

COPIE

ÉPREUVES ANTICIPÉES DU
BACCALAURÉAT

Epreuve

Série	Baccalauréat général
Session	2025
Epreuve	Français écrit - Baccalauréat général
Sujet	25-FRGEME1

Candidat

Nom de famille (naissance, usage)	[REDACTED]
Prénom(s)	[REDACTED]
N° Candidat	[REDACTED]
N° d'inscription	[REDACTED]
Né(e) le	[REDACTED]

Copie

Nombre de page(s)	12
-------------------	----

Notation

Note	18 / 20
------	---------

Appréciation

Une excellente copie, qui révèle une réelle connaissance de la pièce, clairement analysée dans le cadre proposé par le sujet, tout en mettant en avant une certaine culture littéraire, le tout avec la maîtrise de l'orthographe et de l'expression. Seuls bémols : le dernier paragraphe est rapide et un peu hors sujet et la copie comporte de nombreuses ratures.

Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) :
(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) :

N° candidat :

N° d'inscription :

002

(Les numéros figurent sur la convocation.)

Né(e) le :

1.1

Concours / Examen : Baccalauréat général Section / Spécialité / Série : Générale

Epreuve : Matière : Français

CONSIGNES

- Remplir soigneusement en majuscules le cadre d'identification sur toutes les copies.
- En dehors de ce cadre d'identification, aucun signe distinctif ne doit permettre d'identifier le candidat.
- Ne joindre aucun brouillon et n'effectuer aucun collage et aucun agrafage.
- Ecrire à l'encre foncée et éviter d'utiliser du blanc correcteur. Ne pas composer dans la marge.
- Numéroté chaque page et préciser le nombre total de pages.

Session : 2025

Avec plus de 600 représentations professionnelles depuis sa première parution en 1982, Pour un oui ou pour un non est probablement la pièce la plus jouée de Nathalie Sarraute. Il s'agissait à l'origine d'une pièce radiophonique créée pour Radio France, ce qui explique l'importance donnée au langage dans cette pièce ^{qui met} ~~mettant~~ en scène deux hommes qui se disputent. ~~Ainsi, on critique remarque que, dans Pour un oui ou pour un non~~ Nathalie Sarraute (1900-1999) a suivi des études de droit et a travaillé au Barreau de Paris, et elle précise dans une interview que le droit lui a appris l'argumentation et la puissance de la parole, qui lui ont ensuite ~~sou~~ servi pour écrire ses œuvres, dans lesquelles la parole est un enjeu central. Ainsi, on critique remarque que, dans Pour un oui ou pour un non, « le dialogue est toujours, en fin de compte, un jeu dans lequel tous les coups sont permis ». Le terme « dialogue » est composé de « dia », qui signifie « deux », et « logos », « la parole », « la raison », « la rationalité » ; le dialogue est donc l'acte de raisonner à deux à l'aide de la parole. L'auteur de cette citation sous-entend une vérité générale sur l'œuvre (on remarque les deux verbes au présent de vérité générale « est » et « sont », ainsi que l'adverbe « toujours ») selon laquelle le dialogue est un « jeu », c'est-à-dire qu'il a un but divertissant et non offensif, et que les personnes impliquées en connaissent les règles et les

Page / nombre total de pages

01 / 03

respectent. Si "tous les coups sont permis", cela signifie qu'aucune sanction n'est prévue pour le comportement des joueurs, ce qui leur confère donc une grande liberté. Mais de quoi sont-ils libres? D'un regard extérieur, de règles prédéfinies, d'eux-mêmes? Les termes du sujet ont également un sens théâtral : le jeu peut être celui des acteurs, et les "coups", des coups de théâtre, ce qui invite à penser que le dialogue l'usage de la parole dans "Pour un oui ou pour un non" apporte une dimension réflexive au dialogue au théâtre. Nous nous demanderons donc comment la parole, posée comme insignifiante, soulève en réalité des problèmes plus profonds et questionne l'interprétation des scènes de dialogue au théâtre. Après avoir compris que la parole est ~~un enjeu central~~^{est} un enjeu central et est employée de façon ludique, nous étudierons les difficultés qu'elle entraîne, ~~pour~~ paradoxalement, dans la construction du dialogue. Enfin, nous montrerons que la pièce de Nathalie Sarraute accorde une large place aux différentes interprétations théâtrales.

physiques.

Si les actions ^{sont} ~~est~~ quasiment absentes dans "Pour un oui ou pour un non" (quelques rares didascalies indiquent des déplacements : "Sort et revient avec un couple", "ils sortent", "s'avance"...), l'action de "dire" revient régulièrement tout au long de la pièce, souvent comme une injonction : "Mais si, dis-moi...". Bien ~~que~~ ^{adit} Il s'agit du verbe de parole le plus neutre, avec peu ou pas de connotation, il est. De la même façon, le terme "mot" est employé de façon récurrente, parfois

sous forme d'expressions - "avoir des mots" est ainsi une expression utilisée par les deux personnages avec une dimension grave, voire inquiétante : "Je ne me rappelle pas que nous ayons eu des mots..." "non, pas ces mots - là...", ce qui montre l'importance donnée à l'acte de la parole. De plus, les personnages n'ont pas de réelle consistance : ils ne sont désignés, dès la didascalie liminaire de la pièce, que par une initiale de genre et un numéro d'apparition sur scène. Le fait même que H1 et H2 soient des hommes contribue à leur neutralité : Nathalie Sarraute avait en effet affirmé qu' "il serait insupportable de faire jouer cette pièce par des femmes ; on n'y viendrait alors plus que des femmes qui se disputent." Comme de nombreux auteurs du Nouveau Roman, un mouvement auquel Nathalie Sarraute ne s'identifiait pas mais auquel ses œuvres sont souvent ^{été} rattachées par les critiques, l'autrice tient à une indifférentiation des personnages. Dans la mise en scène de Simone Benmussa Just for nothing (1985), H1 et H2 sont joués par le même acteur. Ainsi, les personnages ne sont plus que des supports au service de la parole, et l'importance de cette dernière s'en voit donc largement augmentée.

L'usage de la parole revêt d'une forme de légèreté ~~grâce~~ en raison du sujet dérisoire de la dispute : un accent trop long sur le «i» de "c'est bien, ça", lorsque formulé par H1 alors que H2 se vantait d'un petit succès obtenu. D'ailleurs, dès sa première réplique, H2 souligne que le sujet de son malaise n'est "rien" : "Mais rien... Pourquoi?". Le "rien" est le ridicule de l'origine du conflit par rapport aux moyens employés pour le régler, rappelle la scène de dispute entre Elle et Lui dans Ménage à deux (1962) de Ionesco. Un couple se dispute violemment quant à la définition d'une tortue et d'un limacon, la femme affirme qu'il s'agit du même

animal et l'homme soutient la thèse adverse. Le conflit entraîne l'objet de la dispute contribue donc à l'apparente légèreté de la scène de la pièce, propre à un jeu puisque le jeu n'a, par définition, qu'un but récréatif. Les formes de comique présentes dans la pièce ~~cela~~ permettent également de faire sourire le lecteur : on retrouve le comique de situation lors de l'arrivée des voisins, les formules de politesse et les conventions y sont caricaturées, ce qui est visible par la longueur des présentations (il faut plus de dix lignes à H2 pour accueillir ses voisins et leur présenter H1, sans même arriver à l'objet de la dispute). La didascalie "Eux" avant la réplique "Une somnifère ?" laisse imaginer que les trois personnages H1, H3 et F parlent exactement en même temps, ce qui crée encore un comique de situation. Les réponses décalées de certains personnages créent aussi un effet comique. Alors que H2 explique que H1 "a profité d'une occasion..." F rétorque en "non" : "Une somnifère d'occasion ?" ce qui enlève partiellement à la gravité du moment.

~~La parole se succède et se complique~~

La parole est donc, comme nous l'avons vu, liée à une forme de légèreté, et qui laisse place à des tentatives d'expression variées de la part des personnages. ~~Que la scène traverse~~ Différents contextes s'enchaînent, et leur diversité permet de transformer le dialogue en terrain de jeu et d'expérimentations. H1 et H2 font appel à de tierces personnes pour juger de la situation : c'est l'intervention des voisins qui, au départ étaient plutôt en accord avec H2 mais se rangent progressivement du côté de H1. Afin de mieux comprendre la scène au tribunal, où H2 a voulu porter plainte, les personnages procèdent à une mise en abîme dans laquelle H2

Modèle CCYC : ©DNE

Nom de famille (naissance) : [REDACTED]

(Suivi s'il y a lieu, du nom d'usage)

Prénom(s) : [REDACTED]N° candidat : [REDACTED]N° d'inscription : 002Né(e) le : [REDACTED] / [REDACTED] / [REDACTED]

(Les numéros figurent sur la convocation.)

1.1

Concours / Examen : Baccalauréat général Section / Spécialité / Série : GénéralEpreuve : Matière : Français

CONSIGNES

- Remplir soigneusement en majuscules le cadre d'identification sur toutes les copies.
- En dehors de ce cadre d'identification, aucun signe distinctif ne doit permettre d'identifier le candidat.
- Ne joindre aucun brouillon et n'effectuer aucun collage et aucun agrafage.
- Ecrire à l'encre foncée et éviter d'utiliser du blanc correcteur. Ne pas composer dans la marge.
- Numéroté chaque page et préciser le nombre total de pages.

Session : 2025

joue son propre rôle, et H1 le rôle des junes. Le dialogue prend ainsi une nouvelle forme puisque les personnages tentent de "recréer" un dialogue qui a déjà eu lieu. Le sujet initial du conflit est détourné par moments : puisqu'ils n'arrivent pas à se comprendre, ~~ils se~~ H1 et H2 ~~essaient~~ emploient d'autres sujets tels que la poésie, avec la citation de Verlaine "la vie est là, simple et tranquille" ou encore la discussion sur le bonheur, lorsqu'ils tentent de définir ce qu'est le "vrai" bonheur.

Nous avons donc vu, dans cette première partie, que le dialogue, central dans la pièce, prend la forme d'un jeu et permet diverses ~~interprétations~~ expérimentations de la part des personnages. Cependant, ~~car~~ ce jeu est altéré par la gravité sous-jacente des sujets soulevés, et la parole peut avoir des conséquences néfastes, ce qui contredit l'idée d'un "jeu" léger et inconsequent.

~~H1~~ et H2 tente d'exprimer quelque chose qu'il ressent, mais qui semble indicible. Il le dérange par le terme "rien", qui est ensuite redéfini, ~~com~~ progressivement, comme "rien dont je me souviens", "rien qu'on puisse dire" et "rien dont il ne soit permis de parler". Il s'agit

Page / nombre total de pages

03 / 03

donc bien pour H2 d'exprimer quelque chose qu'il a ressenti, et on comprend progressivement qu'il a le sentiment d'être "prisonnier" de H1, à travers la métaphore des "sables mouvants", la sensation d'être une "taupe tapie sous les pelouses bien soignées" des "gens comme H1" ou, de façon plus criante, la métaphore de la "cage" lorsque H1 lui propose une tournée de conférences. Par son attitude protectrice et infantilisante, H1 phagocyte son ami. Pourtant, avant d'arriver à cette conclusion, le lecteur / spectateur n'a que des indications très floues pour comprendre le mal-être de H2, p car il utilise un nombre très important de mots à référent obscur: "ça", "quelque chose", qui derrière leur apparence insignifiante, cachent donc un véritable problème. Le langage a ici pour fonction d'exprimer l'indicible et n'est plus un simple jeu, puisqu'il a un réel but.

La violence est présente dans la parole:

Face à l'injonction de H1 "dis-moi", au début de la pièce, alors que H2 n'a pas encore révélé le sujet initial de son malaise ("C'est bien ça"), H2 réplique: "Non... ne me force pas." ce qui sous-entend que H1 exercerait une contrainte presque physique sur lui.

De même, l'usage d'expressions fortes comme "rompre avec moi" témoignent d'une certaine violence: "C'est pour ^{ce} ~~ça~~ que tu as voulu rompre avec moi?". On peut se demander si H2 n'est pas, justement, un personnage sujet aux disputes et donc à l'opposé d'un jeune détenteur, si l'on admet que le dialogue est un jeu: il est en effet procédurier, on apprend qu'il a

entamé des démarches "auprès des cours d'arènes" et qu'il a été jugé comme "celui qui rompt pour un oui ou pour un non", une périphrase éponymique. Cette interprétation d'un H2 facilement insaisissable est soutenue par Jacques Lassalle dans sa mise en scène de Pam un oui ou pour un non de 1998 ; H2 se met dans des états extrêmes, il brandit une chaise au-dessus de sa tête et, à l'évocation des réserves qu'il "garderait" secrètement chez lui, il court dans sa chambre et revient sur scène pour y jeter furieusement draps et couvertures. La violence et l'opposition entre les deux personnages est sans cesse alimentée par de nouveaux objets d'opposition de dispute, pour finalement aboutir à une opposition totale des deux personnages dans leurs deux dernières répliques, H1 : "Oui" et H2 : "Non". Les H1 et H2 semblent irréconciliables et ne sont plus dans une perspective de jeu, ni même de dialogue.

Pour qu'il y ait un jeu, il faut que les personnages soient maîtres de leurs actions et qu'ils aient une influence sur les événements. Or ici, H1 et H2 semblent soumis non seulement à leurs tropismes, définis par Nathalie Sarraute comme "les mouvements indéfinissables qui glissent très rapidement aux limites de notre conscience", mais aussi par une "instance supérieure", par exemple les ~~docteurs~~ ^{désignés} les jures, comme "ceux qui ont le pouvoir de donner des permissions". Mais peut-être les personnages sont-ils soumis aux mots eux-mêmes : Nathalie Sarraute parle pour son œuvre de "logodrame", dans lequel "le langage fait avancer l'action", ce qui peut sembler paradoxal. Elle crée également le concept de "mots-personnages", lorsque les mots se retournent contre celui qui pensait en être le maître. H2 finit ainsi par réfuter le terme "Bonheur" qu'il avait lui-même employé, après que la discussion de

ce thème avec H1 lui ait donné tort. De la même manière, l'accusation de "condescendance", initialement portée sur H1, est retournée quand H2 cite Verlaine "malgré" lui. Peut-on alors parler d'un jeu où tous les coups sont permis, si les actions / mots des joueurs finissent par se retourner contre eux ?

Les deux premières parties nous ont permis de cerner l'ambiguïté de la notion de "jeu" ; le langage peut avoir un ton léger, voire comique, mais est aussi le vecteur de sensations plus profondes ; et les personnages expérimentent les possibilités du langage au travers de plusieurs situations, mais n'en s'ont pas complètement maîtres. Au-delà du jeu par les personnages, ~~après maintenant~~ cette remarque sur le dialogue prend un sens plus large : ~~les personnages~~ les acteurs devraient adopter un jeu dans lequel "tous les coups sont permis", ce qui

Après la 2^{de} guerre mondiale, les auteurs de théâtre questionnent les normes du théâtre classique et en font parfois table rase, par exemple dans le théâtre de l'absurde, dont Ionesco est l'un des pionniers, ou dans le Nouveau Roman. La pièce Pour un oui ou pour un non ne comporte pas d'actes, de scènes, d'évolution de l'intrigue, et surtout, presque pas de didascalies. Cela reflète l'importance de la place laissée aux metteurs en scène et aux acteurs, ~~bien~~ dans l'interprétation de la pièce, bien plus importante au ~~XX^e~~ qu'aux siècles précédents. Ils ont véritablement leur place dans le processus de création et proposent donc des mises en scènes ~~bien~~ plus diversifiées que dans des pièces classiques : les personnages sont déguisés en clowns (1985), ils sont représentés par des chaises vides par Fathy (2002),

Modèle CCYC : ©DNE

NOM DE FAMILLE :

(en majuscules)

PRENOM :

(en majuscules)

N° candidat :

N° d'inscription :

002

(Les numéros figurent sur la convocation, si besoin demander à un surveillant.)

Né(e) le :

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

1.2

Concours / Examen :

Baccalauréat général

Section / Spécialité / Série :

Général

Epreuve :

Matière :

Français

CONSIGNES

- Remplir soigneusement en MAJUSCULES le cadre d'identification sur toutes les copies.
- En dehors de ce cadre d'identification, aucun signe distinctif ne doit permettre d'identifier le candidat.
- Ne joindre aucun brouillon et n'effectuer aucun collage et aucun agrafage.
- Ecrire à l'encre foncée et éviter d'utiliser du blanc correcteur. Ne pas composer dans la marge.
- Numéroté chaque page et préciser le nombre total de pages.

Session :

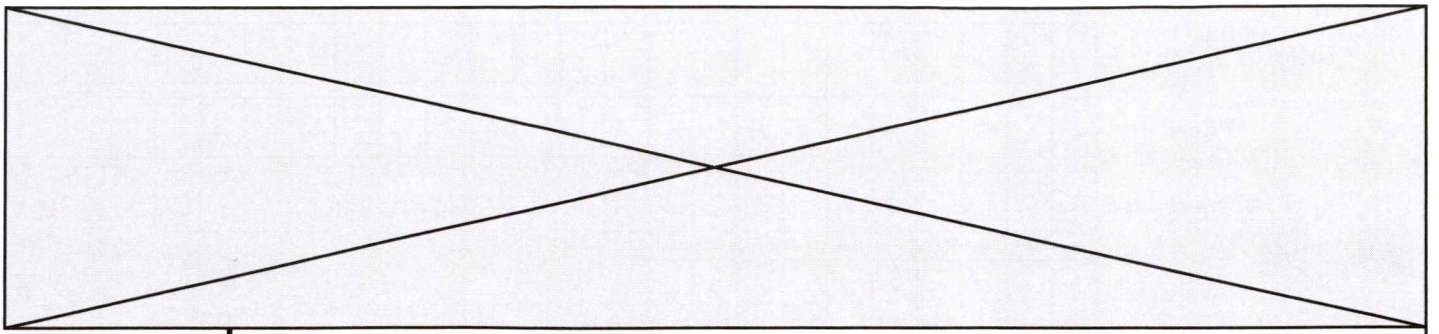
2025

ils s'affrontent sur un ring de boxe (2002), ou encore demandent leur avis au public en éclairant la salle lors de la scène de reconstitution du procès. Ces exemples montrent que le jeu des scènes de dialogue est nourri par la richesse des mises en scènes qui, grâce à la place qu'accorde l'auteur à l'interprétation, donnent une de nouvelles visions de la pièce.

En conclusion, le jeu de dialogue n'est un jeu qu'apparent grâce à l'expérimentation des possibilités de la parole par les personnages, la légèreté de certaines formulations mais est imprégné d'une tonalité plus grave. On peut lier cette œuvre à Art de Yasmina Réza, qui laisse aussi une grande place à la mise en scène, et met en scène une dispute sur un sujet dérisoire.

Page / nombre total de pages

09 / 09



A large rectangular area with a black border, containing numerous horizontal dashed lines for writing.

Blank lined paper template with horizontal ruling lines.

