

# Séance n°8 : REDIGER UNE DISSERTATION LITTERAIRE – une thèse.

Quel rôle le jeu et le divertissement jouent-ils dans *Fin de Partie* ?  
Une petite question pour vous aider... Dans quelle mesure votre lecture de la liasse « Divertissement » des *Pensées* de Pascal éclaire-t-elle votre compréhension de *Fin de Partie* ?

## ETAPE 1 : ANALYSER LE SUJET.

- Jeu :
- Divertissement :
- Rôle :

## ETAPE 2 : RECHERCHER LA DEMARCHE : Discuter ou étayer la thèse ?

### ETAPE 3 : RECHERCHER LES THESES DU DEVELOPPEMENT.

→ Il s'agit de répondre à la question posée en 2 ou 3 phrases seulement.

Réponse n°1 :

Réponse n°2 :

Réponse n°3 :

## ETAPE 4: ELABORER LE PLAN DETAILLE GENERAL.

Thèse 1 :

PARCE QUE ? COMMENT ?

§1 :

§2 :

Thèse 2 :

PARCE QUE ? COMMENT ?

§1 :

§2 :

Thèse 3 :

PARCE QUE ? COMMENT ?

§1 :

§2 :

## ETAPE 5 : RECHERCHER DES EXEMPLES.

### METHODE

- **Alinéa + connecteur logique**
- **Idee directrice** (formulée clairement). Reprise partielle des **mots clefs** du sujet.
- **Explication de l'idée** directrice (**définition** des mots clefs).
- **Exemple** n°1 : 1) **contexte** + 2) **citation / résumé** de l'extrait retenu + 3) **analyse** précise de la citation en fonction de l'idée directrice du § (et du sujet bien évidemment).
- **Exemple** n°2...
- **Bilan** : 1) Bilan de l'argumentation développée 2) Lien entre le §1 et le §2.

### PARAGRAPHES REDIGES

## Séance n°8 : REDIGER UNE DISSERTATION LITTERAIRE : une thèse.

Quel rôle le jeu et le divertissement jouent-ils dans *Fin de Partie* ?

Une petite question pour vous aider... Dans quelle mesure votre lecture de la liasse « Divertissement » des *Pensées* de Pascal éclaire-t-elle votre compréhension de *Fin de Partie* ?

### ETAPE 1 : ANALYSER LE SUJET.

- **Rôle** : Fonction, but, intérêt ; A quoi le divertissement sert-il ?
- **Jeu** : S'amuser, se distraire ; rire ; jouer un rôle = jeu théâtral ; jouer avec les mots ou l'espace ; jouer avec Beckett (recherche des significations cachées de son œuvre).
- **Divertissement** : CF. Pascal ! Origine étymologique : « changer de voie, de direction » pour éviter une pensée qui préoccupe l'homme : s'oublier dans le néant du divertissement afin de ne pas penser à ce qui préoccupe vraiment l'homme (la mort, le sens de son existence, l'absurdité de la condition humaine).

### ETAPE 2 : RECHERCHER LA DEMARCHE : Discuter ou étayer la thèse ? ETAYER LA THESE !!!

### ETAPE 3 : RECHERCHER LES THESES DU DEVELOPPEMENT.

Il s'agit de répondre à la question posée en 2 ou 3 phrases seulement.

**Réponse n°1** : Le Jeu et le divertissement permettent au spectateur de s'amuser. But de Beckett : faire rire le spectateur ; jouer avec les émotions du public. Étude du registre comique essentiellement.

**Réponse n°2** : Le Jeu et le divertissement permettent au spectateur de s'oublier dans le néant de la distraction : grâce au divertissement, le public ne pense pas à ce qui le préoccupe vraiment (la mort, le sens de son existence, l'absurdité de la condition humaine).

**Réponse n°3** : Le divertissement favorise paradoxalement la prise de conscience de l'absurdité de la condition humaine. Le Jeu et le divertissement permettent au spectateur de faire partie de la création théâtrale de Beckett : le public est entraîné dans le jeu théâtral. Effet de mise en abîme vertigineux : Beckett « joue » avec le public.

### ETAPE 4 : ELABORER LE PLAN DETAILLE GENERAL.

**Thèse 1 : Le Jeu et le divertissement permettent au spectateur de s'amuser. But de Beckett : faire rire le spectateur, lui faire passer un « bon moment » au théâtre.**

#### PARCE QUE ? COMMENT ?

§1 : Susciter le rire grâce au corps, aux jeux de scènes.

§2 : Susciter le rire grâce aux jeux de mots.

§3 : Susciter le rire grâce aux situations présentées.

**Thèse 2 : Le Jeu et le divertissement permettent au spectateur de s'oublier dans le néant de la distraction. Grâce au divertissement, le public ne pense pas à ce qui le préoccupe vraiment (la mort, le sens de son existence, l'absurdité de la condition humaine).**

#### PARCE QUE ? COMMENT ?

§1 : Le travail permet au spectateur d'oublier l'absurdité de la situation dans laquelle il se trouve.

§2 : La création artistique permet au spectateur d'oublier l'absurdité de la situation dans laquelle il se trouve (=Oublier les préoccupations quotidiennes de la réalité qui nous déçoit grâce à l'imaginaire). L'histoire (nous) permet de survivre... (=l'histoire ou la fuite dans l'imaginaire).

**Thèse 3 : Le divertissement favorise la prise de conscience de l'absurdité de la condition humaine. Le Jeu et le divertissement permettent au spectateur de faire partie de la création théâtrale de Beckett. Effet de mise en abîme vertigineux : Beckett « joue » avec le public pour qu'il prenne conscience de sa misère et de sa grandeur.**

#### PARCE QUE ? COMMENT ?

§1 : Beckett s'efforce d'inviter le public à faire partie du jeu théâtral en exhibant le caractère artificiel de la représentation théâtrale : au fond, Beckett veut rompre l'illusion théâtrale pour conduire le public à prendre conscience de sa condition humaine misérable : Le jeu (**travail, création artistique**) **fait croire à l'homme qu'il est capable de se dépasser intellectuellement, qu'il est grand** = l'homme nourrit l'espoir de devenir un grand **créateur**. Mais cette volonté de toute puissance de l'homme créateur est anéantie par Beckett qui dénonce la vanité de l'homme, l'inanité de ce désir, en cherchant à dénoncer les méfaits de l'imagination et de l'illusion théâtrale.

§2 : Le spectateur, en interprétant les signes que lui propose Beckett, joue avec lui : il l'invite à décoder l'espace théâtral, à comprendre la réflexion qu'il propose sur l'art pictural et théâtral : Le théâtre n'est qu'un JEU : Il détruit l'espace, le corps et le langage, pour favoriser cette prise de conscience.

#### ETAPE 5 : RECHERCHER DES **EXEMPLES**.