Ce document a été mis en ligne par l'organisme FormaV®.

Toute reproduction, représentation ou diffusion, même partielle, sans autorisation préalable, est strictement interdite.

Pour consulter tous nos sujets d'annales et corrigés du Bac S2TMD, veuillez visiter :
bacs2tmd.fr/annales-sujets-et-corriges

Pratique théâtrale

Session 2026 • Code sujet : **26-BTN-S2TM-EP1** • Durée : **30 minutes** • Coefficient : **16**

Sommaire

Cliquez sur une partie pour y accéder directement

1. **Interprétation et conduite de la scène** (3 questions) — **Page 3**
2. **Explicitation des choix de jeu** (2 questions) — **Page 5**
3. **Reprise dirigée et adaptation** (2 questions) — **Page 7**
4. **Maîtrise de la proposition scénique** (3 questions) — **Page 8**
5. **Ce qu'il faut retenir & Questions fréquentes (FAQ)** (Synthèse & Q&A Examen) — **Page 10**

Sujet officiel (PDF) : https://bacs2tmd.fr/assets/annales/bac-s2tmd/Pratique théâtrale/2026/Bac S2TMD - Pratique théâtrale - Session 2026 - 1-Sujet.pdf

1. Interprétation et conduite de la scène

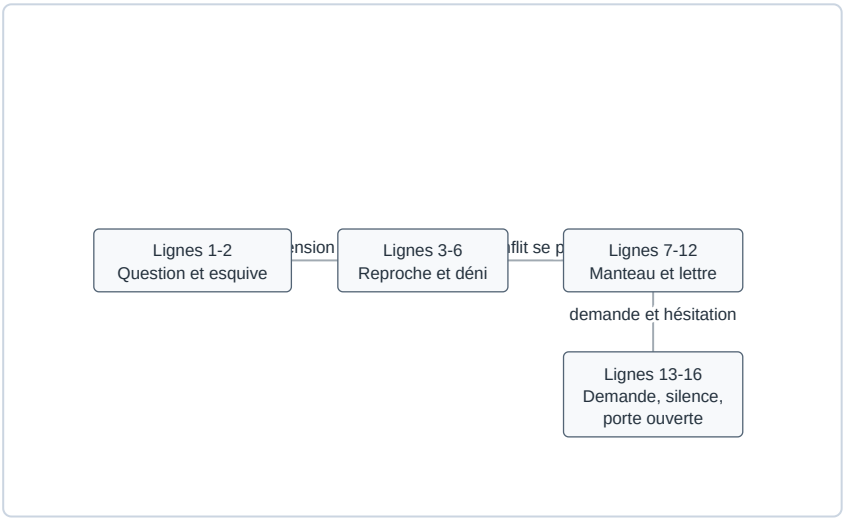
Élise et Noé se trouvent dans une salle qu'ils doivent quitter, et leur dialogue porte notamment sur le départ de Noé, un manteau et une lettre. À partir du texte inédit du DT 1, le candidat construit une proposition de 8 à 10 minutes, prononce le texte intégralement et dans l'ordre, et utilise l'espace et le mobilier autorisés.

Interprétation

Question 1.1. Dans la proposition scénique de 8 à 10 minutes, interprétez intégralement et dans l'ordre le texte du DT 1. Faites entendre les changements d'intention et les rapports entre les personnages, avec une adresse juste, une écoute précise et des propositions vocales et corporelles cohérentes.

Prononcez les 16 répliques intégralement et dans l'ordre, sans ajout. Adressez les premières questions directement à l'autre personnage, puis faites monter la tension aux lignes 3 à 6. Aux lignes 7 à 12, le regard vers la chaise et des gestes sobres rendent présents le manteau et la lettre, sans ajouter d'accessoires. La demande d'Élise, ligne 13, laisse apparaître sa vulnérabilité. Respectez le silence indiqué avant la dernière réplique et laissez ouverte l'interprétation de la décision de Noé.

Repères d'interprétation du dialogue



Repères de jeu respectant l'ordre du texte.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Texte intégral et dans l'ordre ; tension croissante, écoute précise et silence avant la dernière réplique.

Progression dramatique

Question 1.2. Construisez une progression dramatique lisible, de l'entrée dans la situation jusqu'à la fin de la scène. Faites apparaître au moins un basculement du rapport de force en vous appuyant sur le texte, sans ajout verbal.

Ouvrez sur l'incertitude autour de la porte. Les lignes 3 à 6 font émerger le reproche lié au départ de Noé ; le manteau et la lettre déplacent ensuite le conflit vers des signes concrets. À la ligne 12, Noé révèle qu'il comprend l'attente d'Élise. Le basculement devient net à la ligne 13 : elle abandonne le reproche pour demander s'il reste. La réponse hésitante, puis la dernière réplique après le silence, maintiennent une fin ouverte.

Progression dramatique selon les lignes du texte

Lignes 1-2	L'incertitude sur la porte ouvre la scène.
Lignes 3-6	Les reproches font émerger le conflit du départ.
Lignes 7-12	Le manteau et la lettre précisent l'enjeu.
Lignes 13-14	Élise demande si Noé reste ; il hésite.
Lignes 15-16	Silence, puis la porte ouverte laisse l'issue en suspens.

La demande directe d'Élise, ligne 13, marque le changement de relation.

✓ RÉPONSE À RETENIR

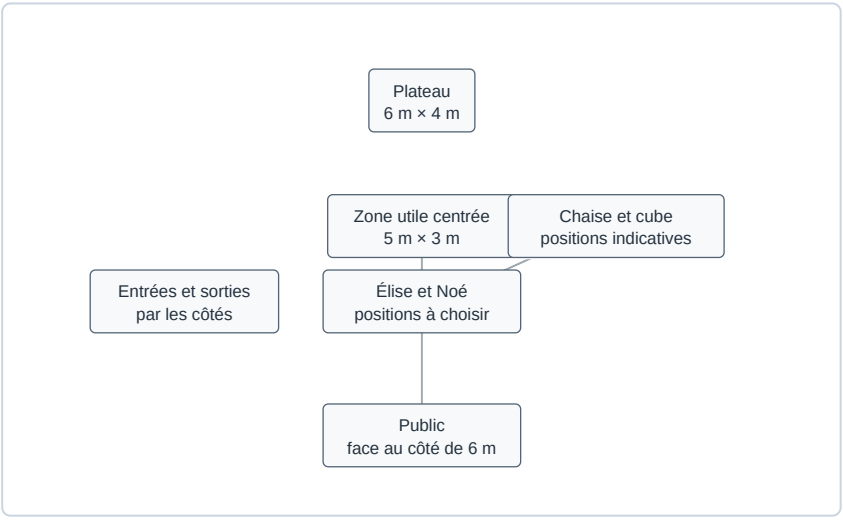
Progression : incertitude, reproche, dévoilement de l'attente, demande d'Élise et fin ouverte.

Espace scénique

Question 1.3. Utilisez l'espace de jeu de façon précise et justifiée. Faites contribuer les positions, les déplacements et les éventuelles pauses à la lecture de la situation, en respectant l'aire de jeu et les consignes relatives au plateau et au mobilier.

Jouez dans la zone utile centrée de 5 m sur 3 m, face au public placé devant le côté de 6 m. Choisissez des positions lisibles et gardez les côtés libres pour les entrées et sorties. La chaise peut évoquer le manteau ; mimez la lettre, puisqu'aucun accessoire supplémentaire n'est autorisé. Les positions du mobilier sur le plan sont indicatives. Déplacez-vous de façon maîtrisée, sans collision ; ne grimpez pas sur le cube et ne l'utilisez pas comme support instable.

Repères d'espace scénique



Repères issus du DT 2 ; les positions des interprètes et du mobilier restent à choisir dans l'aire autorisée.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Restez dans la zone centrée de 5 m × 3 m, face au public ; gardez les déplacements maîtrisés et les sorties dégagées.

2. Explicitation des choix de jeu

Après la présentation, le candidat dispose de 5 minutes pour exposer ses choix artistiques et peut s'appuyer sur le DR 1. Il explique la situation, les objectifs des personnages et l'évolution de leur relation, puis justifie des choix de jeu par leurs effets recherchés sur le spectateur.

Analyse de la situation

Question 2.1. Présentez la situation dramatique, l'objectif de chacun des personnages et le moment où, selon votre interprétation, leur relation évolue. Appuyez votre explication sur au moins deux éléments précis du texte.

Élise veut savoir si Noé restera ; Noé semble hésiter et ne donne pas encore de réponse. Leur désaccord apparaît lorsqu'elle affirme qu'il a décidé de partir (ligne 5) et qu'il le conteste (ligne 6). La lettre qu'il ne lit pas (lignes 11-12) prolonge l'évitement. La relation évolue quand Élise pose directement la question (ligne 13) : Noé répond qu'il ne sait pas encore (ligne 14), puis demande de laisser la porte ouverte (ligne 16). L'issue reste incertaine.

Repères pour analyser la situation

Repère	Notes du candidat
Objectif d'Élise	Élise : savoir
Objectif de Noé	Noé : hésite
Basculement de la relation : ligne ou moment	Évolution : l. 13-16
Deux éléments du texte qui fondent mon interprétation	L. 5-6 ; 11-12
Choix de jeu 1 et effet recherché	
Choix de jeu 2 et effet recherché	
Disposition ou déplacement important dans l'espace	

✓ **RÉPONSE À RETENIR**

Élise demande si Noé reste ; il hésite. La porte laissée ouverte esquisse une issue sans résoudre leur désaccord.

Justification des choix

Question 2.2. Justifiez deux choix de jeu parmi l'adresse, le rythme, le silence, la posture, le déplacement, la distance entre les personnages ou l'usage de l'espace. Expliquez l'effet recherché sur le spectateur.

Deux choix rendent sensible l'évolution du rapport sans modifier le texte :

1. **Distance :** garder Élise et Noé éloignés au début, puis réduire légèrement l'écart à la ligne 13. La demande d'Élise devient plus directe et l'enjeu plus visible pour le spectateur.
2. **Silence :** marquer la pause indiquée avant la dernière réplique. Elle donne du poids à l'incertitude de Noé et laisse le spectateur interpréter la porte ouverte comme une possibilité, sans certitude sur la suite.

Choix de jeu et effets recherchés

Repère	Notes du candidat
Objectif d'Élise	.....
Objectif de Noé	.....
Basculement de la relation : ligne ou moment	.....
Deux éléments du texte qui fondent mon interprétation	.....
Choix de jeu 1 et effet recherché	..... Distance : rapprochement .....
Choix de jeu 2 et effet recherché	Silence avant l. 16 .....
Disposition ou déplacement important dans l'espace	.....

✓ RÉPONSE À RETENIR

Le rapprochement rend la demande plus directe ; le silence souligne l'hésitation et maintient l'issue ouverte.

3. Reprise dirigée et adaptation

Le jury demande de reprendre, pendant 2 minutes au maximum, un passage choisi parmi les lignes 7 à 14 du DT 1. Il communique une consigne portant sur un seul paramètre de jeu : le rythme, l'adresse, la distance entre les personnages ou le rapport à l'objet.

Transformation du passage

Question 3.1. Reprenez le passage choisi en intégrant la consigne donnée par le jury, tout en conservant la situation et le sens des répliques. Faites preuve d'écoute et de disponibilité, et rendez la transformation lisible.

1. Je choisis un extrait parmi les lignes 7 à 14, d'une durée inférieure ou égale à 2 minutes, et je le reprends sans changer l'ordre ni le sens des répliques.
2. J'intègre uniquement le paramètre donné par le jury : rythme, adresse, distance ou rapport à l'objet. Je rends cette transformation perceptible dans le jeu, tout en restant à l'écoute du partenaire.
3. Je maintiens la situation entre Élise et Noé et n'ajoute aucune réplique. Si l'objet est concerné, je peux m'appuyer sur la chaise, sans en détourner l'usage.

> **✓ RÉPONSE À RETENIR**
>
> Extrait des lignes 7 à 14 repris en moins de 2 minutes, avec le seul paramètre demandé transformé et le sens des répliques conservé.

Retour sur la reprise

Question 3.2. Après la reprise, identifiez brièvement ce qui a changé dans votre proposition et indiquez l'effet produit sur le rapport entre les personnages ou sur la réception de la scène.

Je nomme le paramètre effectivement modifié, puis je relie ce changement à son effet. Par exemple, si la consigne porte sur la distance, je peux dire : « Je me suis rapproché au moment où Élise demande si Noé reste. Cette proximité rend sa question plus pressante et la réponse de Noé plus difficile à esquiver. »

J'adapte cet exemple à la consigne réellement reçue : préciser le changement joué et son effet sur leur relation ou sur la réception de la scène, sans attribuer à la reprise un changement qui n'a pas eu lieu.

> **✓ RÉPONSE À RETENIR**
>
> Je précise le paramètre transformé et l'effet réellement produit sur la relation entre les personnages ou sur la réception de la scène.

4. Maîtrise de la proposition scénique

Cette partie est appréciée à partir de l'ensemble du passage présenté et de la reprise dirigée, sans question supplémentaire. Le jury observe la cohérence de la proposition, la précision vocale et textuelle, ainsi que le respect du cadre de jeu et des consignes de sécurité.

Cohérence

Question 4.1. Maintenez une proposition cohérente entre les intentions annoncées, les moyens de jeu employés et la situation dramatique.

Gardez une ligne de jeu cohérente avec la situation : Élise cherche à savoir si Noé reste, tandis que Noé hésite à décider. Faites progresser la tension des reproches des lignes 3 à 5 vers la demande directe de la ligne 13. Laissez ensuite le silence indiqué avant la dernière réplique faire entendre l'hésitation de Noé. Lors de la reprise, intégrez la consigne du jury sans modifier le sens des répliques ni la situation.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Une progression lisible du reproche à la demande de décision, puis à l'ouverture laissée en suspens.

Précision vocale et textuelle

Question 4.2. Faites preuve de précision dans l'articulation, la projection et la conduite du texte, en adaptant le jeu au plateau et à la situation d'examen.

Faites entendre chaque réplique au partenaire et projetez-la jusqu'au public, sans forcer la voix. Adaptez l'articulation et le rythme à l'intention :

- Distinguez le reproche de la ligne 3 de la question « Et la lettre ? » à la ligne 9.
- Articulez nettement les questions et les réponses pour que le texte reste intelligible sur le plateau nu.
- Respectez le silence indiqué avant la dernière réplique et restez à l'écoute de votre partenaire.

> ✓ **RÉPONSE À RETENIR**
>
> Texte intelligible, voix projetée sans forcer, intentions distinctes et silence final maîtrisé.

Cadre et sécurité

Question 4.3. Respectez le cadre de jeu et les consignes de sécurité du DT 2, et utilisez les éléments mis à disposition sans détourner leur usage.

1. Restez dans la zone de jeu utile de 5 m × 3 m, centrée sur le plateau de 6 m × 4 m. Les entrées et sorties se font par les côtés.
2. Utilisez uniquement la chaise et le cube de jeu disponibles, si le jeu le justifie. Le cube mesure 40 cm de côté.
3. Gardez les déplacements maîtrisés et évitez toute collision avec le mobilier ou les limites de l'aire de jeu. N'escaladez ni ne lancez les éléments, et ne les utilisez pas comme supports instables.

N’ajoutez ni accessoire, ni costume, ni élément scénographique.

✓ RÉPONSE À RETENIR

Rester dans la zone utile et maîtriser les déplacements ; utiliser la chaise et le cube sans risque ni détournement.

Ce qu'il faut retenir de ce sujet (Session 2026)

Bilan de l'épreuve : Cette épreuve terminale de spécialité de pratique théâtrale du bac technologique S2TMD, session 2026, porte le code 26-BTN-S2TM-EP1 ; elle dure 30 minutes et a le coefficient 16. À partir du texte inédit « La porte entrebâillée », le candidat interprète une scène, explicite ses choix, adapte une reprise dirigée et démontre précision, cohérence et maîtrise du plateau.

Notions-clés, formules & règles à maîtriser

- Le texte du DT 1 doit être prononcé intégralement et dans l'ordre fourni.
- La proposition scénique dure de 8 à 10 minutes et fait apparaître une progression dramatique lisible.
- La reprise dure au maximum 2 minutes et transforme un seul paramètre parmi les quatre indiqués.
- Le plateau mesure 6 m × 4 m ; la zone de jeu utile, centrée, mesure 5 m × 3 m.

Points de vigilance & attentes du jury

- Faites entendre les intentions et les rapports entre personnages par la voix, le corps et une écoute précise.
- Fondez le basculement du rapport de force sur le texte, sans ajouter de paroles.
- Appuyez l'explicitation sur deux éléments précis du texte et justifiez deux choix de jeu.
- Limitez le mobilier à la chaise et au cube fournis ; ne les escaladez pas, ne les lancez pas et évitez les collisions.

Questions fréquentes sur cette épreuve (Q&A Examen)

Q : Comment construire la progression dramatique de la scène ?

Repérez les enjeux successifs du dialogue et faites évoluer les intentions, l'adresse, les silences ou les déplacements. Le changement de rapport de force doit être perceptible et s'appuyer sur les répliques, sans ajout verbal.

Q : Que faut-il transformer pendant la reprise dirigée ?

Le jury choisit oralement un seul paramètre : rythme, adresse, distance entre les personnages ou rapport à l'objet. Reprenez un passage des lignes 7 à 14 en deux minutes maximum, sans modifier la situation ni le sens des répliques.

Q : Comment se répartissent les 30 minutes de passage ?

Le sujet prévoit 10 minutes de présentation scénique, 5 minutes d'explicitation et 15 minutes d'échange avec le jury, comprenant une reprise dirigée. La proposition scénique elle-même doit durer entre 8 et 10 minutes.

Q : Quels critères le jury observe-t-il ?

Le jury observe l'intelligibilité de la situation, l'adresse du texte, la voix et le corps, la construction scénique, la justification des choix, l'intégration de la consigne de reprise et le respect du plateau, du mobilier et des consignes de sécurité.

Sujet officiel associé (PDF) : https://bacs2tmd.fr/assets/annales/bac-s2tmd/Pratique théâtrale/2026/Bac S2TMD - Pratique théâtrale - Session 2026 - 1-Sujet.pdf
Ressources Bac S2TMD : Toutes les annales & corrigés • Fiches de révision complètes • Simulateur de notes d'examen

Copyright © 2027 FormaV®. Tous droits réservés.

FormaV® est une marque déposée auprès de l'INPI sous le numéro 5227897.

Ce document a été élaboré par FormaV® avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV®, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV® se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.