

L'Oiseau Bleu
Printemps 2026
La fabrique du temps en littérature de jeunesse

***Maryentini* de Maria Kyriaki : Le temps est un enfant rêveur**

Maryentini by Maria Kyriaki : Time is a dreamy child

Nektarios-Georgios KONSTANTINIDIS

Docteur ès Lettres de l'Université d'Athènes

Édition électronique

URL : <https://revueloiseableu.fr/>

ISSN 2781-954X

Éditeur

Réseau International de Chercheurs sur le conte, la littérature et les fictions pour la jeunesse

Droit d'auteur



Le texte seul est utilisable sous licence [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/). Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

***Maryentini* de Maria Kyriaki¹ : Le temps est un enfant rêveur**

Nektarios-Georgios KONSTANTINIDIS
Docteur en Lettres de l'Université d'Athènes

Résumé

L'enfant, tout absorbé qu'il est dans son expérience de la lecture du monde et vivant simultanément l'instant et l'éternité, perçoit le passage du temps non comme une menace mais comme un cadeau. Son temps, à la fois onirique et pragmatique, s'écoule dans toutes les directions ; c'est et ce n'est pas le temps. Seul le Bouffon, le troubadour, le conteur, l'amuseur à la langue bien pendue, est à même de dialoguer avec l'enfant, vu qu'il sait composer avec le temps sans se laisser prendre dans ses filets. C'est lui qui déroule la pelote du conte *Maryentini* – pièce de théâtre pour enfants et adolescents de la dramaturge grecque Maria Kyriaki (publiée en 2004) –, où tout s'entrelace dans sept dimensions de temporalité différentes : le passé, le présent, le futur, le temps onirique, le temps intemporel du royaume de la mort, l'éternité et la temporalité tridimensionnelle du narrateur. À seule fin de sauver la vie de la jeune fille, le Bouffon raconte les aventures de Maryentini, qui rencontre les trois Moires, descend dans le royaume de Hadès, affronte un dragon, tombe amoureuse d'un homme-serpent, se transforme en arbre, en oiseau, en jeune homme, redevient femme, est assassinée trois fois par sa sœur jumelle et ressuscite trois fois, afin de gagner l'amour de Verge-d'or et de le libérer des malédictions des immortels et des mensonges des mortels. *Maryentini* est un conte sur les dimensions multiples et particulièrement révélatrices du temps, sur la magie des rêves juvéniles et sur la puissance de l'amour karmique, qui affranchit les êtres de la toute-puissance du Temps.

¹ *Maryentini* de Maria Kyriaki est une pièce rédigée en grec et non traduite en français.

L'article examine la question des temporalités multiples en relation avec les techniques d'écriture dramaturgique à l'œuvre dans *Maryentini*.

Mots clés : temporalité, intemporalité, temps onirique, amour karmique, théâtre pour adolescents, conte initiatique

Abstract : *Maryentini* by Maria Kyriaki: Time is a dreamy child

The child, absorbed as he is in his experience of reading the world and simultaneously living the moment and eternity, perceives the passage of time not as a threat but as a gift. His time, both dreamlike and pragmatic, flows in all directions; this is and this is not the time. Only the Buffoon, the troubadour, the storyteller, the outspoken entertainer, is able to converse with the child, since he knows how to deal with time without getting caught in its nets. It is he who unrolls the ball of the tale *Maryentini* – a play for children and adolescents by the Greek playwright Maria Kyriaki (published in 2004) –, where everything is intertwined in seven different dimensions of time: the past, the present, the future, dream time, the timeless time of the realm of death, eternity and the three-dimensional temporality of the narrator. With the sole purpose of saving the life of the young girl, the Buffoon recounts the adventures of *Maryentini*, who meets the three Fates, descends into the kingdom of Hades, confronts a dragon, falls in love with a man-serpent, transforms into a tree, a bird, a young man, becomes a woman again, is murdered three times by her twin sister and resurrects three times, in order to win the love of Goldenrod and free him from the curses of the immortals and the lies of the mortals. *Maryentini* is a tale about the multiple and particularly revealing dimensions of time, about the magic of youthful dreams and about the power of karmic love, which frees beings from the omnipotence of Time. The article examines the question of multiple temporalities in relation to the dramaturgical writing techniques at work in *Maryentini*.

Keywords: temporality, timelessness/intemporality, dreamlike time, karmic love, theater for adolescents, initiatory tale

Introduction

L'œuvre théâtrale de Maria Kyriaki², *Maryentini*³, s'adresse surtout à des enfants et à des adolescents mais elle concerne aussi les adultes grâce à sa structure complexe et ses symboles archétypiques. Elle est écrite pour être produite comme une œuvre musicale ; le discours est partagé entre prose et vers, ceux-ci étant dominants alors qu'elle est émaillée de seize chansons.

Son intrigue est inspirée de sept mythes médiévaux⁴ de la Grèce centrale que l'on retrouve aussi dans d'autres parties du monde et qui, dans la présente pièce, sont exploités d'une tout autre manière ; ils entrent en symbiose pour tisser une nouvelle histoire, pour créer une production cohérente et originale.

La pièce théâtrale se compose d'une introduction, d'un premier acte qui comporte neuf scènes, d'un second acte qui lui en contient douze et du dénouement. L'intrigue se développe de manière circulaire, achronique et linéaire, ponctuée de pauses narratives, d'analepses et de prolepses. La structure narrative s'articule sur trois niveaux spatio-temporels superposés. D'abord, « ici » (un atelier de fabrication de poupées) et « maintenant » (l'époque contemporaine) ; ensuite, un plan temporel lié au dénouement du récit merveilleux ; et enfin, un espace-temps passé où l'histoire personnelle des héros se déploie de façon linéaire, jusqu'au point de résolution qui nous ramène, par une structure circulaire, au point de départ.

Intrigue et personnages de la pièce

La pièce commence par une scène d'ouverture qui présente des artisans dans leur atelier en train de confectionner des marionnettes sans savoir qu'ils sont en train de créer les personnages d'un conte. Les artisans et artisanes comme ils sont appelés dans la pièce, ont eux-mêmes comme modèles des personnages qu'ils façonnent de la manière dont ils les imaginent et sans connaître leur essence profonde qui leur sera révélée lorsque leurs personnages vivront

² Maria Kyriaki, née à Athènes en 1961, est diplômée de piano et d'harmonie, d'interprétation et de mise en scène cinématographique. Elle a joué au théâtre et au cinéma où elle a reçu le premier prix du rôle féminin au festival de Salonique. Elle a également publié des romans, des contes et des nouvelles. Elle a écrit des scénarios pour la télévision et le cinéma. Certaines de ses œuvres théâtrales ont été représentées sur les scènes de Grèce. Elle a dirigé la revue théâtrale *Foyer* et elle était rédactrice en chef pour les arts et la culture *Highlights*. Enfin, elle dirige aussi la revue en ligne *Epi Skinis* [Sur Scène].

³ Maria KYRIAKI, *Maryentini*, Athènes, Éditions Kedros, 2004.

⁴ Bien que puisant son inspiration dans des récits médiévaux, l'autrice ne mentionne pas des sources bibliographiques. Dans l'introduction, elle se réfère seulement aux titres des récits : *Chrysovergas* (Verge-d'or), *Maryentini*, *Le Dragon de l'Eau*, *Les Deux Sœurs*, *La Cruelle Souveraine*, *L'Eau Immortelle*, *Les Trois Moires*. (Maria Kyriaki, *Maryentini*, p.7).

l'histoire du conte. À la tombée de la nuit, ils s'endorment et ils sont transposés dans une autre dimension, dans le monde du rêve, là où le temps se dilate et où il peut comprendre différentes périodes temporelles. Il en est de même dans le *Casse-Noisette* du légendaire E.T.A. Hoffmann⁵ ; en effet, dans le rêve de leurs créateurs, les marionnettes prennent vie et connaissent des expériences tout aussi paradoxales que séduisantes.

Le conte commence lorsqu'apparaissent les trois Moires, Klotho, Lachésis et Atropos qui se présentent aux spectateurs avec une chanson. Juste après, l'action se déplace dans le futur, là où finalement sera donné le dénouement de la pièce théâtrale. Un jeune homme, qui doit être exécuté, demande du temps pour raconter son histoire puisque c'est la seule façon qu'il a pour prouver son innocence. Dans une bulle de temps du passé, Maryentini rencontre les trois Moires alors qu'elle se rendait à la source. Elle leur offre de l'eau afin qu'elles assouvissent leur soif. La Méchante Sœur les rencontre elle aussi mais elle refuse de leur offrir de l'eau de manière impolie. Ainsi, les Moires donnent à Maryentini la consigne précieuse qu'elle suivra plus tard : elles lui conseillent de demander à son père le Prince Verge-d'or.

Ensuite, l'action se déplace dans le présent, à un moment où Maryentini avec sa méchante Sœur jumelle, saluent le capitaine, leur père, celui-ci leur promettant que lorsqu'il retournerait, il leur apporterait ce que leur cœur désire. La méchante Sœur énumère avec avidité une série de biens matériels qu'elle désire, alors que Maryentini ne demande, suivant les conseils des Moires, que Verge-d'or. Le père lui jure disant que s'il était amené à trahir son serment, il lui serait infligé la punition qu'il mérite.

Au fur et à mesure que le récit avance, l'action se déplace vers le passé, là où une dame défie la Lune de lui offrir un enfant. La Lune décide de satisfaire sa volonté moyennant un coût élevé. Le Prince Verge-d'or naîtrait mais dès qu'il deviendrait adulte, il devrait se livrer au Dragon de l'eau qui habite dans l'Empire des morts. Lorsque les Moires modifieront cette prophétie, demandant que le Prince soit libéré de la malédiction du Dragon si une fille tombe amoureuse de lui, le Dragon maudira le jeune homme pour qu'il se transforme en un immense serpent en or dès qu'un œil humain jetterait le regard sur lui.

Bien que le père ait cherché partout, il ne put trouver Verge-d'or et ainsi, après son voyage, il rentra à la maison sans avoir le cadeau promis à sa fille. Le châtiment pour ne pas avoir tenu sa parole s'abat sur lui avec une maladie mortelle que seule l'Eau immortelle peut guérir. C'est cette Eau immortelle que va rechercher Maryentini dans le Royaume des morts puisque, motivée par l'amour qu'elle porte envers son père, elle acquiert le courage de s'enfuir

⁵ Né Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann (1776-1822), écrivain prussien.

du monde des vivants pour entrer dans le Royaume des morts comme l'avait fait Orphée, mu par sa passion amoureuse, dans le mythe grec ancien, *Orphée et Euridice*⁶.

Ensuite, l'action se déplace dans le Royaume des morts où Maryentini tombera amoureuse de Verge-d'or et lorsqu'elle affrontera son apparence monstrueuse, son amour restera puissant malgré l'horreur que lui provoquera au début son aspect. C'est exactement ce qui se produit dans le conte célèbre de la romancière française Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve, *La Belle et la Bête*, où la Belle tombe amoureuse de la Bête en passant outre son apparence hideuse⁷.

Verge-d'or, grâce à l'aide des connaissances occultes que Maryentini a acquises des Moires, va vaincre, dans un duel, le Dragon et tous deux vont se libérer. Maryentini emporte l'Eau immortelle et, lorsqu'en partant, elle voit le Dragon agoniser, ne pouvant résister à sa sensibilité, elle lui en donne un peu pour qu'il revienne à la vie. Une fois arrivés dans le monde des vivants, Verge-d'or et Maryentini décident de se séparer pour qu'il puisse retourner chez sa mère qui doit l'attendre avec impatience et pour qu'elle-même puisse apporter à son père l'Eau immortelle qui lui permettrait d'échapper à la mort.

La Méchante Sœur, qui elle aussi est sortie à la recherche de l'Eau immortelle, rencontre Maryentini, elle apprend ce qui s'est passé, la tue et lui vole l'Eau. Toutefois, le Dragon qui n'a pas oublié que la fille lui a sauvé la vie, intervient et demande à Atropos de transformer la fille défunte en arbre. Après avoir sauvé son père, grâce à l'Eau immortelle, la méchante Sœur entreprend encore un acte d'offense. Elle rencontre l'homme qui était destiné à sa sœur jumelle, le séduit en usurpant son identité et l'épouse.

Il n'y a que le Bouffon qui connaisse la vérité et il entraîne le Prince dans le jardin où Maryentini, sous la forme de l'arbre, lui chante son amour. La méchante Sœur hésite alors à couper l'arbre et le Dragon intervient de nouveau demandant à Atropos de transformer la fille en oiseau. Verge-d'or, encouragé par le Bouffon, entend le chant de l'oiseau qui se plaint car il a oublié son amour. La méchante Sœur est hésitante face à la mort de l'oiseau et une fois de plus, le Dragon demande qu'Atropos redonne à la fille son apparence originale, qu'elle redevienne en somme une fille.

Grâce aux conseils des Moires, Maryentini pénètre dans le palais, déguisée en homme pour que sa sœur ne la reconnaisse pas. Celle-ci tombe amoureuse de cet homme ignorant qu'il

⁶Cf. Le Mythe d'Orphée au XIXe et XXe siècle, numéro spécial de la Revue de littérature comparée, dir. Pierre Brunel, N°4, 1999.

⁷ L'œuvre a connu beaucoup d'adaptations et de transpositions dont la plus célèbre est le film de Jean Cocteau réalisé en 1946.

s'agit de sa propre sœur et lorsque celui-ci la rejette, elle l'accuse auprès de Verge-d'or en prétendant qu'il l'a violée. On pourrait ici retrouver une analogie avec la péripétie d'Hippolyte et de Phèdre dans le mythe grec ancien. Verge-d'or hésite à faire exécuter le jeune homme et le cercle du temps se referme alors que nous nous trouvons dans la première scène de l'action, là où ce dernier, lui mettant le couteau à la gorge, demande du temps à Verge-d'or afin qu'il puisse raconter son histoire et ainsi révéler la vérité. Lorsque Maryentini se débarrasse des vêtements d'homme et révèle sa réelle identité, Verge-d'or reconnaît son véritable amour et demande que l'on exécute sa sœur à sa place. Cependant, Maryentini, faisant encore une fois preuve d'empathie, lui fait don de la vie et de surcroît l'offre en tant qu'épouse au Bouffon. L'œuvre s'achève donc comme elle a commencé, avec les fabricants de marionnettes se réveillant et se remémorant tout ce dont ils ont rêvé.

Le symbolisme dans la pièce de théâtre

Le conte de Maryentini est une histoire d'initiation qui tente de définir le passage vers l'âge adulte comme un processus d'évolution et non de régression. La socialisation, l'éducation, l'intégration dans le monde des adultes se fait d'habitude de manière inverse. Au lieu qu'émerge l'adulte de l'intérieur de l'adolescent comme le serpent émerge hors de son ancienne peau, il subit l'épreuve de quitter ses particularités et de s'amputer des vertus et des passions de l'enfance. Au lieu d'évoluer vers un être adulte, cette enfance est tout à fait écorchée afin que soit créé un modèle d'adulte qui n'a aucun rapport avec l'enfant dont il provient.

En d'autres termes, on retrouve l'exigence qui conduirait l'homme à devenir étranger à lui-même et à s'identifier à un modèle tout prêt. L'adolescent réagit de manière intense face à ce carnage mais finalement il se résigne. Toutefois, dans les anciens mythes populaires, le processus vers l'âge adulte suit un chemin tout autre. Maryentini, qui est dotée d'un nom⁸, et la Méchante Sœur qui n'est nommée que par son défaut, fonctionnent comme deux êtres tout à fait différents mais en réalité elles ne représentent que les aspects du même personnage.

On ne peut distinguer le bien du mal, ils coexistent à l'intérieur de nous-même et les deux sont précieux. Lequel des deux définira finalement notre destin dépend justement de ce processus d'initiation à l'âge adulte. La solution facile serait qu'un éducateur ou qu'un parent essaie de déraciner le mal de la personnalité de son élève ou de son enfant. Toutefois, de cette façon, il le rend invalide. Et le mal n'est jamais déraciné, il est simplement transformé ; il se

⁸ Une variante du nom se trouve dans le conte « Margentina » (voir *Contes populaires grecs*, t. 2, édité par Kostas KAFANTARIS, Athènes, éditions Potamos, 2005, p. 400-406).

dissimule derrière l'apparence de ce qui est admis, pour réapparaître à une période cruciale, minant souvent la vie du personnage.

Le mythe toutefois, qui définit le mal comme un aspect immature de l'existence par rapport au bien, sonde une vérité plus ancienne prétendant qu'à travers le processus d'initiation le mal ne devrait pas être exilé mais qu'il devrait évoluer. Parce que dans le mythe tout comme dans la tragédie le mal et le bien ne sont que des étapes dans le processus d'évolution de l'existence.

La Méchante Sœur lutte donc contre Maryentini, son être vertueux et elle la tue à trois reprises prenant en même temps sa place, maîtrisant, en quelque sorte, l'existence inachevée de l'héroïne. Toutefois, comme il est naturel, elle demeure insatisfaite et son salut ne peut venir qu'à travers la révélation de la vérité, de cette même vérité blessante qui sauvera à la fois la Méchante Sœur et Maryentini. Le mobile est fourni lorsque la Méchante Sœur, ne la reconnaissant pas, tombe amoureuse de manière narcissique de sa sœur jumelle puisque c'est une règle irréfutable que nous soyons attirés d'un amour irrésistible par la meilleure version de nous-mêmes, soit l'objet de notre amour la possède réellement, soit nous voulons nous-mêmes croire qu'il la possède. Et alors le rejet du côté de Maryentini, un rejet qui de manière justifiée accepte le mal lorsqu'il affronte sa forme la plus développée, devient la force motrice pour la révélation de la liberté et le rétablissement du couple suivant ses nouveaux termes.

La Méchante Sœur va monter ses pièges pour se débarrasser de sa sœur sans même savoir qui elle est, croyant qu'il s'agit de l'homme qui a renié son amour. Hors d'elle-même, elle fonctionne en termes de pouvoir en amour. Elle inflige ainsi un affront après l'autre. Elle se débarrasse de sa propre sœur pour épouser le Prince, non par amour mais par une attirance irrésistible envers les biens matériels qu'il est apte à lui offrir. Lorsqu'elle tombe réellement amoureuse, c'est son autre personne, plus évoluée qui l'inspire, son image idéalisée dans le miroir et non son affection envers la personne en face d'elle. Vu sous cet aspect, l'amour est une perversité, non parce que la Sœur tombe amoureuse d'une femme ni parce que son attirance est incestueuse mais parce qu'elle ne tombe pas amoureuse d'une autre personne. Elle tombe amoureuse de sa propre personne et bien sûr la force motrice n'est pas l'amour mais le désir, un désir charnel qui se consume facilement. Elle est conquise par Até⁹, la folie des dieux suivant les termes tragiques.

⁹ Hybris [Affront] – Até [Faute, égarement] – Jugement : il s'agit du schéma de la structure de la tragédie telle qu'elle est énoncée par Christos MALEVITSIS dans son ouvrage, *Περί τραγικού* [à propos du tragique], Athènes, éditions Astrolavos/Efthyni, 27, 1992, 2^{ème} édition, p. 43.

Étant convaincue que tout ce qu'elle désire doit lui appartenir, le refus la met hors d'elle-même. Et elle décide de détruire l'objet de son désir puisqu'elle ne peut ni le dominer, ni le dompter. Une fois la vérité révélée, la méchante Sœur est confrontée à Némésis, le châtiment. Comment trouver dès lors la rédemption qui constitue l'objet des mythes de la tragédie mais aussi de toute mythologie ? Examinons, dans un premier temps, les trois aspects de l'Affront humain. L'avidité pour les biens matériels, pour la richesse, la soumission inconditionnelle à la passion charnelle et la concentration monomane sur le pouvoir. Il s'agit de trois tendances puissantes du psychisme incontrôlé qui détermine les maux de notre siècle et, d'un point de vue diachronique, de l'humanité tout entière.

Argent, sexe, pouvoir. Les désirs avoués et inavoués de chaque adulte écorché. De ces désirs, découleront plus tard des crimes, des féminicides, des gouvernements corrompus, des familles détruites, des consciences vendues, des compagnies usant de méthodes de gain énormes, destructrices pour la nature et pour l'humanité, des désirs pervers et opprimés, des maladies physiques et psychiques, des déplacements dangereux de populations vers l'individualisme, l'affaiblissement de chaque valeur éthique, de chaque effort collectif. Bref, tous les maux qui envahissent de manière diachronique la société des hommes.

Aussi, le mythe de Maryentini tente-t-il de définir l'évolution de la créature humaine, non seulement à travers le conflit ancestral entre le bien et le mal mais également à travers un autre aspect : le point positif de l'héroïne qui tend vers son évolution, qui n'a point comme but l'anéantissement des forces négatives mais la révélation d'un mensonge. Le terme grec de « alithia », « vérité » signifie la disparition de la faute. Le mensonge se définit ainsi en tant que faute.

La Méchante Sœur qui règne sur la conscience de l'adolescent ne cesse d'être un morceau de lui-même. Elle a comme devoir, non de le refouler mais de le traiter, de l'exposer à la vérité, d'épuiser ses dynamiques, de s'assurer de leur caractère révolu, de se rendre compte de ce qui va de soi. En d'autres termes, de constater si son but d'atteindre l'âge adulte est un passage heureux, d'évaluer les obstacles que le méchant met sur sa route, de rencontrer son être incontrôlé et de le réprimer, de voir les désirs étayés par le mal et d'être apte à s'en débarrasser pour les définir sous un nouveau prisme.

Les Moires ne sont pas des forces en dehors de notre existence, elles demeurent dans les profondeurs insondées de notre inconscient et elles peuvent tracer la route du hasard tout en conditionnant nos désirs et nos actes. Maryentini désire quelque chose qu'elle ne connaît pas, quelque chose d'imprécis et d'indéfini exactement comme c'est le cas pour chaque adolescent. C'est exactement cet indécis qui la conduit vers sa propre aventure, même si une de ses étapes

est jalonnée par les paysages effrayants du monde extérieur, les demeures des Dragons qui revendiquent la jeunesse au moment même où elle culmine. Cette même aventure cependant, dans laquelle elle se jette sans hésitation, fait découvrir à Maryentini le sens de son désir qui n'est autre que son amour pour Verge-d'or. Cette autre existence avec laquelle, lorsque l'union sera réussie, elle atteindra par là même sa complétude.

Avant même que tout cela n'arrive, et alors que de manière consciente rien ne l'y conduise, toute son existence est définie par son désir d'offrir. Elle offre de l'eau aux Moires qui ont soif, elle offre de l'amour à son père, elle témoigne de cet amour de manière manifeste par une tristesse sincère pour leur séparation mais également par son courage dans sa recherche de l'Eau Immortelle qui sauvera la vie de son père, ne craignant point d'arriver jusque dans le Royaume des morts. Lorsqu'elle tombe amoureuse de Verge-d'or, elle ne se décourage pas par l'apparence horrible du serpent parce que son amour est plus fort que n'importe quelle apparence extérieure ou difformité. Dans un désir d'offrir et avec auto-sacrifice qui rendra ses forces plus éminentes, non seulement elle ne l'abandonne pas au hasard, mais elle l'aide à vaincre le Dragon et à se libérer du mauvais sort qu'on lui a jeté. Lorsque le Dragon, qui constitue la menace la plus grande pour l'héroïne, agonise, une fois de plus elle cède à la compassion, sauvant ainsi la vie de son ennemi. Une fois la vérité enfin dévoilée, elle pardonne même à sa sœur qui l'a déjà tuée trois fois et de surcroît, elle veille à sa réhabilitation.

En remplaçant à présent les trois plaies que nous avons mentionnées plus haut par les trois bénédictions que possède Maryentini, nous pourrions dire que celles-ci, telles qu'elles jaillissent à travers ses actes, constituent l'offre au lieu de la recherche du profit, l'amour profond au lieu de l'aveugle désir et la conscience en tant que révérence ennemie à toute action de pouvoir insensée. Le processus d'initiation à travers le conte déploie tous les choix que possède un adolescent pour gérer sa vie lorsqu'il deviendra adulte possédant à la fois les possibilités de développer la Maryentini ou la méchante Sœur qui se trouve en lui.

Il doit cependant apprendre à nouveau, à travers les événements du conte, que chacun de ses choix aura la contrepartie qu'il mérite. Si son objectif est le bonheur, il a déjà appris, par l'intermédiaire de la méchante Sœur, que son chemin ne pourra jamais suivre ses traces. Il sera voué à l'insatisfaction et chacun de ses actes le conduira constamment plus près de sa propre destruction et de celle de ceux qui l'entourent. Les trois Moires peuvent, de manière égale, le mener tant à la Némésis qu'à la Rédemption, car tout ce qu'elles tissent concerne ses propres choix. Ce sont ses choix qui détermineront son trajet, ce sont ses Moires à lui et il n'incombe qu'à lui seul d'affronter, lors de son arrivée à l'âge adulte, leur visage lumineux ou sombre.

La Méchante Sœur est toutefois sauvée lorsque la vérité, qui pourrait la détruire est révélée. C'est alors qu'elle découvre et qu'elle adopte le côté positif de son existence mais uniquement après avoir traversé l'enfer du côté sombre de son être et après avoir été punie pour son Affront. La force motrice est une troisième force intérieure de l'héroïne qui de manière symbolique s'incarne à travers le personnage du Bouffon.

Ce personnage, que l'on pourrait définir comme notre conscience propre et à la fois comme notre instinct primitif, est apte à saisir le monde à travers un état subversif qui fait tout basculer. Le bien se présente comme le mal et la vérité comme le mensonge. Le Bouffon est celui qui, bien que devenu adulte, est à nouveau à la quête de l'exaltation, à travers les chemins de l'enfant, refusant le sens commun, puisque l'on ne peut à la fois avoir les pieds sur terre et voler dans les cieux.

Le Bouffon est cette vérité profonde, la sagesse ancestrale, le savoir qui s'est perdu et que l'on peut redécouvrir si l'on scrute attentivement notre conscience qui ne ment jamais et si l'on suit le chemin de notre instinct qui mène toujours vers la clairière de la vérité. C'est pourquoi, dans ce conte, le Bouffon défend la vérité qu'il est le seul parmi tous les mortels à connaître, face à n'importe quel artifice, n'importe quelle tromperie ou raillerie. Maryentini, ayant comme allié le Bouffon, rappelle constamment son existence à la méchante Sœur et l'empêche d'oublier cette partie de son inconscient qui la ferait évoluer. Et lorsqu'à la fin, la méchante Sœur épouse le Bouffon, sa conception du bonheur se renverse, elle trouve la voie de la Rédemption.

Le temps dans *Maryentini*

Le temps, ici, pourrait être défini comme « le rêve d'un enfant qui dort ». Toutefois, chacun d'entre nous, en rêvant, retrouve quelque chose de l'essence de son enfance perdue puisqu'il puise des stimuli non de son âge adulte, de sa réalité rationnelle, mais de l'immense réservoir de son inconscient, afin de poser des limites à ses peurs quotidiennes, tandis qu'il accepte des éléments comme l'irrationnel, la relativité du temps et l'exaltation, autant d'éléments intenses dans le psychisme de l'enfant qui s'estompent une fois atteint l'âge adulte.

Ainsi, les fabricants de marionnettes pourraient également être des enfants qui jouent avec leurs poupées, des enfants plongés dans leur sommeil laissant leurs créatures libres d'agir en dehors du temps et de l'espace conventionnels de leur réalité. D'ailleurs, les poupées ne représentent rien d'autre que l'image intime idéalisée de leur propre être, cette même image qui

pour un enfant est authentique mais qui pour un Adulte n'en est que l'attente piégée derrière le masque de la socialisation.

Pour l'enfant, le temps n'existe pas, le temps est un jeu. Héraclite le définit clairement dans son proverbe : « Le temps est un enfant qui joue avec les pièces »¹⁰. L'enfant fait l'expérience du changement des heures et des saisons dans un tourbillon continu et non sous le joug d'un pouvoir dominateur qui peut agir sur ses actes. Abandonné au moment présent, il prend conscience du temps non comme une menace mais comme un cadeau, c'est ainsi qu'Héraclite finit son fragment en disant que le temps est le « Royaume de l'enfance ».

L'enfant se soumet forcément à la conception du temps écoulé et de sa contribution dynamique dans son angoisse existentielle avec l'intervention des adultes qui, essayant de le forger, bouleversent, minent et finalement font disparaître sa sagesse ancestrale, la mémoire de ses cellules.

Dans *Maryentini*, le temps fonctionne comme une notion subjective. Le rêve des fabricants de poupées dure autant que l'aventure des héros du conte. Les temps, qui se dilatent à l'intérieur de l'action, se contractent ou sont bouleversés alors qu'une saison pénètre l'autre afin que la vérité soit révélée, ne répondent jamais à un ordre linéaire mais se présentent de manière désordonnée, comme dans les scènes de rêve¹¹, ils se meuvent dans toutes les directions.

Le temps est une notion qui est créée pour que l'on puisse ordonner notre existence et l'intégrer dans l'univers insondable. Selon les théories les plus évoluées des scientifiques et selon certains aspects de la physique quantique, le temps est une notion absolument relative mais à la fois une notion créée, une notion inexistante.

Dans une réalité transcendantale, selon la théorie d'Einstein, le temps se meut aussi dans un sens inverse, lorsque par exemple dépassant la vitesse de la lumière, quelque chose nous indique que le temps n'est autre qu'un jeu entre les mains de l'humanité qui traverse l'âge de l'enfance alors qu'elle s'efforce désespérément d'interpréter le monde à travers ses sens, limités et souvent trompeurs. Le philosophe Parménide, après maintes réflexions sur le thème de la

¹⁰ Héraclite, *Fragments* (B 52), in *Les Présocratiques*, éd. établie par Jean-Paul DUMONT avec la collaboration de Daniel DELATTRE et de Jean-Louis POIRIER, Paris, Éditions Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1988, p. 159.

¹¹ Maria KYRIAKI, *Maryentini*, p.49-62. Le rêve fonctionne comme un refuge pour l'héroïne, permettant d'exprimer une soif de liberté ou une vision différente du monde, en opposition aux pressions familiales ou aux attentes de la société.

« Tout désir est un rêve où l'on reste suspendu,
Et le rêve qui s'anime n'est jamais un temps perdu.
Dans mon songe j'ai perçu ton cœur qui battait fort,
Devenu, mon amour, un rêve au lac de tes yeux d'or. » (p.62). C'est nous qui traduisons.

genèse et de l'usure, aboutit à la conclusion que le temps ne renvoie à rien de réellement vrai mais seulement au monde des phénomènes qui échappe à notre logique insuffisante et que nos sens nous font découvrir.

Beaucoup plus tard, Einstein étudiant les lois qui régissent la matière, statue que « les êtres comme nous, qui croient en la science, savent que la distinction entre passé, présent et futur n'est en fait qu'une illusion insistante et persistante. ¹²»

À leur tour, les biologistes nous informent que nous expérimentons les temps influencés par le fonctionnement correct ou non de l'hippocampe, par notre état affectif mais aussi par nos rythmes organiques stables, qui à leur tour sont influencés par le genre et la qualité de nos activités mais aussi par notre âge. Le professeur de sciences naturelles, Carlo Rovelli, qui travaille à l'Université d'Aix-Marseille en France, déclare que le temps est peut-être le plus grand des mystères, car au niveau le plus élémentaire de la réalité que nous connaissons aujourd'hui, il n'y a rien d'autre qui ressemble au temps tel que nous le vivons. Le passage du temps – un flux homogène total qui nous transporte inexorablement dans le passé que l'on ne peut visiter à un futur qu'on ne peut connaître – est peut-être l'expérience la plus fondamentale de notre existence¹³.

Toutefois, les théories les plus valides montrent que cette expérience n'est pas réelle mais juste une illusion. Le temps ne s'écoule pas et le passé, le présent et le futur ne peuvent être définis de manière logique. Il n'existe pas un seul temps qui régisse l'ordre des événements. Si le temps se dilate et se contracte, alors la réalité ne se perd jamais. Il est identique au temps du rêve. Et si le temps ne se perd pas, il ne peut y avoir de début ni de fin mais seulement une transformation continue et incommensurable que nous appelons l'univers. C'est la raison pour laquelle l'auteure a choisi d'inclure toute sa pièce dans une bulle de rêve. Afin qu'elle puisse fonctionner en termes de rêve, mélanger le matériel de la vie quotidienne avec celui du réservoir inépuisable de l'inconscient qui comprend un passé trouble, destiné à voyager dans un avenir hasardeux pouvant ainsi faire sauter la dynastie du temps linéaire.

C'est, par conséquent, de ce temps linéaire qu'elle tente de miner la structure, le définissant d'une manière différente dans chaque situation. Au fur et à mesure que les actions se déplacent d'une époque à l'autre, laissant découvrir différentes dynamiques, nous pouvons détecter aussi les différents aspects du temps mis en place par la dramaturgie.

¹² Voir Albert EINSTEIN, *La théorie de la relativité restreinte et générale* (1916, édition française Gauthier-Villars 1956, *passim*.

¹³ Voir Carlo ROVELLI, *L'Ordre du temps*, Paris, Flammarion, 2019.

- Il existe, comme j'ai mentionné plus haut, **le temps modifié du sommeil et le temps du rêve** des fabricants de poupées qui couvrent le conte à l'instar d'une capsule.
- Les trois Moires Lachésis, Klotho et Atropos qui conditionnent le destin des personnages représentent les trois aspects de la conscience au sens large, se trouvant au-dessus des lois élaborées par la perception des mortels. C'est la raison pour laquelle elle se meuvent dans **l'éternité**, passant du temps linéaire au temps cyclique jusqu'au temps en spirale.
- le temps qui encadre le foyer des deux sœurs et de leur père, **le temps du présent**, pendant lequel Klotho tisse le destin de Maryentini, programmant sa rencontre avec Verge-d'or qui verra naître un amour inévitable de l'un envers l'autre.
- **le temps du futur**, au palais dans lequel la méchante Sœur vit avec Verge-d'or.
- **le temps du passé**, le temps durant lequel la Dame demande un enfant à la Lune qui le lui promet, ouvrant le portail par lequel pénétrera, dans sa vie, la magie et les forces célestes.
- **le temps dans le royaume des morts**, un temps atemporel qui ne dispose ni de flux, ni d'évolution jusqu'au moment où l'amour des personnages le brisera et le bouleversera.
- cependant, **le temps du Bouffon** également qui ne peut se définir, à l'instar du temps de l'enfant qui lui non plus ne peut se définir. C'est le temps de l'existence dont il vit pleinement chaque instant au moment présent sans souci ni du passé ni même du futur, quoiqu'au final, il ait conscience des deux... Il se trouve en apesanteur à la fois au moment même mais aussi dans l'éternité. Il se situe dans une de ses autres dimensions, le temps où l'on a besoin d'offrir à la vérité, temps précieux que l'on ne peut consacrer que si on gère son temps et qui nous revient comme un gain inestimable puisque la vérité abolit le temps alors que le temps ne peut toucher la vérité. Le temps du Bouffon est enfin, le temps de tout le récit puisque lui-même est le narrateur de l'histoire ayant sur elle le contrôle absolu.

Les contes médiévaux entrant dans la composition de l'œuvre théâtrale

*Verge-d'or*¹⁴ est un conte avec beaucoup de variantes et avec différents titres qui raconte les aventures d'un garçon au destin étrange. Sa mère, une femme stérile prie Satan de lui offrir un enfant. Il lui promet qu'elle en aura un à condition qu'elle le lui rende lorsqu'il atteindra l'âge de 18 ans. La femme prête ce serment mais elle va l'enfreindre et alors Satan va maudire le Prince en le transformant en serpent dès que le regard d'un homme tombera sur lui. La mère inféconde qui ne respecte pas son serment symbolise les soins parentaux excessifs qui gardent l'enfant sous le joug des parents et l'empêchent de devenir adulte. Satan symbolise les pouvoirs sombres qui réalisent le désir moyennant un coût élevé emprisonnant ainsi leurs victimes exactement comme le ferait un usurier offrant ses services à l'emprunteur. Quiconque tente des échanges avec Satan en vue de satisfaire ses désirs, tôt ou tard, deviendra objet d'exploitation de ce dernier et en payera un prix très élevé.

Verge-d'or symbolise l'existence qui n'a pas évolué et qui est réduite à sa forme la plus primitive, celle du serpent. Parallèlement, il y a d'autres significations qui confèrent aux serpents des pouvoirs particuliers et une profonde connaissance des secrets cachés. Ainsi la transformation en serpent donne à Verge-d'or la possibilité de découvrir ces connaissances secrètes et de les gérer à son profit lorsqu'il aura de manière définitive repris l'aspect d'un être humain. Et la personne adulte doit sortir hors du berceau maternel, venir affronter Satan avec

¹⁴ Kostas KAFANTARIS, *Contes populaires grecs*, Vol. 2. Athènes, Éditions Potamos, 2005, p. 115-127.

ses malédictions et en sortir vainqueur. Cette lutte constitue le processus initiatique vers l'âge adulte. Dans l'œuvre étudiée, cette transformation devient le véhicule d'une gnose : en épousant la forme reptilienne, le héros pénètre les strates cachées du réel, acquérant une maîtrise des secrets que le monde rationnel occulte. Le retour définitif à l'état humain n'est donc pas un simple rétablissement, mais une résurrection augmentée par les connaissances souterraines acquises.

Dans un conte¹⁵ oral similaire, ce sont des elfes qui offrent à la mère ce nourrisson et qui viennent le reprendre lorsque ce dernier sera devenu adulte. Il existe aussi d'autres contes dans lesquels l'enfant est une fille et la puissance surnaturelle qui l'a envoyée à la mère la revendique en tant qu'épouse.

Dans une autre histoire¹⁶ semblable de la tradition orale, un pêcheur retrouve l'enfant dans ses filets et l'emmène à sa femme. Lorsqu'il devient adulte une sirène le revendique qui finalement réussit à l'obtenir.

L'histoire des deux sœurs qui rencontrent les trois Moires puise ses racines dans une légende¹⁷ que l'on retrouve dans beaucoup de pays, dans des contes populaires et ingénieux, et constitue aussi une étape dans le processus initiatique vers l'âge adulte. Les deux sœurs sur leur chemin vers la source et la forêt rencontrent une sorcière qui se cache derrière l'apparence d'une vieille femme qui demande de l'aide.

Il existe aussi le conte des frères Grimm, *Dame Holle*¹⁸, avec une vieille dame aux dents longues qui apporte la neige aux êtres humains lorsqu'elle secoue sa couette et que les plumes en tombent. La vieille dame, dans tous les cas, décidera d'offrir ou non ses services selon l'aide qu'elle-même a reçue. La première fille qui lui rend service rentre chez elle avec des pièces d'or et acquiert une qualité qui lui confère des bijoux précieux. La deuxième fille cependant qui refuse d'aider la vieille dame en ne satisfaisant pas son désir, rentre chez elle avec des pierres, de la boue, du souffre qui entraîne le mépris.

Le Dragon de l'eau est inspiré de contes qui racontent le processus initiatique classique de la lutte d'un prince ou d'un guerrier avec le Dragon qui infeste le pays et exige le sacrifice d'une jeune vierge pour qu'il ne la détruise pas. Une histoire similaire à celle-ci est celle de

¹⁵ « Pourdoulaina » [La Belle], dans Kostas KAFANTARIS, *Contes populaires grecs, op cit.*, p. 248-255.

¹⁶ « Le Gorgonos » [L'Homme-Sirène], dans Kostas KAFANTARIS, *Contes populaires grecs, op cit.*, p. 450-462.

¹⁷ La légende mythologique des Parques (ou les Moires dans la tradition grecque), divinités filant le destin humain. Dans la littérature orale, ce motif est codifié sous le type ATU 480 (*Les deux filles : l'une gentille et l'autre méchante*). Ce conte illustre le passage à l'âge adulte à travers une série d'épreuves domestiques et éthiques.

¹⁸ *Dame Holle* est un conte de fées germanique figurant parmi les *Contes de l'enfance et du foyer* des frères Grimm où il occupe depuis la première édition (1812) la position numéro 24.

Persée et d'Andromède. De manière symbolique, cette lutte est le conflit entre les attirances primitives et l'intellectif. C'est pourquoi le héros bat le Dragon avec son Épée qui est le symbole de l'esprit. Le Dragon de l'eau symbolise les forces sombres, la fertilité, la sagesse mystique et les connaissances inexplorées dans l'immensité de l'océan de l'inconscient.

Dans « Verge d'Or », la variante qui a inspiré la scène similaire dans *Maryentini*, le Dragon dort lorsqu'il a les yeux ouverts et est éveillé lorsqu'il a les yeux clos¹⁹. Quelle que soit la force de son rival, il ne peut le vaincre que s'il possède cette connaissance qu'il se doit d'ailleurs d'acquérir en sauvant un être magique qui se trouve en danger et qui en contrepartie le sauvera. En passant ainsi au niveau symbolique, nous pouvons en conclure que la victoire du héros face aux puissances sombres ne peut être remportée par la force physique seule mais nécessite la noblesse de l'âme et la connaissance d'une vérité qu'il désire garder secrète pour ceux qui n'ont pas prouvé, grâce à leurs actes, qu'ils méritent de l'obtenir.

Le motif de la Fontaine de Jouvence, bien que mythologique à l'origine, trouve un écho significatif dans la tradition orale à travers le thème de « l'Eau de la Vie » (l'Eau Immortelle). Dans ces récits, souvent classés sous le type ATU 551, l'eau n'est pas une simple source de jouvence, mais un élixir curatif suprême que le héros doit quérir aux confins du monde des morts ou dans un jardin enchanté pour guérir son père malade. Toutefois, la route vers sa source cache des pièges et des obstacles insurmontables. La Fontaine de Jouvence est la connaissance suprême. Celui qui la possède, sait que la mort n'est qu'un passage à un autre niveau de conscience, une libération des chaînes de la matière et la victoire de l'intellectif, en accord toutefois avec les contes. Ainsi la personne est libérée de la peur de la mort, voire de la mort elle-même.

Les trois Moires qui définissent l'avenir des mortels existent dans beaucoup de contes et on peut les relever même dans *Macbeth* de Shakespeare. Des fois, il s'agit d'une fille, d'une femme et d'une vieille dame et d'autres fois ce sont les trois vieilles femmes ou les trois sirènes. Lachésis décide du destin du nouveau-né, Klotho tisse les aventures de sa vie et Atropos avec ses ciseaux coupe son fil. On retrouve des Moires dans le conte célèbre de *la Belle au bois dormant* mais aussi dans la mythologie grecque antique d'où elles puisent leurs noms.

¹⁹ Ce motif paradoxal du « sommeil aux yeux ouverts », élément pivot de la scène de fuite dans *Maryentini*, trouve sa source directe dans le conte populaire grec « Chrysovergas » (voir Kafantaris, *op. cit.*, p. 115-127). Comme le souligne Henri TONNET dans son ouvrage *Histoire du roman grec* (Paris, L'Harmattan, 2000, p. 82-84), ce trait, souvent qualifié de « sommeil léonin », est un topos de la littérature merveilleuse et médiévale. Il symbolise l'appartenance de l'antagoniste (le Dragon) à un monde dont les lois biologiques sont inversées par rapport à celles des humains, renforçant ainsi la dimension initiatique du récit (Type ATU 314).

L'histoire de la cruelle souveraine a été puisée dans un **conte médiéval** pas très connu qui raconte les péripéties d'une fille obligée de se déguiser en homme parce qu'elle est harcelée par sa belle-mère²⁰. Son père la rencontre lors d'une partie de chasse mais il ne la reconnaît pas. C'est là que sa fille lui sauve la vie lorsqu'un sanglier l'attaque. Le père l'amène au château et, désirant lui exprimer sa gratitude, il lui donne le titre d'intendant. La belle-mère, qui elle non plus ne la reconnaît pas, tombe amoureuse d'elle. Comme cette dernière refuse de répondre à ses avances, elle l'accuse, auprès de son mari, de l'avoir violée et demande à ce qu'elle soit mise à mort. Toutefois, un oiseau qui avait été aidé par la jeune fille et qui avait une voix humaine révèle la vérité et ainsi le père retrouve sa fille alors que la belle-mère tentant de prendre la fuite, tombe dans un ravin et meurt.

Des histoires avec des belles-mères qui harcèlent par jalousie la fille de leur époux nous en retrouvons un grand nombre parmi lesquelles Blanche Neige serait peut-être la plus connue. Mais cette variante-ci présente deux caractéristiques d'intérêt particulier et de valeur symbolique. Le transformisme et les qualités particulières de l'héroïne qui peut monter à cheval, chasser, tirer à l'arc comme un homme sont des éléments que l'on rencontre rarement dans les contes d'Europe mais qui existent dans certains contes d'Orient où un vaillant guerrier cache sous son armure sa nature féminine. On pourrait, par analogie, déceler des caractéristiques similaires dans la légende de Jeanne de Lorraine. Toutefois, il convient de distinguer ici le substrat historique de la construction hagiographique : l'héroïne médiévale incarne la figure de la « vierge guerrière » (*virgo bellatrix*), dont le travestissement masculin n'est pas une simple ruse, mais le signe d'une mission transcendante.

L'histoire de Maryentini qui a fourni le titre de cette pièce théâtrale se retrouve sous différentes variantes dans des contes populaires des Balkans. Dans les grandes lignes, elle présente les aventures d'une jeune fille trompée par sa sœur jumelle, assassinée afin que celle-ci lui prenne son fiancé en se mettant à sa place. Toutefois, la jeune fille assassinée revient comme un fantôme pour hanter le sommeil du couple et révéler la vérité. L'intrigue est proche du conte de Cendrillon que la belle-mère, en manigance avec ses filles, cache afin de revendiquer le prince qui lui, de son côté, est à la recherche de Cendrillon.

Conclusion

²⁰ Ce récit s'inspire du conte médiéval de Spathomaria (Kafantaris, 2005), où l'héroïne, persécutée par sa belle-mère, adopte une identité masculine. Ce travestissement, topos de la littérature chevaleresque, déclenche une série de péripéties amoureuses et héroïques autour d'une « cruelle souveraine », illustrant la fluidité des rôles sociaux dans l'espace merveilleux.

L'action, dans l'œuvre théâtrale de Maria Kyriaki, comme nous avons déjà mentionné, se situe dans la bulle d'un rêve. Le sommeil entoure cette histoire et ses héros sont faits de la même matière dont sont conçus les rêves. « Nous sommes de l'étoffe dont sont faits les rêves, et notre petite vie est enveloppée dans un somme...²¹ », peut-on lire dans *La Tempête* de William Shakespeare. Que se passe-t-il lorsqu'on se réveille du rêve de la vie dans un sursaut de mort ? Peut-être que les héros de l'œuvre apportent eux-mêmes la réponse dans leur chanson : « le monde ressemble à un rêve, notre vie comme un rêve s'écoule, elle s'en va et c'est ailleurs que notre âme s'envole²² ».

En conclusion, l'univers dramatique de Maria Kyriaki transcende la simple métaphore onirique pour poser une question ontologique fondamentale : celle de la temporalité de l'existence. Si, comme l'affirme Shakespeare, nous sommes faits de « l'étoffe des rêves », l'œuvre souligne que cette étoffe est tissée sur le métier du temps circulaire. Le réveil, loin d'être une simple fin, s'apparente ici à un sursaut métaphysique où la mort ne clôt pas le récit, mais en déplace le centre de gravité. La structure tripartite de l'action – oscillant entre l'immédiateté de l'atelier de poupées et l'éternité du passé mythique – reflète cette tension constante entre la finitude humaine et l'aspiration à l'immortel. Finalement, l'œuvre réconcilie le temps linéaire de la biographie des personnages avec le temps mythique de Maryentini et de Chrysovergas, suggérant que le véritable réveil n'est pas le retour à la réalité matérielle, mais l'accession à une conscience supérieure.

BIBLIOGRAPHIE

COOPER J. C., *Le Monde merveilleux des contes*, traduction de Thymis Malamopoulos, Athènes, éditions Thymari, 1983.

———, *Dictionnaire des symboles*, traduction d'Andéas Tsakalis, Athènes, éditions Pyrinos Kosmos, 1992.

DUNN-MASCETTI Manuela, *La Chanson de la déesse Eva*, traduction de Vasiliki Aliferi, Athènes, éditions Gkovosti, 1990.

GRAVES Robert, *La Déesse blanche*, traduction de l'équipe littéraire de Kaktos, Athènes,

²¹« We are such stuff as dreams are made on
And our life is rounded with a sleep. »
(William Shakespeare, *La Tempête*, Acte IV, Scène 1)

²²Maria Kyriaki, *Maryentini*, p. 17.

éditions Kaktos, 1998.

GREIMAS Algirdas Julien et COURTÈS Joseph, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1979.

GUIRAND Felix, *Mythologie mondiale*, traduction Nikolaos Tetenes, Athènes éditions Christou F. Giovani, 1968.

HERACLITE, *Œuvres complètes*, introduction-traduction-commentaires Athanasios Kyriazopoulos, Athènes, éditions Kaktos, 1995.

KAFANTARIS Kostas, *Contes populaires grecs*, Athènes, éditions Potamos, 2005.

KYRIAKI Maria, *Maryentini*, Athènes, éditions Kedros, 2004.

LANG Andrew, *Contes de la Mythologie grecque*, traduction de Despina Kerevanti et Yannis Valourdos, Athènes, éditions Apopeira, 1998.

MALEVITSIS Christos, *Peri Tragikou (à propos du tragique)*, Athènes, éditions Astrolavos/Efthini, 1992.

POLITIS G. Nikolaos, *Paradosis (« Traditions »)*, Athènes, éditions « Recherche historique », 1971.

PORARA-EHTICHIDOU Nitsa, *Contes populaires d'Asie Mineure*, Athènes, éditions En Plo, 2008.

ROVELLI Carlo, *La Réalité n'est pas celle que l'on voit*, traduction de Nikos Apostolopoulos, Athènes, éditions Patakis, 2019.

———, *L'Ordre du temps*, Paris, Flammarion, 2019.

SPRETNAK Charlene, *Les Déesses perdues de l'ancienne Grèce*, traduction de Fotis Terzakis, Athènes, éditions Apopeira, 1998.

TONNET Henri, *Histoire du roman grec des origines à 1960*, Paris, L'Harmattan, 1996.

UBERSFELD Anne, *Lire le théâtre I*, Paris, Belin, 1996.