce, est négligé, ayant échoué socialement. Adamov prend en compte codes et détails vestimentaires : quand ils se rendent à un rendez-vous professionnel, ils font un effort vestimentaire; après avoir réussi à vendre une idée au Consortium, Arthur s'achète une nouvelle paire de chaussures. Ces personnages bien vivants sont pris dans les aléas de la vie : dans la pièce, ils se brouillent et se perdent de vue un certain temps. Ce couple ne doit rien aux couples tels qu'on les trouve chez Ionesco, et surtout chez Beckett : si Adamov a apporté de nombreux détails de sa propre biographie, ce couple doit beaucoup à celui constitué par le Frédéric Moreau et le Deslauriers de *L'Éducation sentimentale*. Adamov se démarque ainsi clairement de l'univers de l'absurde pour celui du monde réel.

Madame Duranty est le type du petit commerçant qui, à l'époque, voyait son univers s'effondrer et se reconnaissait dans le parti poujadiste, né en France en 1953 pour défendre ses intérêts. Elle en partage les idées réactionnaires : elle lit *L'Aurore*, journal de droite, et succombe au racisme anti-algérien qui se développait à l'époque à cause de la situation en Algérie. Ses difficultés se concrétisent quand elle doit vendre son café puis son établissement de bains, avant d'ouvrir un cours de danse qui semble plutôt une maison close. La critique politique de ce milieu est claire, Adamov faisant d'elle, dans cette dernière activité, une mère-maquereille ! Une didascalie précise, quand on évoque son mari mort, qu'elle '*se signe.*' (Adamov, 2011 : 43) Adamov en fait aussi une bigote. On a là de l'ironie, mais aussi une personnalité bien cernée, mêlant appât du gain et foi religieuse, mélange qui ne déplairait pas à Flaubert !

Annette ne parvient pas à se trouver, socialement et sentimentalement. Elle est tour à tour ouvreuse de cinéma, vendeuse puis manucure, et s'éprend successivement de Roger, de Sutter, d'Arthur puis de Victor. Adamov souligne ce déséquilibre dans son portrait : '*Entre Annette, jeune fille grande, mince, jolie. Pourtant, quelque chose d'acide.*' (Adamov, 2011 :49) Cette instabilité la mènera au suicide. Elle reflète aussi son caractère ambigu. En tant que femme, pour réussir, elle est obligée d'agir avec duplicité.

D'emblée, Sutter, employé du Consortium, est décrit comme déplaçant '*de l'air, beaucoup d'air, agite les bras, se démène, se gratte en parlant.*' (Adamov, 2011 : 42) On a là un portrait charge du commercial vendant, c'est le cas de le dire, du vent; ses tics montrent la fébrilité d'une époque et d'un système érigeant le futile en essentiel. Son langage est contaminé. Il s'exprime avec des phrases proches du slogan publicitaire : '*Un Raphaël. Fidèle au Raphaël!*' (p.42) ou en multipliant les clichés. Leur emploi quasi-systématique fait signe vers *Le Dictionnaire des idées reçues* de Flaubert, décidément très présent en filigrane. Adamov souligne ainsi la bêtise de Sutter. Clichés souvent sous la forme de simples phrases nominales : '*Romantisme pas mort !*' (p.48) '*Embêtant, le paludisme.*' (p.57)

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



Sutter est aussi pontifiant, mythomane. Il s'invente un passé aventureux, marqué de drames. Autre trait de caractère, il parle beaucoup : “*Quand je parle, rien ne peut m'arrêter, je sais. On me l'a déjà fait remarquer.*” (Adamov, 2011 : 56) Trait qui lui est propre, souligné par son entourage, et dont il est conscient comme d'un défaut. Enfin, il est aussi caractérisé par son âge.

Roger, par élégance, et l'on voit encore ici le sens du détail d'Adamov, porte une fleur à la boutonnière. Fleur qu'arrachera d'ailleurs Annette, déçue par son comportement. Quant à son caractère, il apparaît hautain vis-à-vis des autres. Il ne cache pas son mépris pour les clients de Mme Duranty. Une fois entré au Consortium, il a un petit rire *impertinent* avec son patron. On pourrait voir dans ces traits un signe de son homosexualité ; la psychanalyse freudienne lie en effet celle-ci au narcissisme. Adamov, en plus d'une caractérisation du personnage, s'attacherait à une vérité psychologique. Dans ce sens, l'antipathie instinctive de Victor pourrait signifier un rejet de l'homosexualité, lié à une certaine vision bourgeoise, que Victor peut incarner ; au contraire, la sympathie d'Arthur serait à mettre au compte de son progressisme, de sa tolérance, de ses choix *bohèmes*. Ce ressenti implicite renforce la véracité psychologique des personnages.

Adamov a voulu faire du Vieux, “*sorte de monstre*”, la “*caricature du gros patron.*” (Adamov, 2011 : 68) Le Vieux n'en est pas moins caractérisé. C'est un patron paternaliste et démagogue, manipulateur, qui se donne une apparence inoffensive pour mieux piéger les autres ou utilise la rhétorique pour les convaincre. Il est arrivé où il est par sa “*connaissance du coeur humain*”, (p.68) de la “*psychologie des masses*” (p.72) ; comme le voit Arthur, sa position implique de comprendre “*le mécanisme de l'esprit.*” (p.75) Il a aussi des références culturelles qui renforcent son ascendant, son pouvoir.

Comme l'a bien vu Robert Abirached, Adamov “*donne à chaque personnage du Ping-Pong des éléments de biographie, d'identité, de caractère, de langue qui individualisent et différencient les rôles...*” (Abirached, 1983 : p.39)

Ancrés historiquement et socialement, possédant une densité, ces personnages n'ont cependant pas un statut plus important que celui d'un objet, le flipper.

II. Présence De L'Absurde

a. Des Personnages Happés Par Le Flipper

Dans *Ping-Pong*, nous sommes confrontés à une machine qui régit les gestes et les affects des personnages, les définit, les détermine, au point de sceller leur destin. Adamov s'est montré très explicite sur ce point :

La situation centrale qu'avait acquise l'appareil me força à ne montrer des personnages qu'un comportement, celui des réactions que suscite en eux l'appareil. (Adamov, 1955: 16)

La pièce tourne autour de l'idée du perfectionnement de l'appareil et du désir des personnages d'entrer dans le Consortium. L'objet joue un rôle actif, déclenche le mouvement, de sorte que sans lui, il semble que l'intrigue ne peut pas se dérouler, que les sentiments ne peuvent pas se révéler ; finalement, que la pièce va s'effondrer tout de suite.

Elle s'ouvre sur une partie de flipper que jouent Arthur et Victor. Rien que de très normal à une époque où l'appareil était en vogue dans les cafés parisiens. Adamov donnerait un portrait de la jeunesse française des années 50. Mais d'emblée, le flipper apparaît comme accaparant leur temps : Victor, pourtant désireux de réussir ses études, a manqué un cours, Arthur est un joueur passionné. Et quand Sutter arrive pour récupérer les gains, Arthur et Victor ont une réaction bien étrange: “*Arthur, toujours près de l'appareil, tirant par le bras Victor, fasciné comme lui par Sutter.*” (Adamov, 2011 : 44) On pourrait se demander pourquoi une telle fascination pour un personnage

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



banale. N'est-ce pas que par son travail il est proche de l'appareil ? Proximité qui en fait en quelque sorte le prêtre de ce dieu moderne, le flipper; son travail est décrit comme un acte mystérieux, quasi-religieux : *“Je dois ouvrir le ventre à cet énergumène.”* (p.43) Il officie comme un prêtre lors d'un sacrifice. Victor, lui, évoque une «opération»; pense-t-il à une opération magique ? Quant à Annette, elle le sanctuarise : *“Ne s'approche pas de lui qui veut.”* (p.52) Le flipper peut compter sur ses fidèles, les joueurs, comme le laisse entendre une autre réplique de Sutter : *“Mais il n'est pas si mal nourri.”* (p.43)

Dès la fin du premier tableau, l'obsession d'Arthur et Victor est d'entrer au Consortium. Pour cela, ils comptent sur leurs idées pour perfectionner le flipper. Arthur a d'abord l'idée du *“tilt.”* (Adamov, 2011 : 66) Ils la soumettent au Vieux, qui leur fait savoir qu'elle a déjà été mise en pratique. Mais leur ardeur ne diminue pas et Arthur imagine ensuite de retirer les flippers du haut. Idée qui leur vaudra la reconnaissance du Vieux. Puis, avec Annette il imagine d'ajouter au flipper des images clignotantes. Cette fois, le Vieux refuse l'idée. Victor baisse les bras et s'éloigne d'Arthur, de plus en plus obsédé par le flipper. Lors de sa dernière entrevue avec le Vieux, son exaltation est au comble, et ses explications plus embrouillées que jamais. Il réinvente même entièrement le flipper :

Eh bien oui, j'ai imaginé tout un appareil. Je lui ai même donné un nom : «Sur la terre comme au ciel». Un symbole très simple, et qui résume tout. Au tableau, des patineuses qui s'avancent, des avions qui s'écrasent. (Adamov, 2011 : 162)

On peut se demander si Victor échappe totalement à l'emprise du flipper : devenu médecin, c'est autour des stands qu'il trouve des patients.

Madame Duranty ne vit que dans l'attente que son appareil, à un moment détraqué, soit réparé. Elle attendra en vain l'aide promise par Sutter, puis Roger. Là encore on a une emprise irrationnelle, cette obsession la poursuivant alors qu'elle n'a plus de café ! De même, quand Sutter fait allusion à la mort de Monsieur Duranty, elle pense au flipper :

Sutter: Pauvre homme ! (Pause) Le cancer, c'est le fléau moderne !

Madame Duranty : Quand il a fait installer l'appareil, les affaires ont repris un peu... (Adamov, 2011 : 43-44)

Plus loin, son respect semble tel qu'elle baisse la voix quand elle parle de l'appareil. On la voit refuser Roger parce qu'il dénigre le flipper. Mais est-ce seulement pour cette raison, ou pour ses sentiments pour Annette ? En effet, elle voit d'un mauvais oeil leur histoire... Et justement, elle traite de la même manière Annette et l'appareil : les deux sont pour elle comme l'enfant qu'elle n'a jamais eu, et de même qu'elle s'inquiète de ce qui pourrait arriver à Annette, elle s'inquiète de ce qui pourrait arriver à l'appareil. Comme une mère devant son enfant, elle est décrite par Roger avec *“ses extases perpétuelles devant l'appareil.”* (Adamov, 2011 : 101)

Si Sutter gagne sa vie grâce au flipper, il est aussi très conscient de l'importance que lui donne sa proximité avec l'appareil. Lui si menteur paraît sincère quand il répond à Roger: *“Avez-vous jamais médité sur ce jeu, qui vous paraît si méprisable ? Non, alors silence.”* (Adamov, 2011 : 47) Le terme *méditation* est connoté sur le plan mystique ou philosophique. En tout cas, qui ne connaît pas les secrets du flipper n'est pas digne de s'exprimer ! Sutter éprouve aussi pour lui de véritables sentiments : *“Je suis sûr que vous l'aimez autant que je l'aime, le monstre.”* (p. 51) Le langage stéréotypé qui le caractérise se transforme quand il parle du flipper, gagne en éloquence. D'emblée, il se pose en maître du jeu. Tout son prestige vient du flipper et il en joue pour séduire Annette. Il donne une leçon de jeu à Arthur et Victor pour *“attirer sur lui l'attention d'Annette”*

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



(p.50) avant de l'imposer dans la partie et de lui laisser entendre qu'il pourrait l'aider à entrer au Consortium : *"Un gros travail, mais bien payé. Au fait, ça vous intéresserait ?"* (p.55)

Ici, le flipper prend une dimension érotique. Sutter le dote d'un ventre, parle d'ébats pour évoquer une partie, l'oppose, comme plaisir actif, au *"plaisir passif"* du cinéma : *"Avec lui on agit, on lutte, on participe."* (p.51) Et c'est cette dimension qui détermine ses réactions vis-à-vis des autres personnages. A son machisme s'oppose la délicatesse d'Arthur :

Sutter : Qu'à cela ne tienne, je vous le libère séance tenant. (Il s'approche d'Arthur et Victor.) Messieurs, Mademoiselle voudrait disposer de l'appareil.

Arthur : Je le lui aurais déjà proposé, si je n'avais craint d'être indiscret. (p.52)

La concurrence avec Arthur, pour la possession d'Annette, est clairement sous le signe de l'appareil; le posséder revient à la posséder:

Un conseil, toutefois, jeunes gens : quand la machine résiste, ne vous hâtez pas d'accuser la machine; demandez-vous plutôt si vous n'en auriez pas négligé un rouage. (p.88)

Et Sutter d'insister sur les *"flippers du haut"* ; justement, l'idée d'Arthur sera alors de les supprimer : *"Puisque'il les aime tant ses flippers du haut (...) on va les lui supprimer, pour de bon !"* (p.92) Ne pourrait-on y voir une castration symbolique, Arthur trouvant là le moyen de prendre la place dominante de Sutter ? L'emploi du pronom *lui* renvoyant à Sutter pourrait le confirmer. *Eros* ne va pas sans *Tanathos*, Sutter reliant aussi le flipper à la chasse : *"Il faut viser, toujours viser ! L'oeil du chasseur !"* (p.53)

Finalement, Sutter essaye de changer de vie en se réfugiant à la campagne. Mais il ne tient pas, et on le voit de retour à Paris avec un rêve de réussite aux U.S.A. grâce au flipper. L'éloignement de l'appareil ne fait que renforcer la fascination qu'il exerce. Son rêve est irréalisable, Sutter apparaissant brisé. (p.178) Ironiquement, alors que tout les oppose, l'échec et l'aveuglement de Sutter ne sont pas sans rappeler ceux d'Arthur.

Il y a clairement une dimension économique dans l'emprise du flipper sur Annette. Elle pense pouvoir réussir socialement grâce à lui. Son attitude est en adéquation avec son caractère, ambiguë. Ainsi, d'une réplique à l'autre, montre t-elle de la circonspection puis de l'intérêt pour la proposition de Sutter :

Annette : Vous savez, je suis ouvreuse, et je n'ai jamais ambitionné...

Madame Duranty : Oui, Annette est ouvreuse, mais moi j'aurais mieux aimé la voir masseuse.

Annette : Ils gagent tant d'argent, les prospecteurs ? (p.55)

Annette s'intéresse alors à Roger, mais n'en semble pas moins séduite par l'habileté de Sutter au flipper et par son passé aventureux. Elle reconnaît son statut dominant : *"Regardez-le, c'est une force de la nature."* (p.53) Complice, elle parle le même langage érotisé que lui, semblant regretter la nature platonique de ses relations avec... le flipper. (p.52) On n'est donc pas étonné de voir au troisième tableau *"qu'elle s'est mis dans la tête d'entrer (au Consortium) comme prospectrice"*, (p.90) comptant d'abord sur Sutter. On se demande jusqu'où elle a été pour obtenir son aide : *"Je n'ai aucune prédilection pour le rôle de la gentille victime bernée par le méchant monsieur..."* (p.88) Malgré ses récriminations, obsédée par le flipper, elle lui fait de nouveau confiance, toujours en vain. Elle se tournera alors vers Roger, entré au Consortium. Lui aussi ne l'aide pas; ce refus se double d'une trahison amoureuse. En effet, les conditions de son embauche semblent «louche(s)» à Annette, qui a percé son homosexualité :

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/ 10 Fall 2013



Ah oui, des raisons mystérieuses, qui lui font recruter son personnel parmi les jeunes gens ignorant tout de l'appareil. (p.102)

Elle rompt avec Roger et fait du charme à Arthur, dont un projet a été accepté. Juste après ses larmes, elle se fait «coquette» avec lui, le touche, prend sa main, approche son visage du sien avec un rire « voluptueux. » Arthur ne pourra rien pour elle. Le Vieux la rencontre par hasard et, charmé, la prend comme secrétaire. Mais son succès sera de courte durée : le Vieux meurt peu après. Son rêve brisé, elle se tue devant un stand de flippers, allant jusqu'au bout d'une passion destructrice. Geste d'autant plus marquant qu'elle est alors avec Victor, qui pouvait lui assurer un équilibre social et amoureux.

Plus que la seule ambition, c'est bien le flipper qui exerce sur elle un véritable attrait : *“L'appareil ? Mais je le connais mieux qu'eux, et ils prennent des grands airs parce que je me permets de solliciter un misérable emploi de prospectrice.”* (p.104) Réplique qui dévoile une passion jusqu'ici cachée, ainsi qu'une injustice liée à son statut de femme. Finalement, se sachant aussi capable que les hommes, son jeu de séduction est peut-être sa seule arme. Son rêve de devenir prospectrice n'est peut-être pas que de s'enrichir, mais aussi de s'émanciper.

Toute la vie du Vieux est bâtie autour du flipper. Mais ce n'est pas que l'homme d'affaires avisés ; l'appareil prend chez lui une telle dimension qu'il le dirige. Lui aussi en est l'esclave. Là encore, la dimension érotique est importante ; quand Arthur lui soumet son dernier projet, pris d'un délire, et tout en «tripotant» Annette, il réinterprète systématiquement ce que dit Arthur dans un sens sexuel :

Et elle est pressée ! N'aie pas peur mon petit, il va le débarrer son appareil.

Le Vieux, riant, obscène. Ah, les couloirs ! C'est qu'ils ne sont pas larges !

Tout le monde sait bien que plus c'est long, plus c'est bon (...). Le tout, c'est que la bonne grosse pièce passe dans la fente. Trop petite, la fente ? Qu'à cela ne tienne, on l'agrandira ! Cinquante francs, et les trois petites soeurs s'allument ! (...)

Le Vieux rampe sur le lit pour essayer d'attraper Annette. (p.166)

De l'appareil ou d'Annette, on ne sait plus quel est le véritable objet de son désir, lequel englobe aussi les hommes ! Malade et alité, toutes ses pensées vont au flipper, et avant sa crise, la discussion porte sur les difficultés du Consortium : la stratégie commerciale à adopter, la menace de nationalisation des stands... La crise qui le prend couronne cette discussion, il délire et son cœur lâche. Le Vieux meurt, accaparé par, et à cause du flipper.

Roger est au début de la pièce le seul qui se détourne du flipper, *“appareil(s) vilain(s) et vulgaire(s).”* (p.46) Son entrée au Consortium peut être un signe d'opportunisme. Mais lui aussi est finalement happé par l'appareil. Après la mort du Vieux, il perd son temps à lire et relire des dossiers sur le flipper. (p.168) Occupation qui va lui en coûter, puisque c'est en transportant une pile de ces dossiers qu'il chutera dans un escalier et se cassera la jambe ! On pourrait se demander si son hostilité initiale à l'appareil n'est pas un faux-semblant. De même qu'il est dans le déni du flipper, il serait dans le déni de son homosexualité. Ainsi, chez lui aussi le flipper a d'emblée une importance centrale ; son attitude face à l'appareil fait signe vers un aspect essentiel de son être...

Esslin a raison d'affirmer que dans *Le Ping-Pong*, le flipper *“prend une influence dominante dans la vie des personnages, contrôle leurs rêves et leurs émotions.”* (Esslin, 1977 : 107) Rêves d'argent, de réussite sociale, mais aussi rêves d'amour, qui naissent par le flipper. Mais, au-delà de ces aspects qui concernent les circonstances extérieures, les personnages sont aliénés à l'appareil dans leur moi le plus profond, dans leurs désirs, leur être intérieur. On a vu à quel point

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



l'appareil est le miroir de la psyché des personnages. Toute la pièce va contredire, jusqu'au tragique avec la mort du Vieux et d'Annette, l'affirmation de Victor, au début du premier tableau : *"L'appareil et nous, ça fait deux."* (Adamov, 2011 : 41)

Pour parler du flipper, les personnages ont recouru à la personnification ou à des verbes pronominaux, comme s'il s'agissait d'un être vivant. Être qui prolifère : dans la première partie, l'espace est occupé par un seul appareil, ensuite le flipper n'est plus sur scène, mais on entend le bruit de plusieurs appareils, et la multiplication des stands devient angoissante pour les personnages. Le flipper les vampirise, jusqu'à la déchéance physique ou psychologique, voire jusqu'à la mort. On retrouve bien les attributs de l'objet du théâtre de l'absurde, tel que l'a défini Roland Barthes:

Autant le décor d'avant-garde est effacé, mis entre parenthèses, autant l'objet prend sur la scène une importance démesurée, terrifiante; on pourrait dire qu'ici, ce n'est pas la personne, c'est la chose qui vit. Chez Beckett, chez Ionesco, chez Adamov, l'objet est constamment soumis à une prolifération irrésistible. (Barthes, 2002 : 301)

Importance, emprise qui tire le langage ou le comportement des personnages vers le non-sens, là encore signe d'une forme de l'absurde.

b. Un Langage Dénué De Sens

On l'a vu, les personnages sacralisent le flipper, projettent sur lui des représentations qui impliquent des qualités exceptionnelles pour y jouer. Leur langage, malgré une apparence de normalité, est contaminé par leurs convictions, telles qu'ils font illusion pour un public qui ne perçoit pas d'emblée l'absurdité des propos. Car leurs phrases n'ont aucune signification. Arthur s'enfonce dans un délire toujours plus incompréhensible, encouragé par les visions du Vieux : *"Deux possibilités !(Levant les bras). Mais il en faut dix, quinze, cinquante!"* (Adamov, 2011 : 117) Victor s'inquiète d'ailleurs pour sa santé mentale. De fait, il s'illusionne totalement : *"J'ai des idées qui, sans être absolument concluantes commencent néanmoins à s'organiser, à prendre forme..."* (p.146)

Langage tout aussi inapproprié avec Sutter évoquant «les réformes (qu') espèrent» les joueurs. Pour Arthur, son idée de supprimer les flippers du haut répond à une *"attente passionnée."* (p.94) Le même parle de l'interruption d'une partie d'un désastre : c'est désastreux pour tout le monde. Le Vieux, lui, la compare à la mort, la trouvaille du *Tilt* revenant au miracle de la résurrection. (p.69-72) Le délire du Vieux, qui culmine dans une bouillie verbale, est décidément hanté par la mort : *"Tous les jours, les champs de course sont envahis par une foule plus nombreuse, et quand je dis les champs de course, je pense aux affaires, aux femmes, à la guerre, enfin, à tout ce pour quoi on est prêt à mourir."* (p.117-118) On retrouve ce type de discours vide de sens dans les propos de Sutter et de Madame Duranty sur les Nord-Africains et les Allemands, assimilés à des fascistes sanguinaires, parce qu'ils ne jouent pas à l'appareil ! (p.46)

Victor lui-même n'est pas épargné, abondant dans le sens du discours du Vieux contre la clientèle assise des cafés : la suppression de l'appareil entraînerait une désaffection immédiate du comptoir. Evidemment, le comptoir existait avant, et sans l'appareil; il est un lieu essentiel de la sociabilité française, plus particulièrement parisienne, avec un public populaire se retrouvant avant le travail autour d'un café ou, après, d'une consommation alcoolisée. Le rite du café, du demi ou du ballon de rouge n'avait que peu fait du flipper !

La banalité de la partie qui ouvre le premier tableau est donc bien trompeuse... Le flipper exerce sur les personnages un pouvoir hypnotisant. Bien qu'ils s'efforcent de s'affirmer, ils sont les esclaves de l'appareil. Voire, ce dernier, qui tend vers le vivant, les déshumanise. N'assiste-t-on pas à une réification de l'homme là où l'objet *"brille, règne et trône ?"* (Adamov, 1968 : 112) A ce

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



triomphe de la machine, correspond l'échec final des personnages, manifeste, et au-delà, celui de l'être humain dépouillé de tout ce qu'il possède. S'ils ont une dimension réelle, comme on l'a vu dans la première partie, les personnages appartiennent encore à l'univers de l'absurde, comme on vient de le voir. Mais le flipper lui-même, *vecteur* de l'absurde, n'échappe pas à son tour à l'emprise du réel. Pour le voir, il faut nous intéresser à sa symbolique, clairement sous le signe d'une dénonciation politique, économique et sociale.

III. Symbolique Du Flipper

Décrivant la place du flipper dans *Le Ping-Pong*, Adamov déclare qu'il est *'est au théâtre français ce que l''assommoir'' est au roman du même nom: une machine à asservir les hommes.*' (Adamov, 2011 : 10) Remarque qui le place de nouveau du côté du réalisme, cette fois avec Zola. Elle oblige à une interprétation symbolique du flipper. Là où, dans le théâtre de l'absurde, la symbolique de l'objet débouche sur une vision du vide, du non-sens de l'existence en tant que telle, chez Adamov, dans *Le Ping-Pong*, elle débouche sur le vide et le non-sens de l'existence soumise au système capitaliste. Le traitement de l'objet chez Adamov réintroduit du sens. C'est pour cela qu'il place son flipper dans la filiation de l'assommoir, cet alambique qui produit un alcool abrutissant. Filiation plus importante à ces yeux que celle avec tel ou tel objet du théâtre de Beckett ou Ionesco, et qui rejoint, pour le flipper, celle avec Flaubert pour les personnages.

Si les personnages émettent des idées absurdes, celles d'Arthur, avec le tilt, la suppression des flippers du haut, les animations visuelles et enfin, au paroxysme de son délire, le return-ball, correspondent bien à la réalité de l'évolution du flipper ! La pièce condense toute son évolution. N'est-ce pas de la part d'Adamov, en partant de la réalité et en la traitant de manière absurde, une façon de mieux la critiquer ? Mais en même temps de s'y ancrer ? Adamov est d'ailleurs très clair à ce sujet :

Mais il n'y a plus de rêves dans Le Ping-Pong: il y a des faits qui désignant clairement une réalité socio-économique (l'emprise d'un jeu qui rapporte et fait perdre beaucoup d'argent), jettent un regard critique sur la France des années 1950. (Adamov, 2011 : 9)

Comme dans le théâtre de l'absurde, l'objet représenté sur scène devient une métaphore. Mais ici cet objet est représentatif d'une époque déterminée avec son organisation économique et sociale. Le flipper apparaît en France dans les années 50. L'objet scénique détermine par sa présence l'époque et sa prolifération est porteuse de connotations. Adamov explique ses objectifs dans *Ici et maintenant*:

... Il fallait, d'un point de départ absolument réaliste, arriver logiquement à une certaine folie ; ... Je suis parvenu ... à faire qu'en dépit de la folie grandissante ou à cause d'elle, l'appareil reste un objet produit par une société précise : la nôtre, et dans un but précis : gagner argent et prestige. (Adamov, 1964 : 26)

Le flipper est le symbole du système capitaliste, le Consortium le *"Saint des saints de la haute industrie où tous veulent accéder."* (Adamov, 2011 : 30) C'est pour cela que le Vieux est une caricature du « gros patron. » On l'a vu tout sacrifier à ses appareils. Son seul désir est de voir se répandre partout ses appareils, pour gagner toujours plus d'argent. Pour cela, il n'hésite pas à voler une idée. Il semble qu'il y a dans ce geste, au-delà d'une obsession du plagiat chez Adamov, un trait mesquin, efficace pour dénoncer le système que représente le Vieux. Comme si ce système suscitait des réflexes malhonnêtes.

La folie dont parle Adamov est celle d'un système qui jouit d'une puissance écrasante. La métaphore dont il se sert est riche de significations. Jean Genet a soulevé cette caractéristique :

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



Le grand mérite d'Adamov a été de réussir à transposer dans un univers dramatique la liaison essentielle dans la société contemporaine entre la déshumanisation et la vie économique où elle prend ses racines. (Mélèse, 1973: 15)

Folie d'un système qui pose l'argent comme seule finalité. Prestige et pouvoir reviennent à celui qui le possède. Sutter, avec sa médiocrité et son langage stéréotypé serait la cible du *Dictionnaire des idées reçues* de Flaubert, autant dire, un imbécile. Cependant, en tant qu'encaisseur du Consortium, il se comporte en maître dans le café de Mme Duranty: "Vous ne savez devant qui vous parlez, jeune homme" (Adamov, 2011 : 46) Situation claire à Victor: "Il en impose à Mme Duranty parce qu'il a de l'argent." (p.62)

La question pour les personnages est en avoir ou ne pas en avoir. Et cela concerne aussi le langage, lié au pouvoir économique, celui n'ayant pas d'argent n'ayant pas droit à la parole. Les répliques entre le Vieux, Arthur et Victor, où le langage est aussi gestuel, en donne un exemple intéressant, avec l'attitude de domination du Vieux:

Arthur débout agitant les mains dans le vide, marchant derrière le Vieux bouche bée.

Le Vieux... marche toujours en proie à la plus grande agitation, levant les bras, d'une voix tonitruante, s'arrêtant et hurlant... (Adamov, 2011 : 116-117)

Arthur: Justement... Je voulais ... ajouter

Le Vieux: On n'ajoute rien. (p.115)

On a vu à quelle bassesse est prêt Sutter pour soutirer de l'argent au Vieux ; derrière ses mensonges, on peut imaginer un vrai chantage, ce que faire penser une de ses remarques:

Mais Sutter a sa fierté, tout comme un autre. (p.113)

Un autre, sous-entendu le Vieux, dont la fierté aurait à souffrir de ce que sait Sutter... probablement de ses moeurs sexuelles. Le cas d'Annette est tout aussi exemplaire. Mais on a vu que sa façon d'agir tient à son statut de femme ; loin de libérer cette dernière, le capitalisme la rabaisse.

Folie d'un système qui cherche à accroître les besoins pour augmenter la production. C'est dans et par le flipper qu'ici s'applique cette loi du capitalisme. L'objet est le modèle réduit d'une société consumériste et de son système économique. Celle-ci fonctionne clairement sur le modèle américain, le flipper ayant été introduit en France de l'outre-Atlantique. Remarquons que Sutter, incarnation de la bêtise, se raccroche à une forme du rêve américain...

Ce système n'épargne aucun domaine : on a longuement vu comment les désirs, la psyché, le moi profond des personnages est travaillé par la même obsession. Objet de désir, le flipper enveloppe aussi le désir sexuel, la libido des personnages. La culture non plus n'est pas épargnée. On a vu le langage stéréotypé de Sutter, le droit à la parole, fonction de la hiérarchie sociale. Le Vieux emploie des expressions connotés culturellement, Nietzsche («humain, trop humain»), et Rimbaud («les assis font la loi»), utilisant ainsi deux figures d'une révolte profonde. Ainsi, même la révolte finit par être récupérée.

Folie enfin, quand l'appareil nourrit les préjugés racistes. Mais il n'y a pas de raison qu'après la libido, le langage et la culture, la pensée ne soit pas travaillée par le flipper. Ce qui permet à Robert Abichared d'écrire que :

Du niveau symbolique, Adamov passe directement ... au niveau politique. La présence du politique, dans Le Ping-Pong, ne s'établit pas à coups de simplification du trait et en conséquence d'une documentation rassemblée, comme dans Paola-Paoli... la

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



symbolisation y acquiert directement une efficacité politique et critique. (Abirached, 1983 : 39-40)

Décidément, comme l'assomoir de Zola, le flipper d'Adamov a bien une fonction d'aliénation. L'appareil, dans la société consumériste et du loisir contemporaine à l'écriture de la pièce, a un rôle d'abrutissement. Cette symbolique que donne Adamov à l'objet tire la pièce vers ce réel qu'il reprochait à l'absurde de fuir, n'étant qu'une "échappatoire facile." Mais le choix d'Adamov est-il aussi évident qu'il le prétend ; non seulement par la présence d'éléments issus de l'absurde, comme on l'a vu dans la deuxième partie, mais aussi, malgré la portée politique du texte, celle d'un fond absurde, disant le non-sens de la vie ? Ainsi, pour Martin Esslin, "Le Ping-Pong, comme la première pièce d'Adamov, La Parodie, traite de la futilité des entreprises humaines." (Esslin, 1977 : 105) Surprenant rapprochement, Adamov n'en ayant pas fini avec l'absurde. Il faut en venir ici au dernier tableau, qui a donné son nom à la pièce. Son adjonction à celle-ci participe en soi de l'absurde. En effet, ce dernier tableau a été écrit avant le reste de la pièce, et sans lien avec elle, hormis la présence d'Arthur et Victor.

IV. Bouquet Final Absurde

Dans ce tableau, l'appareil a disparu de la scène, remplacé par une table de ping-pong. Arthur et Victor, maintenant vieillards, font une partie qui s'avèrera vite insolite: à la suite d'une balle ratée, ils commencent une discussion interminable à la fin de laquelle ils décident de changer les règles du jeu. Ils suppriment les carrés, le filet, puis les raquettes après que celle de Victor lui aie glissé des mains. Il n'y a plus alors que leurs corps qui sautent après les balles qui partent dans tous les sens. Victor, dans un dernier effort pour en attraper une, tombe et meurt. Adamov exprime dans cette scène l'état délirant auquel ces vieillards, obnubilés dans leur jeunesse par le flipper, sont arrivés; les modifications qu'ils apportent au jeu rappellent leur obsession de perfectionner le flipper.

Ironiquement, Arthur se retrouve dans la situation qu'il craignait tant de connaître arrivé à cet âge, quand il refusait d'étudier pour ne pas finir "à soixante-dix-sept ans, (à) faire, tous les dimanches, une partie de billard avec un collègue du même âge." (Adamov, 2011 : 63) Certes, le ping-pong a remplacé le billard ! L'auteur représente un tableau de la condition humaine réduite à l'absurde, au futile, comme on pourrait voir chez Beckett ou Ionesco. Comme l'écrit Robert Abirached:

Que reste-t-il du ping-pong quand on a progressivement renoncé à la raquette, aux balles et au filet? Une activite productrice de non-sens et de néant, qui est déjà l'autre nom de la mort. (Abirached, 1983: 40)

Cette dimension absurde est symbolisée par la mort de Victor. Mort inattendue, illogique ; elle est ce à quoi on ne peut échapper, sans qu'il y ait un sens à lui donner. Au début de la pièce, ils apparaissent comme des joueurs passionnés, pris dans un tourbillon de non-sens, et ils se retrouvent des années après dans la même situation dérisoire. Et au terme de cela, une mort tout aussi insensée. L'absurdité de l'existence est rendue par l'image insolite de cette partie de ping-pong.

Un autre élément confirmerait cette importance de l'absurde dans la pièce. Adamov s'interrogeait de savoir pourquoi Victor et non Arthur mourait, voire, pensait que cela aurait dû être Arthur. Or, on peut penser que chacun des deux incarnerait l'une des voies possibles, réalisme et absurde, de l'écriture chez Adamov, alors dans la remise en cause de sa première période. Victor serait là pour le réalisme. En effet, Flaubert, à cause de son admiration pour son père, grand médecin de l'époque, faisait le parallèle entre le métier de médecin et celui d'écrivain, le travail de celui-ci symbolisant le travail de celui-là. Dans *Madame Bovary*, il met en scène un bon comme un mauvais médecin, métaphore de la bonne ou la mauvaise littérature. N'est-ce pas pour cela

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



qu'Adamov a fait de Victor un médecin ? Il rattacherait ainsi ce personnage au domaine de la création selon Flaubert, c'est-à-dire au réalisme.

Tel Charles Bovary, il apparaît en mauvais médecin, peu convaincant quand il donne un diagnostic à Madame Duranty. Le suicide d'Annette rappellerait celui d'Emma. Arthur, qu'on a vu si différent de son ami, lui, de par ses actes, ses rêves tournant à l'obsession, incarnerait alors, en quelque sorte *naturellement*, l'absurde. La *marque* n'en serait-elle pas ce rire, toujours particulier, à la limite du rationnel et sur lequel Adamov insiste ? Un rire dérangent, métaphysique, comme seule réponse face à la dimension absurde de l'existence. On le voit, chacun des deux personnages semble bien tendre l'un vers le réalisme, l'autre vers l'absurde en place dans la pièce.

Conclusion

Faire mourir Victor plutôt qu'Arthur reviendrait, de manière inconsciente, à faire le choix de l'absurde contre celui du réalisme. Comme si le passage d'Adamov à une nouvelle conception du théâtre quant à la forme et à la fonction, définitivement en place avec *Paola-Paoli*, n'avait pas été si évidente. On peut imaginer que l'engagement politique, bien sûr sincère, était de l'ordre du devoir, et impliquait d'en finir avec une vision relevant de l'absurde. C'est ce que pourrait signifier cet ultime éclat de l'absurde dans son oeuvre.

Il n'empêche, l'intérêt pour le réel vient lui aussi de loin : on a vu à quel point Adamov avait en tête, durant l'écriture du *Ping-Pong*, Flaubert et Zola plutôt que Beckett ou Ionesco.

L'attraction pour le réalisme lui a permis de mettre en place une véritable machine de guerre, à travers une métaphore particulièrement frappante de l'aliénation totale de l'homme, asservi à un culte du faux. Un homme perdu, renonçant aux objectifs qui peuvent en faire un être à part entière. En faisant d'un simple appareil non plus un moyen pour atteindre une fin, fût-il de pure détente, comme le flipper, mais une fin en soi, les personnages du *Ping-Pong* pervertissent toutes valeurs : l'instinct créatif, la capacité d'aimer, le sentiment de faire partie d'une communauté. Par ambition, goût de l'argent, ils renoncent à leur liberté. Adamov dénonce un système, le système capitaliste, basé sur l'individualisme. Derrière un langage policé, on a au coeur de la pièce une certaine violence : c'est le règne du chacun pour soi, il n'existe aucune solidarité entre les personnages.

Violence des rapports humains, mais aussi profonde solitude. Ce dernier thème nous entraîne déjà vers l'absurde. C'est que d'un autre côté, il s'agit dans *Le Ping-Pong* d'exprimer, comme dans le théâtre de l'absurde, la futilité des activités humaines. Les personnages courent à la mort dans la poursuite vaine d'une illusion ; mais le vide existentiel décrit par Adamov est lui-même déjà proche de la mort.

Loin d'être une faiblesse, l'oscillation entre absurde et réalisme, qui fait de *Ping-Pong* une pièce transitoire, lui apporte toute sa singularité. L'écriture d'Adamov y atteint à une efficacité admirable.

NOTES

ABIRACHED, Robert (1983). *Lectures d'Adamov*, Editions Jean-Michel Place, Paris

ADAMOV, Arthur (1955, renouvelé en 1983). *Theatre II, (Note Préliminaire)*, Gallimard, Paris

ADAMOV, Arthur (1964). *Ici et maintenant*, Gallimard, Paris

ADAMOV, Arthur (1968). *L'homme et L'enfant*, Gallimard, Paris

ADAMOV, Arthur (2011). *Le Ping-Pong*, Gilles Ernst, Paris

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013



- BARTHES, Roland (2002). *Ecrits sur le théâtre*, Seuil, Paris
- ESSLIN, Martin (1977). *Le Théâtre de l'Absurde*, Buchet-Chastel, Paris
- MELESE Pierre (1973). *Adamov*, Seghers, Paris
- PAVIS, Partice (2002). *Dictionnaire du Théâtre*, Armand Colin, Paris
- VERNOIS, Paul (1972). *La dynamique théâtrale d'Eugène Ionesco*, Klincksieck, Paris

BIBLIOGRAPHIE

- ABIRACHED, Robert (1983). *Lectures d'Adamov*, Editions Jean-Michel Place, Paris
- ADAMOV, Arthur (1955, renouvelé en 1983). *Théâtre II*, (Introduction au Théâtre II), Gallimard, Paris
- ADAMOV, Arthur (1964). *Ici et maintenant*, Gallimard, Paris
- ADAMOV, Arthur (1968). *L'homme et L'enfant*, Gallimard, Paris
- ADAMOV, Arthur (2011). *Le Ping-Pong*, Gilles Ernst, Paris
- BARTHES, Roland (2002). *Ecrits sur le théâtre*, Seuil, Paris
- BERTRAND, Dominique (1996). *Le Théâtre*, Bréal.
- GAUDY, René (1971). *Arthur Adamov*, Théâtre ouvert Stock
- ESSLIN, Martin (1977). *Le Théâtre de l'Absurde*, Buchet-Chastel, Paris
- ESSLIN, Martin (1970). *Au-delà de l'absurde*, Buchet-Chastel, Paris
- HUBERT, Marie-Claude (2005). *Les grandes théories du théâtre*, Armand Colin, Paris
- HUBERT, Marie-Claude (2009). *Onirisme et engagement chez Arthur Adamov*, Publication de l'Université de Provence
- MÉLÈSE, Pierre (1973). *Adamov*, Seghers, Paris
- PAVIS, Partice (2002). *Dictionnaire du Théâtre*, Armand Colin, Paris
- UBERSFELD, Anne (1996). *Lire le théâtre I*, Editions Belin, Paris
- VERNOIS, Paul (1972). *La dynamique théâtrale d'Eugène Ionesco*, Klincksieck, Paris

Turkish Studies

International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 8/10 Fall 2013

