

THE UNIVERSITY OF MANITOBA

Le rôle des objets dans deux des
pièces de Samuel Beckett

By

Cheryl Georget-Soulodre

A Thesis
Submitted to The Faculty of Graduate Studies
In Partial Fulfilment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts

Department of French & Spanish

Winnipeg, Manitoba

March, 1976.



Le role des objets dans deux des
pieces de Samuel Beckett

by

Cheryl Georget-Soulodre

A dissertation submitted to the Faculty of Graduate Studies of
the University of Manitoba in partial fulfillment of the requirements
of the degree of

MASTER OF ARTS

© 1976

Permission has been granted to the LIBRARY OF THE UNIVERSITY OF MANITOBA to lend or sell copies of this dissertation, to the NATIONAL LIBRARY OF CANADA to microfilm this dissertation and to lend or sell copies of the film, and UNIVERSITY MICROFILMS to publish an abstract of this dissertation.

The author reserves other publication rights, and neither the dissertation nor extensive extracts from it may be printed or otherwise reproduced without the author's written permission.

Introduction

On a beaucoup écrit sur le théâtre de Samuel Beckett, mais on ne connaît pas d'études critiques consacrées uniquement à une analyse du rôle des objets dans ses pièces. Bien que les idées de Michèle Foucré, dans son livre -- Le geste et la parole dans le théâtre de Samuel Beckett -- soient originales et intéressantes, l'auteur ne développe pas le rôle de l'objet en détail. Pierre Mélése s'intéresse surtout à l'oeuvre dramatique de Beckett; son étude -- Samuel Beckett -- donne beaucoup de précisions et de renseignements sur lesquels on s'est appuyé considérablement dans ce travail. Je signale aussi l'article remarquable de Robert J. Loy -- "Things in Recent French Literature," PMLA, LXXI (March 1956), 27-41; Loy affirme que les objets plutôt que les personnes et les idées sont devenus le sujet littéraire de nos jours. Un autre article utile est celui de John D. Erickson¹; mais, il s'intéresse uniquement à l'oeuvre romanesque de Beckett. Les articles de Jean-Jacques Mayoux² sont aussi intéressants

¹John D. Erickson, "Objects and Systems in the Novels of Samuel Beckett", L'Esprit Créateur VII, 2 (Summer 1967), pp. 113-122.

²Jean-Jacques Majoux, "Samuel Beckett homme de théâtre", Livres de France 1. (janvier 1967), pp. 15-21. "Le théâtre de Samuel Beckett", Etudes Anglaises X, 4 (octobre-décembre 1957), pp. 350-366.

mais ils ne contiennent que de brèves allusions au rôle de l'objet dans les pièces étudiées.

On a profité de l'étude -- Samuel Beckett: The Comic Gamut -- que Ruby Cohn a consacré à toutes les oeuvres de Beckett; cependant, elle n'offre qu'un aperçu général sur les objets dans La dernière bande et Fin de partie. D'autres critiques³ ont discuté le rôle de l'objet dans le théâtre de Beckett, mais ces discussions restent peu développées. Puisque nous désirons que ce mémoire soit, en quelque sorte, unique et original, il a semblé intéressant d'étudier les objets dans ces pièces.

Ce mémoire examinera un aspect bien précis dans l'oeuvre de Samuel Beckett -- les objets dans La dernière bande et Fin de partie. Nous présenterons d'abord au lecteur l'étendue des indications scéniques. On ne peut manquer de remarquer le

³Richard N. Coe, Beckett. (Edinburgh and London: Oliver and Boyd, 1964).

Jacques Guicharnaud, Modern French Theatre from Giraudoux to Genet (New Haven and London: Yale University Press, 1967).

Ludovic Janvier, Pour Samuel Beckett (Paris: Minuit 1966).

André Marissel, Samuel Beckett (Paris: Editions Universitaires, 1963).

rôle considérable qu'ils occupent. Ensuite, nous espérons analyser le rôle considérable que jouent les objets dans ces deux pièces.

La méthode principale de notre analyse sera, d'une part, d'étudier les objets étroitement associés aux personnages, par exemple, les vêtements; d'autre part, nous examinerons les objets que les personnages utilisent. Au cours de cette étude, nous déterminerons ce que ces objets "suggèrent" et nous verrons comment les personnages et les objets contribuent à la création de divers thèmes. Ainsi, le but principal de ce mémoire est de montrer et d'analyser l'importance des objets dans les deux pièces choisies.

La dernière bande

En lisant La dernière bande, ainsi que Fin de partie, on est immédiatement frappé de l'étendue des indications scéniques. Il y a plus d'indications scéniques que de dialogue ce qui montre qu'elles sont très importantes. Beaucoup de ces indications se rapportent aux objets et, à cause de leur importance, il a paru intéressant d'examiner les objets dans ces deux pièces.

De nombreux critiques ont parlé de l'importance des objets. Une citation de Madeleine Renaud sur Oh, les beaux jours s'applique aussi bien à La dernière bande: Samuel Beckett "s'attache aux objets, il fait bouger les objets et c'est tout. Mais ces objets sont parlants."¹ Les objets choisis dans le domaine du quotidien, par exemple les clefs, les vêtements, les bananes, le registre et la bouteille sont mis en valeur par les gestes de Krapp. Ses gestes acquièrent plus d'importance à cause de leur relation aux gestes propres au cirque, au music-hall et au mime. Le personnage beckettien manipule les objets et il s'en occupe. Les objets ont donc la fonction de lui tenir compagnie et de le désennuyer comme

¹ cf. Madeleine Renaud dans Pierre Mëlèse, Samuel Beckett (Paris: Seghers, 1966), p. 154.

le ferait un être humain. D'après Ludovic Janvier,

"Le 'héros' beckettien médite sur les choses en s'y agglutinant, grâce à elles il distingue ce qui le menace ou le protège, il s'y enroule ou les caresse, les cite, les nomme, est grâce à elles. (sic) En outre, attitude originale, s'en occuper comble l'énorme trou du temps. Les possessions nourrissent d'être et trompent la solitude."²

Etant donné que Samuel Beckett confère un rôle très important aux objets, examinons comment ils contribuent à la création du héros beckettien.

Samuel Beckett indique avec précision le costume et l'allure de Krapp. L'apparence physique du personnage suggère la décrépitude, le laisser-aller et la saleté, car il est vêtu de guenilles: "Pantalon étroit, trop court, d'un noir pisseux. Gilet sans manches d'un noir pisseux, quatre vastes poches.(...) Chemise blanche crasseuse, déboutonnée au cou, sans col. Surprenante paire de bottines, d'un blanc sale (...)" (pp. 7-8).* Sa présentation physique confère

² Ludovic Janvier, Pour Samuel Beckett, p. 66.

*Edition de l'oeuvre de Samuel Beckett utilisée pour les citations dans ce chapitre: La dernière bande suivi de Cendres. (Paris: Minuit, 1959).

donc une forme spécifique au personnage avant qu'il ne se mette à bouger et à parler. Beckett "utilise, suivant la grande tradition théâtrale de l'Orient, masques et grimaces préables, de sorte que lorsque le rideau se lève, beaucoup de l'ouvrage est fait: la seule présence des personnages est fortement significative, et suggestive, avant toute parole."³ Ces vêtements en loques vont de pair avec le costume de Charlot. Une opinion de Ruby Cohn sur Godot s'applique aussi bien à Krapp, "The Chaplin costume prepares us for the exaggerated gestures of the silent comic."⁴

Krapp se livre à toute une série de gestes qui semblent exagérés: "(il) caresse la banane, l'épluche, laisse tomber la peau à ses pieds, met le bout de la banane dans sa bouche et demeure immobile, regardant dans le vide devant lui." (p. 9). La transformation de l'acte de manger une banane en longue pantomime renforce l'évocation d'un clown ou d'un clochard de vaudeville. Certains gestes manqués, par rapport à la banane,

³ J.-J. Mayoux, "Le théâtre de Samuel Beckett", Etudes Anglaises X, p. 352.

⁴ Ruby Cohn, Samuel Beckett: The Comic Gamut (New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 1962), p. 211.

produisent un effet comique: "Il marche sur la peau, glisse, manque de tomber." (pp. 9-10). Ces gestes banals dans le jeu traditionnel du clown créent une relation entre Krapp et le personnage du music-hall et du cirque.

Krapp, vêtu de haillons, possède une "lourde montre d'argent avec chaîne." (p. 7). Le geste de Krapp -- qui regarde sa montre à trois reprises -- suggère d'une part, l'ennui. D'autre part, le personnage, après chaque mention de la montre, se lève pour une raison ou une autre; soit qu'il "regarde sa montre (...) se lève et va vers le devant de la table," (pp. 8, 9) soit qu'il aille "au fond de la scène dans l'obscurité." (pp. 18, 26). Ce geste de Krapp est devenu habituel et il semble que Krapp doit agir chaque fois qu'il regarde sa montre.

L'enveloppe aussi est présente du début jusqu'à la fin de la pièce. D'abord, Krapp sort une enveloppe et deux fois, il la remet (pp. 8, 26); ensuite, il "sort l'enveloppe de sa poche, en consulte l'envers, la pose sur la table," (p. 27), puis il "consulte l'enveloppe (...) la froisse et la jette." (p. 28). Les gestes de Krapp, qui ressemblent à un numéro de cirque, sont décomposés en de très courtes séquences.

L'enveloppe porte, sans doute, des notes. Le fait que Krapp consulte une note sur l'enveloppe, suggère qu'il vérifie le numéro d'une bande. Le dernier geste de Krapp -- qui

jette l'enveloppe lorsqu'il enregistre la dernière bande -- rappelle ce qui arrive à la troisième bande que Krapp arrache et "jette au loin." (p. 31). En faisant un tel geste, Krapp rejette symboliquement tous les souvenirs du passé que l'enveloppe et la bande portent en elles. Ce geste physique en relation aux objets est fait exprès et montre que Krapp est maître de sa situation.

Jusqu'à présent, Krapp a incarné le rôle de clown. "Le clown, c'est justement, l'acteur pur, non point l'interprète d'un rôle, mais celui qui fait son 'numéro', entendons sa parodie personnelle de l'homme, de la vie, des comportements."⁵ Comme nous l'avons vu, le corps, les gestes et le vêtement sont eux-mêmes représentatifs d'abord du clown. Comme la plupart des clowns, il est habillé en clochard et en débris humain car il est vêtu d'un accoutrement sale, "chemise blanche crasseuse" (p. 7), et une "surprenante paire de bottines, d'un blanc sale." (pp. 7-8). Toute son apparence suggère la négligence: "cheveux gris en désordre" (p. 8) et "mal rasé." (p. 8). Etant donné qu'il s'agit de rôle, son visage, ses gestes et tous ses vêtements ridicules signifient que le clochard mis en scène n'est pas un clochard, mais un homme

⁵ J.-J. Mayoux, "Samuel Beckett homme de théâtre", Livres de France 1, p. 20.

à qui le maître a confié le rôle de clochard.⁶ On voit alors le personnage comme marionnette: "un corps qui n'est pas contrôlé par l'intention, qui n'a plus de projet, s'en va tout seul, chaque impulsion, chaque réflexe se dilatant sous nos yeux dans une sorte de vide."⁷ Par l'entremise des objets, Krapp est devenu une sorte de clown mais différent d'un vrai clown, parce qu'il cherche non pas à divertir d'autres personnages (on sait que Krapp est l'unique personnage), mais à ne jouer que pour lui-même.

La chambre, où se trouve Krapp, comprend plusieurs objets dont il s'agit maintenant d'analyser le rôle. Les clefs ont d'abord la fonction de donner accès aux bobines, "(il) fait jouer la serrure du premier tiroir (...) en sort une bobine," (p. 9); lorsqu'il la joue sur le magnétophone, la bobine devient une des choses qui peuvent envahir la solitude de Krapp. Les clefs permettent, ensuite, de prendre les bananes, "(il) fait jouer la serrure du second tiroir (...) en sort une grosse banane", (p. 9), seule nourriture substantielle qui apparaît dans la pièce. L'attachement à ces objets, révèle Krapp comme un personnage qui se moque de l'humanité, car

⁶ cf. J.-J. Mayoux, "Le théâtre de Samuel Beckett", Etudes Anglaises X, p. 352.

⁷ J.-J. Mayoux, "Samuel Beckett homme de théâtre", Livres de France 1, p. 20.

l'interaction se produit entre un humain et les objets. Puisque Krapp est le seul être dans la pièce, il ne réagit qu'avec les objets; ceux-ci remplacent pour lui le contact humain devenant en quelque sorte humanisés.

Krapp ouvre et ferme les tiroirs de façon à révéler qu'il se passionne pour ces objets; la fréquence avec laquelle il répète ce geste suggère que c'est une habitude. Il importe à Krapp que les clefs soient toujours présentes afin de donner accès aux bobines. Les bobines, comme nous verrons, à partir du moment où elles seront jouées sur le magnétophone, rappelleront au Krapp sur scène, l'éloquence, les métaphores et les comparaisons du jeune Krapp.

Ainsi Krapp passe la plupart de son temps à jouer avec le magnétophone. On trouve, "sur la table un magnétophone avec microphone et de nombreuses boîtes en carton contenant des bobines de bandes impressionnées." (p. 8). Le magnétophone produit une voix d'autrefois, celle du jeune Krapp qui co-existe avec Krapp vivant et vieilli qui se trouve sur la scène. Krapp est, à la fois, acteur et spectateur d'une représentation enregistrée. Comme Jacques Guicharnaud le fait remarquer, le couple que l'on trouve habituellement dans les pièces de Beckett, n'a point disparu; ce dont il s'agit dans cette pièce c'est "a couple consisting of Krapp age 69

and Krapp age 39, the protagonist and his tape."⁸ Krapp n'a pas besoin de se fier à la mémoire, puisqu'il peut reprendre le passé par le moyen d'une machine. De même, les voix différentes du même Krapp sur la bande et sur la scène, sont juxtaposées, parce que la jeunesse du Krapp sur la bande n'est révélée que par le Krapp sur la scène, maniant le magnétophone.

La manipulation du magnétophone est devenue une habitude dans le monde de Krapp. Il débranche et rebranche quatorze fois l'appareil (pp. 13-14, 16, 18-19, 19, 19-20, 21, 23 (deux fois), 24 (deux fois), 26-27, 27-28, 28, 31) avec les variantes suivantes:

--Il débranche impatiemment: deux fois (p. 23).

--Il débranche (...) rêve: six fois (pp. 16, 18, 21, 26, 27, 28).

--Il fait avancer la bande: quatre fois (pp. 23 (deux fois), 24, 31).

--Il ramène la bande en arrière: trois fois (pp. 13-14, 19, 24).

--Il change deux fois de bobine: pp. 27, 31.

⁸cf. Renée Riese Hubert, "The Couple and the Performance in Samuel Beckett's Plays", L'Esprit Créateur II, 4 (Winter 1962), p. 178.

A cause de la répétition, le geste de manier le magnétophone, instrument banal, se situe dans le cadre d'un univers de tous les jours.

L'appareil mécanique met en valeur le passé -- par les deux bandes enregistrées -- et le présent -- par la troisième bande à enregistrer. Par le truchement des trois bandes, la pièce montre trois étapes dans la vie de Krapp: l'âge de vingt-huit ou vingt-neuf ans, trente-neuf ans et soixante-neuf ans. C'est ainsi que le geste de Krapp de brancher le magnétophone pour jouer les deux premières bandes ramène le passé au présent, tandis que l'enregistrement de la troisième bande rapproche le présent à l'avenir.

Krapp confère une grande importance au mot 'bobine' dans La dernière bande. Lorsqu'il exclame: "Bobine! (...)
Bobiine!" (p. 11) en se raffolant du mot, Krapp le valorise. La bobine dont la configuration est sphérique, va tourner, dès que le magnétophone sera branché. La bande magnétique par sa forme et par son mouvement circulaires, d'accord en cela avec une image traditionnelle, évoque la continuité du temps.

Mais, pour chercher la bobine qu'il désire, il doit aller à pas traînants dans l'obscurité, pour revenir avec un registre. Dès que Krapp ouvre le registre, sa mémoire entre en jeu, parce qu'à partir du moment où il lit dans le registre,

il se rappelle ce qui est arrivé il y a longtemps. Krapp lit et décrit brièvement les événements discutés sur les bandes, mentionnant consécutivement: "Maman en paix enfin ... Hm ... La balle noire ... (...) Balle noire? ... (...) La boniche brune ... (...) Légère amélioration de l'état intestinal ... Hm ... Mémorable ... quoi? (...) Equinoxe, mémorable équinoxe. (...) Mémorable équinoxe? ... (...) Adieu à l'a ... (...) ... mour." (pp. 12-13). Le récit de ces événements mettra en valeur d'autres objets personnels à Krapp.

"Trente-neuf ans aujourd'hui," (p. 13), dit le jeune Krapp d'une "voix forte, un peu solennelle." (p. 13). Ici, il est important de noter que le Krapp de trente-neuf ans enregistré n'a pas seulement une voix différente, mais aussi, en quelque sorte, une personnalité différente du Krapp sur la scène. Bien que les deux aient beaucoup en commun, c'est-à-dire les mêmes problèmes: les bananes, la boisson et les mêmes aspirations, ils sont séparés irrévocablement l'un de l'autre par le temps. En effet, l'usage de l'appareil mécanique n'est qu'un moyen commode et accessible à Beckett pour produire un deuxième Krapp âgé de trente-neuf ans. On peut aussi bien appliquer à cette situation dans la pièce une phrase tirée de Proust: "the individual is a succession of

individuals."⁹ Les bandes représentent chacune une étape différente dans la vie de Krapp: "Trente-neuf ans aujourd'hui," (p. 13), "Viens juste d'écouter une vieille année, des passages au hasard. Je n'ai pas vérifié dans le livre, mais ça doit nous ramener à dix ou douze ans en arrière--" (p. 16), et "Viens d'écouter ce pauvre petit crétin pour qui je me prenais il y a trente ans," (p. 27). Krapp confère une existence aux bobines en les appelant "petite(s) coquine(s)!" (p. 11) et "petite(s) fripouille(s)!" (p. 12). De fait, les bandes, par le moyen du magnétophone, conservent pour Krapp, sa personnalité telle qu'elle était par le passé.

Le premier événement que mentionne le Krapp âgé de trente-neuf ans, c'est la mort de sa mère après sa "longue viduité." (p. 19). Ce mot 'viduité' attire l'attention de Krapp, qui va dans l'obscurité et "revient avec un énorme dictionnaire." (p. 19). Krapp, ouvrant celui-ci, commence à définir le mot. Krapp ne se réfère pas seulement au veuvage: "Etat — ou condition — de qui est — ou demeure — veuf — ou veuve. (...) Qui est — ou demeure? (...) Veuf ... veuf ... veuvage ... (...) Se dit aussi d'un animal, particulièrement d'un oiseau... L'oiseau veuve ou tisserin... Plumage noir des mâles ...

⁹ Samuel Beckett, Proust (New York: Grove Press, 1957), p. 8.

(...) L'oiseau veuve!" (p. 20). Cette définition crée une relation d'une part entre l'oiseau veuf et sa mère veuve et d'autre part entre l'oiseau noir et Krapp dont les vêtements sont également noirs.

Krapp continue à se rappeler la mort de sa mère: "— le store s'est baissé, un de ces machins marron sale qui s'enroulent (...)" (p. 21). Krapp juxtapose tout l'événement à "une petite balle de caoutchouc, vieille, noire, pleine, dure" (p. 22) qui devient en quelque sorte le signe de la mort de sa mère.

C'est alors que Krapp, âgé de trente-neuf ans, décrit ce qui s'est passé sur la première bande; c'est le moment où il avait environ vingt-huit ans. Dans le passage débutant par, "Viens juste d'écouter une vieille année (...)" (p. 16), les commentaires du jeune Krapp montrent le fil de continuité qui unit les trois Krapp: "Boire moins notamment. (...) Plans pour une vie sexuelle moins... (...) ... absorbante. (...) Fiasco des laxatifs," (p. 17) ainsi que la mention de "Bianca dans Kedar Street." (p. 16). La révélation du Krapp âgé de vingt-huit ans, placée entre le Krapp de trente-neuf ans et celui de soixante-neuf ans met en valeur la continuité dans le temps parmi les trois voix différentes de Krapp. Mais les plans du jeune Krapp ne seront pas entièrement valables pour un Krapp plus âgé parce qu'on voit qu'il boit de plus en plus. En fait, ces "passages au hasard", (p. 16), préparent

la présentation de la troisième bande. La répétition de certains détails d'un passage à un autre est le lien entre le présent et le passé dans la vie de Krapp. Même si le troisième Krapp est sensiblement différent des Krapp antérieurs, certains aspects de son caractère restent les mêmes. Les personnalités présentées par le truchement des bandes permettent à Beckett de montrer que les trois personnages sont trois aspects du même personnage, deux sur la scène: le jeune Krapp âgé de trente-neuf ans sous forme d'une voix enregistrée, le vieux Krapp en tant que présence corporelle, et une autre, le plus jeune Krapp âgé de vingt-huit ans environ, mentionné par le Krapp âgé de trente-neuf ans. C'est ainsi qu'une succession de Krapp est créée par le moyen d'un magnétophone. Ainsi, par le maniement de l'appareil, Krapp peut reculer dans le passé.

Après de longs préparatifs, le vieux Krapp est prêt à enregistrer la troisième bande, sa dernière bande. Krapp parle d'un objet qui la plupart du temps valorise les moments les plus précieux. Or, il rêve au voyage. La barque dans La dernière bande est l'unique moyen de se déplacer, mentionné par Krapp. Celui-ci songe donc à la barque qu'il poussait "au large (et laissait) aller à la dérive," (p. 24), "mouvement aisé et régulier qui abolit l'effort."¹⁰ La

¹⁰ Michèle Foucré, Le geste et la parole dans le théâtre de Samuel Beckett (Paris: Nizet, 1970), p. 88.

passivité de Krapp met en valeur le lac, qui contrôle les mouvements de la barque,

"Nous dérivions parmi les roseaux et la barque s'est coincée. Comme ils se pliaient, avec un soupir, devant la proue! (...) Je me suis coulé sur elle, mon visage dans ses seins et ma main sur elle. Nous restions là, couchés, sans remuer. Mais, sous nous, tout remuait, et nous remuait, doucement, de haut en bas, et d'un côté à l'autre." (p. 32).

Cet incident est répété trois fois, après des pauses lorsqu'il ramène la bande en arrière, aux pages 24, 25-26 et 32. L'existence de la barque n'apparaît que dans les récits des bandes parce que ce sont celles-ci qui ont enregistré cet événement érotique. Ainsi, la bande magnétique rappelle à Krapp les heures de sa promenade en barque; cette promenade n'a plus d'autre existence que celle de la parole qui l'a décrite. De même, la bande a sauvegardé une expérience d'"Effie" (p. 29) et des "dix-sept exemplaires" (p. 28), contre les empiétements du temps.

L'entassement des bandes démontre l'attachement du vieux Krapp au magnétophone qui conserve pour lui son passé. Cet objet a acquis une importance exceptionnelle par le fait que la parole est un moyen de passer le temps, de briser la

solitude et de faire revivre le passé. D'après Pierre Mélèse, "personne avant lui, que je sache, n'avait utilisé le magnétophone comme un personnage dramatique."¹¹ Le soliloque a trouvé dans La dernière bande pour la première fois, une forme qui combine le masque immobile et la figure mobile, le mime et la parole, le monologue et le dialogue et offre toutes ses ressources variées à un acteur.¹²

Comme nous avons vu, lorsque Krapp écoute les bandes, il lui faut se servir du registre et du dictionnaire, deux objets représentant un recours contre un manque de mémoire, contre un esprit vidé. C'est par la parole -- parole transmise par le magnétophone -- que Krapp nous fait voir les objets: la balle noire, la barque, Effie et les dix-sept exemplaires. Krapp nous montre les objets avec pour ainsi dire la spontanéité d'un magicien montrant ses accessoires innocents.¹³ D'après Ludovic Janvier, "Beckett est partagé entre se dire et se viser. Le langage (...) lui semble insuffisant pour

¹¹ Pierre Mélèse, Samuel Beckett, pp. 70-71.

¹² cf. Roy Walker, "Love, Chess and Death", The Twentieth Century CLXIV (December 1958), p. 535.

¹³ cf. la lettre de Beckett à Schneider mentionnée dans Robert Hatch, "Laughter at your own risk," Theatre III (September 1960), p. 114.

s'atteindre, et se dire, c'est surtout dire l'impossibilité de se dire. Il va donc se montrer."¹⁴ Et en effet, Krapp, personnage créé par Beckett, a réussi à se montrer par le moyen du magnétophone.

En plus de l'appareil mécanique, étudions maintenant certains autres objets comme le bouchon, la bouteille et le verre, par lesquels le personnage se montre.

Krapp boit peut-être pour se donner de l'entrain parce que la première fois qu'on entend un "bruit de bouchon qu'on tire" (p. 11), il revient avec un registre pour y trouver le numéro de la boîte et de la bobine qu'il désire et la deuxième fois qu'il y a un bruit de bouchon, on entend soudain une voix chevrotante. La troisième fois, l'on entend un "bruit de bouteille contre du verre" (p. 26) suivi de nouveau de la bouteille contre le verre, ce qui suggère sans doute un ultime effort parce qu'il "sort ses clefs," (p. 26), en choisit une, ouvre le premier tiroir, en sort une bobine vierge, la place sur l'appareil; il est prêt à recommencer à enregistrer. Ces trois essais peuvent être interprétés comme un geste de Krapp pour prouver à la fois qu'il est énergique, car il réussit toujours à agir et qu'il est maître de lui car il s'enregistre une troisième fois. L'alcool, est une

¹⁴Ludovic Janvier, Pour Samuel Beckett, p. 91.

source de satisfaction à laquelle Krapp revient plusieurs fois dans la pièce (pp. 11, 18 et 26).

Krapp boit peut-être pour se fortifier parce qu'il apparaît les deux premières fois, ranimé et rafraîchi; il s'établit sous la lumière de sa table et commence de nouveau la tâche de se trouver en présence de lui-même. De fait, la boisson, qui pour Krapp est une puissance, est quelque chose dont il a besoin pour se rassurer lorsqu'il se propose d'écouter les deux premières bandes et quand il décide d'agir en commençant un nouvel enregistrement sur la troisième bande. La boisson seule est une source de courage et de force dans le corps de Krapp parce que Krapp doit continuer à jouer.

Le bouchon, la bouteille et le verre donnent ainsi l'idée d'un Krapp alcoolique parce que chaque fois qu'il doit agir ou qu'il désire faire quelque chose, il boit. Ces objets servent donc à montrer la faiblesse du personnage.

Jetant un coup d'oeil sur les objets empruntés au domaine de tous les jours, c'est-à-dire, les nombreuses possessions et principalement la machine, autour desquels La dernière bande s'organise, on se rend compte que ce sont les objets qui nous renseignent sur le personnage Krapp. Ce dernier assume lui-même le rôle du clown utilisant pour son jeu les bananes, la montre d'argent avec chaîne et l'enveloppe devenues des objets précieux grâce au manie-ment répété.

La table, comprenant les tiroirs, la serrure et les clefs, emprisonne les bobines et les bananes; le banal est, dès lors, mêlé au quotidien.

Le magnétophone, auquel Samuel Beckett ne consacre pas moins de trois quarts de la pièce, est l'objet principal parce que c'est l'unique moyen de fusionner les temps. L'appareil lui sert, à la fois, d'ami, par l'enregistrement des deux premières bandes qui lui tient compagnie et de soutien par l'enregistrement de la dernière bande.

Le jeune Krapp, plein de vie et seul, divague, et l'appareil l'enregistre tandis que le Krapp vieilli, trébuchant et seul, parle, discute et raisonne par le truchement d'une troisième et dernière bande à enregistrer. Le jeune Krapp faisait des phrases tandis que le nouvel enregistrement du Krapp âgé, est rempli de fragments, de soupirs et de pauses. Cette troisième bande est le moyen de la continuité dans le temps et de la répétition quotidienne.

L'appareil donne ainsi, lorsque Krapp parle, l'impression d'un éclatement du plus profond du personnage. Le magnétophone, cet unique moyen de communication au théâtre, suggère la volonté, le désir et la nécessité chez Krapp de se répandre, de s'extérioriser et de s'inventer. En fait, le magnétophone, contenant des rappels du passé, est devenu également un moyen d'évasion.

Une pièce de théâtre dépend beaucoup de la mise en scène. Cette pièce dépend excessivement de la mise en scène parce que Krapp n'a que ces objets pour le divertir et il les manie afin de passer le temps. Par l'intermédiaire des objets, Beckett éclaircit les nombreuses tentatives de l'homme cherchant à combler le vide de sa vie. Ainsi, le théâtre de Beckett est l'oeuvre d'un "montreur passionné de mise en scène"¹⁵ parce que Krapp a fait l'inventaire des objets à l'intérieur d'une 'turne' dans une 'lumière crue' ou dans 'l'obscurité' et il s'en est occupé. Les objets ont enfin acquis une signification hors de leur rôle habituel d'accessoires.

¹⁵ J.-J. Mayoux, "Samuel Beckett homme de théâtre"
Livres de France 1, p. 20.

Fin de partie

Dans La dernière bande, les indications scéniques ont joué un rôle important. Il s'agit maintenant d'examiner Fin de partie et de savoir si les indications scéniques occupent une place aussi considérable dans cette pièce-ci.

Cette étude va d'abord traiter de l'espace extérieur révéilé par Clov et de l'espace intérieur qui comprend à la fois la chambre de Hamm et la cuisine de Clov. Regardons maintenant tout ce qui participe à la création de ce décor à double aspect.

Samuel Beckett indique avec précision la scène et le décor dans Fin de partie (cf. pp. 13-15).^{*} Il présente deux espaces: l'espace extérieur est évoqué par le dialogue tandis que les indications scéniques créent l'espace intérieur.

D'abord, il y a "aux murs de droite et de gauche, vers le fond, deux petites fenêtres haut perchées, rideaux fermés." (p. 13). Ainsi, il y a une possibilité de communication entre les personnages sur la scène et le monde extérieur, communication qui s'effectue également grâce à l'escabeau et à la longue-vue. Clov se sert d'un objet afin

*Edition de l'oeuvre de Samuel Beckett utilisée pour les citations dans ce chapitre: Fin de partie suivi de Actes sans paroles. (Paris: Minuit, 1957).

de regarder par les fenêtres:

Il sort, revient aussitôt avec un escabeau, l'installe sous la fenêtre à gauche, monte dessus, tire le rideau. Il descend de l'escabeau, fait six pas vers la fenêtre à droite, retourne prendre l'escabeau, l'installe sous la fenêtre à droite, monte dessus, tire le rideau. Il descend de l'escabeau, fait trois pas vers la fenêtre à gauche, retourne prendre l'escabeau, l'installe sous la fenêtre à gauche, monte dessus, regarde par la fenêtre. Rire bref. Il descend de l'escabeau, fait un pas vers la fenêtre à droite, retourne prendre l'escabeau, l'installe sous la fenêtre à droite, monte dessus, regarde par la fenêtre. Rire bref. Il descend de l'escabeau, va vers les poubelles, retourne prendre l'escabeau, le prend, se ravise, le lâche (...) (pp. 14-15).

Le geste est routinier. Les actions de Clov -- le fait de chercher, d'apporter, de monter, de descendre, de remonter et de redescendre l'escabeau, de l'oublier et de retourner le chercher -- se répètent au point de perdre leur signification. Ainsi, cette dévalorisation évoque le néant. L'escabeau est donc l'objet sur lequel porte un rite vide.

Clov utilise aussi la lunette pour regarder dehors. La nécessité de renforcer le sens de la perception par la lunette suggère qu'il devient de plus en plus difficile de contempler le monde par les fenêtres. Cette difficulté évoque une dégradation physique de Clov. Le maniement de la lunette qui va de pair avec le jeu de reprendre l'escabeau et le va et vient de Clov de la fenêtre de gauche à celle de droite, revient à plusieurs reprises dans le texte: pp. 44-46, 48, 87-88, 96-97, 99-103 et 105-106. "Clov descend de l'escabeau, fait quelques pas vers la fenêtre à gauche, retourne prendre l'escabeau, l'installe sous la fenêtre à gauche, monte dessus, braque la lunette sur le dehors, regarde longuement. Il sursaute, baisse la lunette, l'examine, la braque de nouveau." (p. 46). La lunette est juxtaposée à l'escabeau parce que l'un et l'autre sont indispensables si l'on veut regarder le monde extérieur. Ainsi, l'acte de regarder l'extérieur par la manipulation de la lunette et de l'escabeau valorise la séparation entre l'univers extérieur et le monde intérieur.

Dans l'espace extérieur, "il fait gris (...) GRRIS!" (p. 48), et le soleil est inexistant (cf. p. 48); le lieu géographique même n'est aucunement précisé. L'espace extérieur équivaut à un univers vague: la terre et la mer sont dépourvues de vie et de couleur. A cause de l'absence

de vie et de couleur et grâce à l'univers 'gris', la terre et la mer renforcent l'idée du néant, et par ce fait même, accentuent le vague de l'univers extérieur. Ainsi, c'est Clov, par l'entremise de la lunette et de l'escabeau, qui révèle l'espace extérieur -- un univers incertain -- aux spectateurs et aux personnages. D'après Michèle Foucré, il "met tout en ordre pour que le spectacle commence, il est le magicien qui anime chaque élément."¹

Certains objets, souvent déplacés, aident à la création du personnage de Clov. Le jeu exagéré de l'escabeau et de la lunette, lors de la description de l'espace extérieur, est évidemment caractéristique du rôle clownesque. Cette même technique a également été utilisée pour créer le personnage de Chaplin. Chaplin, comme Clov, a eu recours aux objets pour créer son rôle de clown. Ainsi, l'escabeau et la lunette, employés par Clov deviennent, d'une part, une nécessité pour décrire que tout est "mortibus" (p. 46) à l'extérieur et d'autre part, pour établir son rôle clownesque dans Fin de partie.

La ligne de démarcation entre l'espace extérieur et l'espace intérieur est faite d'un mur et d'une porte. Le

¹ Michèle Foucré, Le geste et la parole dans le théâtre de Samuel Beckett, pp. 36-37.

mur est un objet fascinant pour Clov ainsi que pour Hamm: Clov "va jusqu'au mur du fond, s'y appuie du front et des mains" (p. 21) et il "regarde le mur" (p. 26); Hamm s'arrête "tout près du mur du fond. (Il) pose la main contre le mur" (p. 41); il "se penche vers le mur, y colle l'oreille (...) frappe le mur avec son doigt replié" (p. 42) et constate que le mur est fait de "briques creuses". (p. 42). Tout d'abord, le mur semble en mesure de révéler un secret (lorsque les personnages s'y appuient); mais, la phrase exprimée avec violence, "Tout ça c'est creux!" (p. 42) suggère que le mur est surtout une source d'inquiétude pour Hamm. Le monde intérieur est séparé de l'extérieur par un mur qui n'est pas tellement solide. Mais, les personnages à l'intérieur sont, tout de même à l'abri du monde extérieur. D'une part, le mur, qui sépare les deux espaces, suggère la protection du monde intérieur contre l'extérieur menaçant. D'autre part, le mur creux renforce l'idée du vide et par ce fait même, accentue le vague de l'espace extérieur.

Paradoxalement, la même porte est le moyen d'accès à l'intérieur et à la cuisine. La porte est indirectement évoquée une vingtaine de fois lorsque Clov répète: 'Je te quitte.' Clov essaie de partir à treize reprises: --Clov va à la porte et s'arrête: pp. 28, 40, 44, 52, 61, 79, 105, 106, 109.

--Il va à la porte, se retourne: pp. 67, 90.

--Clov se précipite vers la porte ... Clov s'arrête:
p. 103.

--Clov ouvre la porte, se retourne: p. 69.

Ces nombreuses allusions, à un acte qui nécessairement a besoin d'une porte, valorisent fortement cet objet. La porte est le moyen d'accès à la cuisine et à l'extérieur; on sait que Clov quitte la chambre de Hamm pour se retirer dans sa propre cuisine mais il ne quitte jamais la maison. Comme nous avons déjà vu, la lunette et l'escabeau sont utilisés par Clov pour regarder et révéler l'univers extérieur aux autres personnages; au cours de la pièce, aucun personnage ne part de la maison. Cette porte, qui n'ouvre pas sur l'extérieur, accentue la séparation du monde intérieur d'avec l'extérieur. Le rôle de la porte est donc analogue au rôle du mur: même si le mur est creux, le mur sépare quand même l'intérieur de l'extérieur. L'espace extérieur, étant donné qu'il est un univers vague à cause de l'absence de vie et de couleur, est distincte de l'espace intérieur. La porte, comme le mur, évoque, d'une part, la protection du monde intérieur contre l'univers extérieur menaçant; d'autre part, la porte et le mur sont deux obstacles devant les activités de Clov lorsqu'il contemple l'espace extérieur. Ainsi, la porte, comme le mur, protège

les personnages à l'intérieur contre l'extérieur et accentue le vide menaçant de l'univers extérieur.

L'espace intérieur comprend, à la fois, la chambre de Hamm que voit le spectateur et la cuisine de Clov -- le prolongement de cette chambre -- révélée par le dialogue. La cuisine joue un rôle considérable de deux points de vue: Clov va dans la cuisine, attendre que Hamm lui siffle (cf. pp. 29, 38, 69 et 75) et c'est aussi l'endroit où Clov va chercher les objets qui vont jouer un rôle dans la pièce. Il y a plusieurs occasions où Clov sort pour revenir avec un objet:

--un escabeau: p. 16

--la lunette: pp. 44, 45

--l'escabeau sans la lunette: p. 44

--un chien noir en peluche: p. 57

--une gaffe: p. 61

--un réveil: pp. 67, 93.

--A une autre occasion, il sort et entre vêtu d'un panama, d'un veston de tweed, d'un imperméable et portant un parapluie et une valise. (cf. p. 110).

Ainsi, la cuisine est utile pour les personnages comme la chambre "dans l'obscurité" l'était pour Krapp: la cuisine est un refuge pour Clov lorsqu'il veut être seul (pp. 29-38 et 69-75), ainsi que l'endroit où sont conservés les objets qui sont utilisés dans la pièce. La cuisine semble

être à la fois le domaine des objets et le refuge de Clov. Ce parallélisme suggère une assimilation de Clov à un objet; le personnage se réduit au niveau d'un objet parmi les autres choses entassées.

Dans la cuisine, il y a aussi un rat. Puisque le spectateur ne le voit jamais, cet animal est peut-être imaginaire. Mais le rat devient une source d'inquiétude pour Hamm:

Hamm. — (...) Et ce rat?

Clov. — Il s'est sauvé.

Hamm. — Il n'ira pas loin. (Un temps. Inquiet.)

Hein? (p. 93).

Peut-être cette émotion résulte-t-elle du fait que pour Hamm le rat, qui est à moitié exterminé (cf. p. 75), lui rappelle sa propre diminution physique. Le vœu de Hamm, révélée par son inquiétude sur le sort du rat, est de voir réduire l'animal de l'état actif à l'état passif, qu'est la mort. Il veut donc que le rat se métamorphose en un objet.

L'espace intérieur ne comprend pas seulement la cuisine de Clov mais aussi la chambre de Hamm.

Le décor est réduit à l'extrême: "intérieur sans meubles," (p. 13) à l'exception d'un "tableau retourné accroché au mur près de la porte." (cf. p. 13). Il y a un rapport entre ce tableau et un souvenir de Hamm: "J'ai connu un fou qui croyait que la fin du monde était arrivée.

Il faisait de la peinture. Je l'aimais bien. J'allais le voir, à l'asile. Je le prenais par la main et le traînais devant la fenêtre." (p. 62). En s'attachant à ce tableau, Hamm montre qu'il tient à ses souvenirs. Le texte ne suggère qu'un seul sujet représenté par le tableau -- la fin du monde. Un tel tableau de la fin du monde peut bien prendre place dans ce décor, car il en accentue la neutralité. En outre, le tableau est retourné; même sa fonction décorative est niée, ce qui renforce le néant -- neutralité de décor, grâce à la négation de toute décoration.

Le tableau sera remplacé par un autre objet: le réveil. Clov d'abord "approche (le réveil) de l'oreille de Hamm, déclenche la sonnerie" (p. 67), puis "Clov se penche, réveille Nagg en faisant sonner le réveil." (p. 68). Puisque le réveil est utilisé par Clov pour réveiller Hamm et Nagg, l'appareil a un rôle de stimulus qui rappelle celui de Clov lui-même. Cette affirmation trouve son écho dans les mots de Michèle Foucré: "il intervient un élément extérieur, la sonnerie, qui remplace en quelque sorte le rôle de déclenchement que remplissait Clov."²

Ce rôle considérable du réveil s'amoindrit plus tard. Clov entre de nouveau avec le réveil à la main mais il ne

² Michèle Foucré, Le geste et la parole dans le théâtre de Samuel Beckett, pp. 37-38.

l'emploie pas pour réveiller Hamm et Nagg; il "avise le tableau, le décroche, l'appuie par terre toujours retourné contre le mur, accroche le réveil à sa place." (pp. 94-95). Ainsi, le réveil, évocateur du temps, remplace un tableau, accessoire de la mise en scène: le réveil devient une décoration tandis que le tableau perd son rôle même d'ornement. Le réveil, comme le tableau, accentue non seulement la neutralité du décor; leur utilisation valorise également le thème de la dégradation, et le processus que subit ces objets -- leur dégradation progressive -- aboutit à une sorte de néant.

Le réveil quitte la place du tableau; Clov "regarde le réveil, le décroche, cherche des yeux une meilleure place, va à l'escabeau, pose le réveil sur l'escabeau, retourne à sa place près du fauteuil." (p. 106). Puisque Clov déplace le réveil, de nouveau, pour le poser sur l'escabeau, le réveil perd maintenant le rôle de décoration, qui lui était attribué auparavant, lorsqu'il a remplacé le tableau. Ainsi, le réveil se dégrade encore et devient un objet banal parmi les autres.

Clov est réduit au niveau d'un objet lorsqu'il se réfugie dans la cuisine attendre que Hamm lui siffle, le rat est transformé en un objet par sa réduction de l'état actif à l'état passif, et maintenant, le réveil et le tableau sont dévalorisés pour aboutir au néant. Le thème

des objets va de pair avec une dégradation croissante dans Fin de partie.

Pour ce décor, Beckett exige un éclairage précis qui doit demeurer toujours le même du début à la fin: "Lumière grisâtre." (p. 13). Cette lumière à l'intérieur, en fait un univers "gris", rappelle ainsi l'espace extérieur qui est présenté dans la pièce comme un "zéro". (cf. pp. 45-46). Ainsi, l'espace intérieur ressemble un peu à l'espace extérieur, d'autant plus que le mur qui les sépare est creux. Hamm a donc raison de s'inquiéter.

Etudions maintenant comment le décor -- l'espace extérieur et intérieur -- va de pair avec l'atmosphère qui baigne les quatre personnages de Fin de partie.

Sous la lumière de l'espace intérieur, Beckett crée un monde dont l'apparence est indiquée avec précision. En premier lieu, il utilise le comportement du personnage, Hamm, pour indiquer que ce dernier se réveille:

— A — (bâillements) — à moi. (Un temps)
De jouer. (Il tient à bout de bras le mou-
choir ouvert devant lui.) Vieux linge! (Il
ôte ses lunettes, s'essuie les yeux, le vi-
sage, essuie les lunettes, les remet, plie
soigneusement le mouchoir et le met déli-
catement dans la poche du haut de sa robe de
chambre. Il s'éclaircit la gorge, joint les

bouts des doigts.) Peut-il y a — (bâille-
ments) — y avoir misère plus ... plus haute
que la mienne? (pp. 16-17).

Soulignons aussi le fait que les 'bâillements' se répètent
à trois reprises. (cf. p. 17).

En plus, Beckett se sert des vêtements pour le même
but; Hamm est en "robe de chambre, coiffé d'une calotte en
feutre, un grand mouchoir taché de sang étalé sur le
visage (...) un plaid sur les genoux, d'épaisses chaus-
settes aux pieds." (p. 15). Il porte des "lunettes
noires." (p. 16). C'est à peu près la même chose pour Nagg
et Nell. Les seuls vêtements, qui apparaissent chez Nagg
et Nell, sont les chapeaux. La tête de Nagg est "coiffée
d'un bonnet de nuit," (p. 23), tandis que Nell porte un
"bonnet de dentelle." (p. 29). Les bonnets de Nagg et Nell
sont utilisés pour la même raison: ils suggèrent que le
couple se réveille. Ainsi, les bonnets ont maintenant
acquis un rôle significatif hors de leur rôle d'accessoires.

Le mouchoir taché de sang de Hamm dans Fin de partie
fait penser au linge de Véronique marqué des traits san-
glants du Christ. Le dernier geste de Hamm en se couvrant
le visage du grand mouchoir taché de sang et en lui parlant
ainsi -- "Vieux linge! (Un temps.) Toi — je te garde,"
(p. 112) -- évoque, à cause de cette association, l'attente
de la mort.

Hamm possède aussi des lunettes noires, signalant qu'il est aveugle. Beckett valorise par d'autres moyens aussi l'aveuglement de Hamm:

Hamm. — Tu n'as jamais eu la curiosité, pendant que je dormais, d'enlever mes lunettes et de regarder mes yeux?

Clov. — En soulevant les paupières? (Un temps.) Non.

Hamm. — Un jour je te les montrerai. (Un temps.) Il paraît qu'ils sont tout blancs. (Un temps.) (...) (p. 18).

A plusieurs reprises, Hamm ôte ses lunettes noires, s'essuie les yeux et remet les lunettes. (cf. pp. 16, 110). Ces mouvements ressemblent au jeu du mouchoir. Les lunettes noires et l'aveuglement qu'ils rappellent ont la fonction de souligner la dégradation physique du personnage, comme le jeu du mouchoir suggère la possibilité de sa mort.

Lorsque Hamm rappelle à Clov l'histoire d'un fou qui faisait de la peinture (cf. pp. 62-63), Hamm soulève d'abord sa calotte en feutre, puis la remet tout de suite après. Hamm répète ce geste plus tard:

Hamm. — Va voir si elle est morte.

Clov va à la poubelle de Nell, soulève le couvercle, se penche. Un temps.

Clov. — On dirait que oui.

Il rabat le couvercle, se redresse. Hamm soulève sa calotte. Un temps. Il la remet. (pp. 83-84).

Le geste traditionnel de soulever le chapeau indique au spectateur que le fou et Nell sont morts. Ainsi, la calotte en feutre de Hamm perd son rôle habituel de vêtement afin de mettre en valeur la mort du fou et de Nell.

Un vêtement qui joue un rôle quasi symbolique dans Fin de partie, c'est le plaid.

Hamm. — (...) Donne-moi un plaid, je gèle. (p. 89).

La fonction d'un plaid est d'isoler un corps et d'empêcher la chaleur de lui échapper. Le plaid, comme le mur et la porte, suggère, d'une part, l'isolement de Hamm dans sa chambre et d'autre part, l'image d'une séparation voulue d'avec le monde extérieur. Ce que portent les personnages contribue à la création d'une atmosphère qui va de pair avec leur décor -- une atmosphère d'isolement, de diminution et de mort.

Clov est habillé d'une chemise et d'un pantalon; mais, il n'est pas le seul être vivant à l'intérieur de des vêtements:

Clov (avec angoisse, se grattant). — J'ai

une puce!

Hamm. — Une puce! Il y a encore des puces?

Clov (se grattant). — A moins que ce ne soit
un morpion.

Hamm (très inquiet). — Mais à partir de là l'humanité pourrait se reconstituer!

Attrape-la, pour l'amour du ciel!

Clov. — Je vais chercher la poudre.

Il sort.

Hamm. — Une puce! C'est épouvantable! Quelle journée!

Entre Clov, un carton verseur à la main.

Clov. — Je suis de retour, avec l'insecticide.

Hamm. — Flanque-lui-en plein la lampe!

Clov dégage sa chemise du pantalon, débou-
tonne le haut de celui-ci, l'écarte de son
ventre et verse la poudre dans le trou. Il
se penche, regarde, attend, tressaille,
reverse frénétiquement de la poudre, se
penche, regarde, attend. (pp. 50-51).

L'importance donnée à la puce pourrait sembler excessive. L'exagération du jeu de Clov avec le carton verseur place l'incident de la puce sous le signe de la dérision. La puce sert à amuser non seulement les personnages mais aussi les spectateurs. Le but du jeu des personnages est de réduire la puce, comme le rat, au niveau d'objet inanimé. Ainsi, l'épisode clownesque de la puce dépasse la bouffonnerie car il comporte aussi des allusions à la mort.

Le dernier tableau montre Clov vêtu pour sortir:

"Panama, veston de tweed, imperméable sur le bras, parapluie,
valise." (p. 110). Le fait qu'il s'habille ainsi indique son intention de voyager. Puisque Clov ne part pas, les vêtements de Clov ne créent qu'une parodie du départ.

L'intention de se déplacer est ainsi réduite au néant. Certains parallèles commencent donc à relier au monde extérieur les objets vestimentaires de Clov.

Beckett présente au spectateur quatre personnages: Hamm, Nagg, Nell et Clov. La plupart de ces personnages sont munis de chapeaux. Hamm et Clov ont des chapeaux et dans le cas de Nagg et Nell, les vêtements visibles se limitent aux chapeaux. Le geste de Hamm qui soulève sa calotte en feutre, lorsque Nell est décédée, rappelle la mort, le panama de Clov évoque un départ anéanti et les bonnets de Nagg et Nell impliquent le réveil. Ainsi, les vêtements jouent un rôle autre que celui de parures: la robe de chambre, le mouchoir de Hamm et l'accoutrement de départ de Clov soulignent la réduction de la vie à la mort. Rappelons aussi les lunettes noires, qui cachent les yeux aveugles de Hamm, suggérant la réduction des capacités de son corps. L'incident de la puce, associé à la trivialité du jeu, évoque en même temps, la réduction de l'état actif à l'état passif. Cette analyse de leurs vêtements suggère donc que les personnages ne sont non seulement entourés d'éléments en voie de décomposition: ils sont eux-mêmes en train de désintégrer.

Aveugle et paralysé, Hamm est en quelque sorte réduit au niveau d'un objet. Il dépend de son fauteuil à roulettes qu'il ne quitte jamais. Pour se déplacer, Hamm dépend de

l'obéissance de Clov qui passe une grande partie de son temps à manier le fauteuil.

Les multiples déplacements de Hamm confèrent tout naturellement de l'importance au fauteuil à roulettes. Clov avance, ramène, arrête et déplace ce fauteuil treize fois avec les variantes suivantes:

- Clov fait avancer (ou pousse) le fauteuil: cinq fois (pp. 41 (trois fois), 85, 86).
- Clov ramène (ou remet rageusement) le fauteuil à sa place: trois fois (pp. 42, 88, 100).
- Clov arrête le fauteuil sous la fenêtre: deux fois (pp. 85, 86).
- Clov colle le fauteuil contre le mur: une fois (p. 42).
- Clov déplace insensiblement le fauteuil: deux fois (p. 43).
- Hamm s'efforce (ou essaie) de déplacer le fauteuil: deux fois (pp. 62, 110).

Ainsi, le geste devient routinier et ressemble beaucoup au jeu de l'escabeau. Le fait d'avancer, de ramener, d'arrêter et de déplacer le fauteuil à roulettes, souvent sans que le déplacement soit important, devient, par la répétition et l'absence de motivation visible, vide de sens, ce qui évoque le néant.

Hamm manifeste deux préoccupations au sujet de sa chambre: il veut d'abord en toucher les limites, puis il désire en être au centre. Hamm demande à Clov: "Fais-moi faire un petit tour. (Clov se met derrière le fauteuil et le fait avancer.) Pas trop vite! (Clov fait avancer le fauteuil.) Fais-moi faire le tour du monde! (Clov fait avancer le fauteuil.) Rase les murs." (p. 41). Dans les pages suivantes, nous voyons Hamm faire un petit tour du monde: il visite le mur (cf. p. 42), la fenêtre de droite (cf. p. 85) et celle de gauche (cf. p. 86). Cette promenade est pour Hamm une exploration de l'espace intérieur. Regardons maintenant ce qui participe à la découverte de l'espace intérieur.

Hamm exige que le fauteuil à roulettes soit bien au centre, jusqu'au point que le centre de la chambre devienne une obsession: "J'étais bien au centre, n'est-ce-pas?" (p. 41, cf. p. 42). Rien que l'approximation le rend furieux:

Hamm. — Je suis bien au centre?

Clov. — Je vais mesurer.

Hamm. — A peu près! A peu près!

Clov. — Là.

Hamm. — Je suis à peu près au centre?

Clov. — Il me semble.

Hamm. — Il te semble! Mets-moi bien au centre!

Clov. — Je vais chercher la chaîne.

Hamm. — A vue de nez! A vue de nez! (Clov
déplace insensiblement le fauteuil.)
Bien au centre!

Clov. — Là.

Un temps.

Hamm. — Je me sens un peu trop sur la gauche.
(Clov déplace insensiblement le fauteuil.
Un temps.) Maintenant je me sens un peu
trop sur la droite. (Même jeu.) Je
me sens un peu trop en avant. (Même
jeu.) Maintenant je me sens un peu trop
en arrière. (Même jeu.) Ne reste pas
là (derrière le fauteuil), tu me fais
peur. (pp. 42-43).

En exprimant son désir d'être au centre de sa chambre, Hamm manifeste son intention de prendre possession -- de devenir le "centre" -- de l'espace intérieur.

Ces incidents -- le "tour du monde" et la prise de possession du centre de la chambre -- montrent que Hamm essaie de dominer l'espace intérieur. C'est une manière au moins symbolique de dominer, parallèle à la domination de Hamm sur Clov, lorsque nous avons vu ce dernier manipuler le fauteuil

à roulettes sous les ordres de Hamm (cf. pp. 41, 42, 43, 85, 86, 88, 100).

L'indication scénique -- "Clov à côté du fauteuil" -- revient comme un leitmotiv:

-- Il s'arrête à côté du fauteuil: deux fois (pp. 17, 93).

--Clov retourne à sa place à côté du fauteuil: sept fois (pp. 22, 24, 43, 48, 88, 89, 106).

--Clov reste derrière le fauteuil, tête baissée: une fois (p. 88).

Clov, semble-t-il, est contrôlé comme s'il était un objet.

Etant donné la fréquence de l'expression "Clov à côté du fauteuil", le fauteuil à roulettes semble plus important que lui tandis que Clov perd sa caractéristique d'indépendance inhérente, pour devenir à son tour un objet.

Les nombreux déplacements de Hamm dans son fauteuil à roulettes confèrent davantage de l'importance aux roues de bicyclette:

Hamm. — Va me chercher deux roues de bicyclette.

Clov. — Il n'y a plus de roues de bicyclette.

Hamm. — Qu'est-ce que tu as fait de ta bicyclette?

Clov. — Je n'ai jamais eu de bicyclette.

Hamm. — La chose est impossible.

Clov. — Quand il y avait encore des bicyclettes
j'ai pleuré pour en avoir une. Je me
suis traîné à tes pieds. Tu m'as

envoyé promener. Maintenant il n'y en a plus. (p. 22).

Hamm revient une deuxième fois au sujet de la bicyclette: "Il nous faudrait un vrai fauteuil roulant. Avec de grandes roues. Des roues de bicyclette." (p. 41). La disparition des roues de bicyclette suggère l'élimination progressive, dans l'univers de la pièce, des objets qu'on trouve normalement dans le monde de tous les jours.

Hamm ne possède donc pas de grandes roues de bicyclette pour son fauteuil à roulettes. D'une part, la disparition de ces roues souligne davantage le thème de la dégradation des objets. D'autre part, les roues de bicyclette, en évoquant la possibilité de se déplacer, rappellent la parodie du départ vue plus haut. Les roues de bicyclette se relient ainsi à un autre thème -- le néant.

Hamm porte "un sifflet pendu au cou." (p. 15). Après les nombreux gestes de Clov, qui manie l'escabeau, Hamm mentionne: "Mon ... chien?" (p. 17). Mais lorsque Clov ayant apporté un chien en peluche, s'adresse en retour à Hamm, il lui dit au pluriel: "Tes chiens sont là." (p. 57). Clov est non seulement son fils et le domestique qui lui apporte tous les objets qu'il demande mais il est aussi son chien. C'est la seule interprétation possible du pluriel dans la phrase citée. Fidèle à la fonction d'un chien, Clov vient

à Hamm chaque fois que ce dernier siffle. Ainsi, Clov est réduit au rôle de serviteur-chien. Le sifflet est donc le signe du pouvoir et de l'autorité de Hamm, en même temps que le signe de la dégradation de Clov.

Hamm possède un chien noir en peluche qui n'a que trois pattes. Comme ce serait normal pour un enfant, Hamm montre de l'affection pour un chien: il "l'assied sur ses genoux, le palpe, le caresse." (p. 57). Mais lorsque Hamm veut que le chien prenne une pose "comme s'il (...) demandait un os" (p. 59), l'accessoire de théâtre devient un être à tyranniser: "Laisse-le comme ça, en train de m'implorer." (p. 59). L'image du chien en train d'implorer son maître, appuie le rôle d'autorité de Hamm.

Le rôle traditionnel de l'esclave est d'implorer son maître et celui du chien est de venir aux pieds de son maître lorsqu'il siffle. Mais dans Fin de partie, les rôles sont renversés: l'esclave vient lorsque son maître siffle et le chien implore. Ainsi, l'attitude suppliante imposée au chien en peluche valorise la personnalité d'esclave accordée à Clov, par le moyen du sifflet.

Hamm s'intéresse à ce chien pour d'autres raisons aussi; Clov "accroupi (...) essaie de faire tenir le chien debout, n'y arrive pas, le lâche. Le chien tombe sur le flanc." (p. 58). Ce n'est que plus tard que Hamm dit: "ce n'est

pas un vrai chien." (p. 78). Puisque c'est un objet, "il ne peut pas partir." (p. 78). Il y a un rapport entre Clov qui ne part pas et le chien qui ne peut pas quitter la maison de Hamm. Ainsi, la relation, entre Clov et le chien est renforcé, ce qui suggère de nouveau que le personnage est réduit au niveau d'un objet.

Au début, Hamm s'attache fortement au chien en peluche:

Hamm. — Va le chercher.

Clov. — Il lui manque une patte.

Hamm. — Va le chercher! (Clov sort.) Ca avance. (p. 57).

Hamm. — Donne-moi le chien.

Clov (regardant). — Tais-toi.

Hamm (plus fort). — Donne-moi le chien! (p. 101).

Mais Hamm se débarrasse de son chien deux fois:

Hamm. — (...) (Hamm jette le chien.) Sale bête! (p. 78).

Clov. — Tu ne veux pas ton chien?

Hamm. — Non. (p. 90).

Hamm est tenté de jeter le chien mais il "se ravise." (p. 110).

Enfin, "il jette le chien." (p. 112). Au lieu d'un fort attachement à l'égard du chien, il y a maintenant une ambivalence. Cette antipathie pour un objet qui d'abord avait une certaine importance, n'est plus une réaction isolée dans la pièce.

La gaffe joue un rôle semblable à celui du chien:

Hamm. — Va me chercher la gaffe. (...)

Entre Clov, la gaffe à la main.

Clov. — Voilà ta gaffe, Avale-la.

Il donne la gaffe à Hamm qui s'efforce, en prenant appui dessus, à droite, à gauche, devant lui, de déplacer le fauteuil. (pp. 61-62).

Hamm se sert de la gaffe pour se déplacer. Mais puisqu'il n'arrive pas à bouger, il se débarrasse de la gaffe; il la "jette" (pp. 62, 110) comme il avait jeté le chien.

Il y a un rapport entre ces trois objets: Hamm fait l'élimination des accessoires. Lorsqu'il jette le sifflet (cf. p. 112), objet devenu caractéristique de sa tyrannie, le chien (cf. p. 112), jouet symboliquement lié à sa domination et la gaffe (cf. p. 110), objet représentant une possibilité de se déplacer sans Clov, le maître abandonne les accessoires de son pouvoir et de son autorité. Il se diminue.

Il s'agit d'examiner une autre possession: le calmant.

Hamm répète souvent les paroles suivantes:

Hamm. — Ce n'est pas l'heure de mon calmant? (pp. 21, 26, 52, 67, 93).

Hamm. — (...) Donne-moi mon calmant. (p. 40).

La fonction d'un calmant est d'apaiser la douleur physique.

D'après Jacques Guicharnaud, "One of the signs of man's

solitude is physical suffering."³ Le grand agacement de Hamm devant tout ce qui l'entoure montre jusqu'à quel point il a besoin d'un calmant. Mais, le calmant chimique n'existe plus:

Clov. — Il n'y a plus de calmant.

Un temps.

Hamm (épouvanté). — Mon ...! (Un temps.) Plus de calmant!

Clov. — Plus de calmant. Tu n'auras jamais plus de calmant.

Un temps.

Hamm. — Mais la petite boîte ronde. Elle était pleine!

Clov. — Oui, mais maintenant elle est vide. (p. 94).

Le besoin du calmant que montre Hamm et l'absence du calmant suggère que le calmant final est la mort.

L'existence du fauteuil à roulettes, du chien en peluche, du sifflet, de la gaffe et du calmant offrent à Hamm un moyen de passer le temps. Le rôle actif imposé plus tard au fauteuil à roulettes et l'élimination des autres objets nommés ci-dessus suggèrent la dégradation physique et morale de Hamm et de Clov.

Les activités de Clov mettent en valeur certains autres objets:

³ Jacques Guicharnaud, Modern French Theatre from Giraudoux to Genet, p. 238.

"(il) va aux poubelles, enlève le drap
qui les recouvre, le plie soigneusement
et le met sur le bras. Il soulève un cou-
vercle, se penche et regarde dans la pou-
belle. Rire bref. Il rabat le couvercle.
Même jeu avec l'autre poubelle. Il va vers
Hamm, enlève le drap qui le recouvre, le
plie soigneusement et le met sur le bras."

(p. 15).

Beckett confère un rôle important aux poubelles: elles contiennent Nagg et Nell.

Nagg et Nell sont les parents de Hamm; ils passent leur temps, du début à la fin de la pièce, dans des poubelles. Une poubelle, comme la chambre de Hamm, est un système clos. Puisque Nagg et Nell sont séparés l'un de l'autre, l'isolement de l'homme et de la femme est suggéré. Etant donné que Nagg et Nell sont toujours dans les poubelles, ces personnages se trouvent dans une ambiance particulière:

Nagg. — On a changé ta sciure?

Nell. — Ce n'est pas de la sciure. (Un temps.
Avec lassitude.) Tu ne peux pas être
un peu précis, Nagg?

Nagg. — Ton sable alors. Quelle importance?

Nell. — C'est important.

Un temps.

Nagg. — Autrefois c'était de la sciure.

Nell. — Hé oui.

Nagg. — Et maintenant c'est du sable. (Un temps.) De la plage. (Un temps. Plus fort.) Maintenant c'est du sable qu'il va chercher à la plage.

Nell. — Hé oui.

Nagg. — Il te l'a changé?

Nell. — Non.

Nagg. — A moi non plus. (Un temps.) Il faut gueuler. (Un temps. Montrant le biscuit.) Tu veux un bout? (p. 32).

Les personnages sont plongés dans les ordures. Ainsi, les poubelles qui contiennent habituellement les ordures, contiennent Nagg et Nell qui sont donc associés aux ordures et plongés dans leurs propres ordures. Cette utilisation des poubelles suggère donc la dégradation de l'être humain.

La symétrie des apparitions successives de Nagg et Nell suggère qu'il y a un automatisme chez ce couple:

"Le couvercle d'une des poubelles se soulève et les mains de Nagg apparaissent, accrochées au rebord. Puis la tête émerge, coiffée d'un bonnet de nuit." (pp. 22-23).

"Le couvercle se soulève, les mains de Nell apparaissent, accrochées au rebord, puis la tête émerge. Bonnet de dentelle." (p. 29).

Il y a une variation peu importante:

"Le couvercle de la poubelle de Nagg se soulève. Les mains apparaissent, accrochées au rebord. Puis la tête émerge."

(p. 27).

Paradoxalement, Nagg et Nell deviennent des boîtes à surprise qui fonctionnent au ralenti. C'est une manière de réduire Nagg et Nell au niveau des choses, ce qui va de pair avec la dégradation de Clov et de Hamm.

Les couvercles des poubelles levés, c'est le moment où Nagg et Nell se rappellent quelques souvenirs du passé. D'abord, ils mentionnent un bateau:

Nell. — C'était sur le lac de Côme. (Un temps.) Une après-midi d'avril. (Un temps.) Tu peux le croire?

Nagg. — Quoi?

Nell. — Que nous nous sommes promenés sur le lac de Côme. (Un temps.) Une après-midi d'avril.

Nagg. — On s'était fiancés la veille.

Nell. — Fiancés!

Nagg. — Tu as tellement ri que tu nous as fait chavirer. On aurait dû se noyer.

Nell. — C'était parce que je me sentais heureuse. (pp. 35-36).

Pour "ces êtres chez qui tout déplacement représente une souffrance,"⁴ le bateau est à la fois un moyen de déplacement et un lieu privilégié pour leur amour.

Les moyens de voyager, sauf le bateau, apparaissent peu. Un autre moyen de déplacement est la bicyclette. Lors de l'accident qu'ils ont eu avec elle, Nagg et Nell ont perdu leurs jambes:

Nagg. — Tu te rappelles ...

Nell. — Non.

Nagg. — L'accident de tandem où nous laissâmes nos guibolles.

Ils rient.

Nell. — C'était dans les Ardennes.

Ils rient moins fort.

Nagg. — A la sortie de Sedan. (Ils rient encore moins fort. Un temps.) (...) (p. 31).

Les deux moyens de déplacement -- le bateau et la bicyclette -- sont associés à de sérieux dangers. Puisque le déplacement est tellement dangereux, la capacité de déplacement des personnages est sévèrement limitée. Nagg et Nell font donc partie d'un monde clos de tous les points de vue. Puisque Nagg et Nell sont amputés, qu'ils reposent dans les ordures et que Clov ne change pas le sable dans lequel ils se trouvent, les personnages sont dégradés et s'apparentent encore à des objets.

⁴ Michèle Foucré, Le geste et la parole dans le théâtre de Samuel Beckett, p. 88.

Cherchant des auditeurs, Hamm éveille Nagg et lui commande d'écouter. Nagg ressemble à un objet que Hamm manipule à sa guise:

Hamm. — Demande à mon père s'il veut écouter une histoire.

Clov va aux poubelles, soulève le couvercle de celle de Nagg, regarde dedans, se penche dessus. Un temps. Il se redresse.

Clov. — Il dort.

Hamm. — Réveille-le.

Clov se penche, réveille Nagg en faisant sonner le réveil. Mots confus. Clov se redresse.

Clov. — Il ne veut pas écouter ton histoire.

Hamm. — Je lui donnerai un bonbon. (p. 68).

Hamm achète donc l'attention de Nagg avec une promesse:

"Il aura une dragée." (p. 69). Ainsi, Nagg est en quelque sorte ce que le magnétophone est à Krapp: Nagg -- qui joue le rôle d'une relique -- et le magnétophone -- qui peut évoquer le passé -- sont des liens avec le passé qui peuvent néanmoins encore communiquer avec l'avenir.

Les objets, qui sont évoqués par Hamm lorsqu'il raconte son histoire (cf. pp. 70-75), sont les suivants: le thermomètre (cf. p. 71), l'héliomètre (cf. p. 71), l'anémomètre

(cf. p. 72) et l'hygromètre (cf. p. 73). La disparition des objets souligne davantage l'élimination progressive des choses qui se trouvent habituellement dans le monde de tous les jours.

La dragée n'est pas la seule nourriture qui apparaisse dans Fin de partie. Un biscuit est mentionné à plusieurs reprises (pp. 20, 24, 27, 32-34, 89). La bouillie est mentionnée aussi:

Nagg. — Ma bouillie!

Hamm. — Ah il n'y a plus de vieux! Bouffer, bouffer, ils ne pensent qu'à ça!

(Il siffle. Entre Clov. Il s'arrête à côté du fauteuil.) Tiens! Je croyais que tu allais me quitter.

Clov. — Oh pas encore, pas encore.

Nagg. — Ma bouillie!

Hamm. — Donne-lui sa bouillie!

Clov. — Il n'y a plus de bouillie!

Hamm (à Nagg). — Il n'y a plus de bouillie.

Tu n'auras jamais plus de bouillie.

Nagg. — Je veux ma bouillie! (pp. 23-24).

D'une part, Beckett élimine de sa pièce la nourriture: il fait disparaître progressivement les dragées, les biscuits

et la bouillie ce qui souligne davantage la création d'un monde-néant. D'autre part, l'auteur réduit le rôle du père à celui d'un enfant: c'est maintenant l'enfant qui va dominer le père, tout comme Clov avait été soumis à Hamm et comme Hamm est en train d'imposer son pouvoir sur Nagg et Nell. D'ailleurs, comme des enfants, Nagg et Nell doivent demander des dragées, des biscuits et de la bouillie qu'ils ne reçoivent que s'ils se comportent sagement. Ainsi, "Beckett has reduced the parent-child relationship to rejection, refusal and torture."⁵ La nourriture, comme les dragées, les biscuits et la bouillie, est non seulement nécessaire à la vie, mais, elle devient aussi un instrument de torture.

Les couvercles des poubelles sont de purs accessoires. La manipulation des couvercles est répétée:

- Le couvercle se soulève: trois fois (pp. 23, 27, 29).
 - Clov soulève le couvercle de la poubelle de Nagg: quatre fois (pp. 68, 84 (deux fois), 88).
 - Clov soulève le couvercle de la poubelle de Nell: une fois (p. 83).
 - Clov rabat le couvercle de la poubelle de Nagg: quatre fois (pp. 24, 84 (deux fois), 89).
 - Clov rabat le couvercle de la poubelle de Nell: deux fois (pp. 39, 84).
-

⁵R.R. Hubert, "The Couple and the Performance in Samuel Beckett's Plays, "L'Esprit Créateur II, p. 176.

--Nagg rabat le couvercle de sa poubelle: deux fois (pp. 38, 77).

A cause de la répétition, le geste de soulever et de rabattre les couvercles, objets banals, se situe dans le cadre d'un univers de tous les jours. Ainsi, la manipulation des couvercles constitue un autre moyen de créer un monde-néant.

Les poubelles, qui renferment Nagg et Nell, évoquent un monde clos. En reposant dans les ordures, Nagg et Nell sont des personnages réduits au niveau des choses. Lorsque le couple se rappelle les souvenirs du passé, la bicyclette ou le tandem, ils évoquent des objets qui ont aidé à la diminution de leurs corps. La disparition de la nourriture comme les dragées, les biscuits et la bouillie, s'ajoute à celle des objets tels que le sifflet, le chien et la gaffe. La disparition de la nourriture est aussi juxtaposée à la réduction physique des personnages qui sont en train de devenir des objets. Notons aussi que la manipulation des couvercles rappelle la manipulation de Nagg par Hamm parce que les couvercles sont de purs accessoires et Nagg est réduit de l'état actif à l'état passif comme un autre accessoire. Ainsi, les poubelles représentent un monde renfermé où la vie fait progressivement place à la mort.

Dans Fin de partie, le thème de la dégradation est

valorisé non seulement par l'action ou la présentation des personnages mais aussi par les objets.

Les personnages dans l'espace intérieur sont séparés du monde extérieur par le muret et la porte. Hamm, aveugle et paralysé, est en quelque sorte réduit au niveau d'un objet. Le fait que Clov vient à Hamm chaque fois que ce dernier siffle suggère que le personnage Clov est assimilé à un objet. En plus, Clov, qui revient une dizaine de fois à côté du fauteuil à roulettes, est contrôlé comme un objet. Les parents de Hamm, Nagg et Nell, plongés dans leurs propres ordures, jouent la pantomime grotesque de la décadence. Les poubelles utilisées par Nagg et Nell évoquent donc la dégradation de l'être humain. Ainsi, les personnages, Hamm, Clov, Nagg et Nell sont tous associés au thème de la désintégration.

Les vêtements jouent un rôle autre que celui de parures. La robe de chambre de Hamm et les bonnets de Nagg et Nell suggèrent le réveil. L'accoutrement que porte les personnages contribue à la création de diverses atmosphères: une atmosphère de mort -- par exemple, le grand mouchoir taché de sang -- une atmosphère de diminution -- par exemple, les lunettes noires -- ou enfin, une atmosphère d'isolement évoqué par le plaid. Ainsi, les vêtements, comme les personnages soulignent une dégradation croissante dans Fin de partie.

La lunette et l'escabeau sont utilisés par Clov lorsqu'il décrit le monde mort à l'extérieur. Le mur et la porte, ainsi que la lunette et l'escabeau renforcent l'idée du vide à l'extérieur, ce qui évoque le néant.

Lorsque le tableau est retourné contre le mur, sa fonction décorative est niée. Le réveil, en remplaçant le tableau, accentue non seulement la neutralité du décor mais souligne également sa dégradation progressive.

Les incidents de la puce et du rat sont à noter parce qu'on voit réduire l'animal de l'état actif à l'état passif; en un mot, la puce et le rat se métamorphosent en des objets.

Les accessoires de Hamm -- le sifflet, le chien, la gaffe et le calmant -- sont tous des signes de son pouvoir et de son autorité. En effet, Hamm contrôle tous les objets, d'abord en demandant à Clov de les lui apporter. Une fois qu'il les a manipulés, Hamm jette les objets, ce qui suggère leur inutilité. Même le fauteuil à roulettes signale le fait que Hamm veut prendre possession de l'espace intérieur lorsqu'il veut être au centre ou faire le 'tour du monde'. Mais la disparition des grandes roues de bicyclette montre que Hamm n'arrivera jamais à posséder l'espace intérieur.

Les personnages se préoccupent aussi de la nourriture qui est l'intérêt le plus immédiat -- les dragées, les

biscuits et la bouillie. La disparition de la nourriture contribue à la création d'un monde d'anéantissement.

Ainsi, les possessions des personnages sont dégradées mais davantage éliminées. Il y a successivement et explicitement plus de puce, plus de plaid, plus de roues de bicyclette, plus de calmant, plus de dragées, plus de bouillie, plus de biscuits. Le thème de la dégradation a donc été valorisé par l'utilisation des objets dans la pièce.

Afin de souligner le thème de la dégénérescence dans la pièce, Samuel Beckett a façonné les personnages et les objets de manière à les réduire au néant. En effet, il a réduit les personnages au niveau de l'objet par la manipulation de leurs corps et a rendu les objets précis en leur attribuant un rôle significatif hors de leur rôle d'accessoires.

Conclusion

La dernière bande et Fin de partie ont été analysées afin de souligner le rôle des objets vis-à-vis des personnages.

Beckett a présenté les personnages comme des clowns-clochards. La présentation physique de Krapp met en valeur le rôle des vêtements. Son pantalon étroit et court, son gilet sans manches, sa chemise blanche crasseuse et ses bottines suggèrent la saleté et le laisser-aller. Toute son apparence évoque la négligence. Les objets -- les bananes, la montre d'argent avec chaîne et l'enveloppe -- utilisés par Krapp pour son jeu, ainsi que l'escabeau et la lunette employés par Clov, deviennent une nécessité pour établir leur rôle clownesque.

Les vêtements jouent un rôle autre que la définition des personnages. Le jeu du mouchoir et celui des lunettes noires de Hamm introduisent la notion de la réduction de la vie à la mort, et son plaid évoque une atmosphère d'isolement.

La relation entre les personnages et les objets crée une atmosphère spécifique: Krapp est à moitié sourd et "très myope" (p. 8), Hamm est aveugle et paralysé, Clov est incapable de s'asseoir et Nagg et Nell sont plongés dans leurs propres ordures. En plus, Clov est non seulement le

fils et le domestique de Hamm mais il est aussi son chien : chaque fois que Hamm siffle, Clov est là. La personnalité d'esclave est donc accordée à Clov par le moyen du sifflet. Le fait que Clov est réduit au rôle de serviteur-chien souligne davantage la réduction du personnage au niveau d'un objet. Les poubelles, dans lesquelles reposent Nagg et Nell, évoquent aussi la dégradation de l'être humain. Ainsi, une dégradation croissante -- une dégradation qui aboutit à une réification -- est évoquée dans La dernière bande et Fin de partie.

A cause de la répétition, le geste de manipuler le magnétophone se situe dans le cadre d'un univers de tous les jours. Les nombreux déplacements de Hamm donnent aussi de l'importance au fauteuil à roulettes. Le jeu d'avancer, de ramener, d'arrêter et de déplacer le fauteuil à roulettes devient par la répétition vide de sens, ce qui évoque le néant. Ce jeu ressemble beaucoup à celui du magnétophone et de l'escabeau où les gestes des personnages se répètent au point de perdre toute signification. Le jeu de soulever et rabattre les couvercles des poubelles, analogue à la manipulation du magnétophone et du fauteuil, suggère la banalité et le quotidien. Ces objets, sur lesquels portent un rite vide, deviennent évocateurs d'un monde-néant.

Le thème de la dégradation est valorisé davantage par l'utilisation des objets dans les pièces. Lorsque Krapp

écoute les bandes, il faut qu'il se serve du registre et du dictionnaire -- deux objets qui lui sont un recours contre un manque de mémoire. Krapp boit pour se donner du courage lorsqu'il veut écouter les deux premières bandes et quand il décide d'en enregistrer une troisième. Le sifflet qui est le signe du pouvoir et de l'autorité de Hamm est en même temps le signe de la dégradation de Clov.

Par le moyen du fauteuil à roulettes, Hamm essaie de dominer la chambre en en prenant possession -- ce qui rappelle son pouvoir sur Clov. Les incidents de la puce et du rat évoquent une réduction de l'état actif à l'état passif. Le tableau retourné contre le mur et le réveil qui remplace le tableau accentuent la neutralité du décor. Ainsi, tous ces objets soulignent une dégradation progressive dans les deux pièces.

Certains autres objets sont associés au thème de la disparition. Krapp élimine les accessoires, telles que l'enveloppe et la troisième bande -- objets contenant des souvenirs du passé. De même, Hamm rejette le sifflet, le chien en peluche et la gaffe -- objets représentant son autorité. La disparition de ces objets s'ajoute à celle des dragées, des biscuits, de la bouillie et du calmant. La disparition de la nourriture est ainsi juxtaposée à la réduction physique des personnages qui sont en train de devenir des objets.

La mise en scène a joué un rôle considérable dans La dernière bande et Fin de partie. En fait, les personnages n'ont que les objets pour les divertir. C'est ainsi que les personnages s'en sont occupés. Krapp est le seul personnage dans La dernière bande; il passe donc son temps à s'amuser avec les objets qui l'entourent. Le magnétophone acquiert une importance quasiment égale à celle des personnages par le fait que cette machine est un moyen à la fois de passer le temps et de reprendre le passé. Krapp n'a pas besoin de se fier à la mémoire parce que la machine peut lui faire revivre le passé. Les rôles sont donc renversés: Beckett confère maintenant un rôle actif au magnétophone tandis qu'il impose un rôle passif à Krapp. Parlant de cette sorte de phénomène chez un autre auteur, Lucien Goldmann affirme:

"Robbe-Grillet vient de le dire: le roman classique est un roman où les objets ont une importance primordiale mais où ils n'existent que par leurs relations avec les individus. Les deux périodes ultérieures de la société capitaliste occidentale, la période impérialiste -- qui se situe à peu près entre 1912 et 1945 -- et la période du capitalisme d'organisation contemporain, se définissent sur le plan structurel, la première par la

disparition progressive de l'individu en tant que réalité essentielle, et, corrélativement, par l'indépendance croissante des objets, la deuxième par la constitution de ce monde des objets -- dans lequel l'humain a perdu toute réalité essentielle aussi bien en tant qu'individu qu'en tant que communauté --, en univers autonome ayant sa propre structuration qui seule permet encore quelquefois, et difficilement, à l'humain de s'exprimer."¹

Cette citation de Goldmann sur les oeuvres de Robbe-Grillet rappelle aussi dans Fin de partie, le rôle actif imposé au fauteuil à roulettes, au chien en peluche, au sifflet et à la gaffe et le rôle passif de la désintégration croissante attribué aux personnages Hamm, Clov, Nagg et Nell. De fait, les objets remplacent, pour les personnages, le contact humain. Les objets donc ne sont pas seulement humanisés, ils prennent le dessus.

Le thème de la dégradation a été valorisé non seulement par l'utilisation des objets mais aussi par la présentation des personnages.

¹Lucien Goldmann, Pour une sociologie de roman (Paris: Gallimard, 1964), p. 297.

Dans La dernière bande et Fin de partie la réduction des personnages au niveau des objets, signe précurseur de la réduction finale qu'est la mort, rappelle une autre citation de Lucien Goldmann au sujet de la Jalousie de Robbe-Grillet:

"(...) La disparition de toute importance et de toute signification de l'action des individus, leur transformation en voyeurs, en être purement passifs, n'étaient que les manifestations périphériques d'un phénomène fondamental, précisément celui de la réification, de la transformation des êtres humains en choses au point qu'il devient de plus en plus difficile de les distinguer de celles-ci."²

En effet, comme nous l'avons vu, grâce à la relation créée entre les objets et ses personnages de ces deux pièces, Beckett aussi a "transformé les personnages en choses."

Le fait que les personnages sont placés dans un monde où la vie fait progressivement place à la mort et où les objets sont en quelque sorte humanisés montre un phénomène que Goldmann a trouvé aussi chez Robbe-Grillet:

² L. Goldmann, Pour une sociologie du roman, pp. 316-317.

"Ce qui importe cependant plus que de tels détails, c'est la structure d'un monde dans lequel les objets ont acquis une réalité propre, autonome; dans lequel les hommes, loin de maîtriser ces objets, leur sont assimilés; et dans lequel les sentiments n'existent plus que dans la mesure où ils peuvent encore se manifester à travers la réification."³

Très clairement, Beckett aussi "s'est attaché aux objets et il les a fait bouger."⁴ Ainsi, les objets n'ont pas seulement été un moyen de faire passer le temps mais ils ont acquis une importance quasiment égale à celle des personnages. Les objets ont donc "représenté un ultime recours sur lequel a pu se concentrer l'existence du personnage."⁵ Ce mémoire a donc atteint son but principal: il a fait preuve de l'importance des objets en montrant le rôle

³ L. Goldmann, Pour une sociologie du roman, pp. 317-318.

⁴ cf. Madeleine Renaud dans Pierre Mélése Samuel Beckett, p. 154.

⁵ cf. Michèle Foucré, Le geste et la parole dans le théâtre de Samuel Beckett, p. 99.

essentiel qu'ils jouent dans les deux pièces.

Etudiant un contemporain de Beckett, Goldmann, trouve une vision du monde où les objets jouent un rôle fondamental. Goldmann dit que cette nouvelle vision reflète la condition de l'homme dans cette deuxième moitié du 20e siècle. Nous avons trouvé une vision du monde semblable et la même sorte d'utilisation des objets chez Beckett. Il est évident que l'étude des objets nous aide à mieux comprendre non seulement les deux pièces de Beckett, mais aussi le monde que reflètent ces pièces -- le nôtre.

Bibliographie

Oeuvres de Samuel Beckett citées dans ce mémoire

Proust. (New York: Grove Press, 1957).

Fin de partie suivi de Acte sans paroles. (Paris: Minuit, 1957).

La dernière bande suivi de Cendres. (Paris: Minuit, 1959).

Ouvrages et articles cités

Coe, Richard N. Beckett. (Edinburgh and London: Oliver and Boyd, 1964).

Cohn, Ruby. Samuel Beckett: The Comic Gamut. (New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 1962).

Erickson, John D. "Objects and Systems in the Novels of Samuel Beckett", L'Esprit Créateur VII, 2 (Summer 1967), pp. 113-122.

Foucré, Michèle. Le geste et la parole dans le théâtre de Samuel Beckett. (Paris: Nizet, 1970).

Goldmann, Lucien. Pour une sociologie du roman. (Paris: Gallimard, 1964).

Guicharnaud, Jacques. Modern French Theatre. (New Haven and London: Yale University Press, 1967).

Hatch, Robert. "Laughter at Your Own Risk", Horizon, III (September 1960), pp. 112-116.

- Hubert, Renée Riese. "The Couple and the Performance in Samuel Beckett's Plays", L'Esprit Créateur II, 4 (Winter 1962), pp. 175-180.
- Janvier, Ludovic. Pour Samuel Beckett. (Paris: Minuit, 1966).
- Mayoux, Jean-Jacques. "Le théâtre de Samuel Beckett", Etudes anglaises X, 4 (octobre-décembre 1957), pp. 350-366.
- "Samuel Beckett homme de théâtre", Livres de France 1 (janvier 1967), pp. 14-21.
- Marissel, André. Samuel Beckett. (Paris: Editions Universitaires, collection "Classiques du XXe siècle", 1963).
- Mélèse, Pierre. Samuel Beckett. (Paris: Seghers, 1966).
- Walker, Roy. "Love, Chess and Death: Samuel Beckett's Double Bill", The Twentieth Century CLXIV, (December 1958), pp. 532-540.

Ouvrages et articles consultés

- Benedetti, Robert. "Metanaturalism: The Metaphorical Use of Environment in the Modern Theatre", Chicago Review XVII, 2-3 (1964), pp. 24-32.
- Brink, A.W. "Universality in Samuel Beckett's Endgame", Queen's Quarterly LXXVIII, 2 (Summer 1971), pp. 191-207.

- Brook, Peter. "Endgame as King Lear or how to stop worrying and love Beckett", Encore XII (January-February 1965), pp. 8-12.
- Chambers, Ross. "Vers une interprétation de Fin de partie", Studi Francesi XI (1967), pp. 90-96.
- Cohn, Ruby. "The Beginning of Endgame", Modern Drama IX (December 1966), pp. 319-323.
- "Tempest in an Endgame", Symposium XIX (Winter 1965), pp. 328-334.
- "Endgame: The Gospel According to Sad Samuel Beckett", Accent XX, 4 (Autumn 1960), pp. 223-234.
- Dejean, Jean-Luc. Le théâtre français d'aujourd'hui. (Paris: Nathan, Alliance Française, 1971).
- Delye, Huguette. Samuel Beckett ou la philosophie de l'absurde. (Aix-en-Provence: Pub. des Annales de la Faculté des Lettres, La pensée universitaire, 1960).
- Durozoi, Gérard. Beckett. (Paris-Montréal: Bordas, 1972).
- Easthope, Antony. "Hamm, Clov, and Dramatic Method in Endgame", Modern Drama X (February 1968), pp. 424-433.
- Eastman, Richard M. "The Strategy of Samuel Beckett's Endgame", Modern Drama II,1 (May 1959), pp. 36-44.
- Esslin, Martin. Le théâtre de l'absurde. (Paris: Buchet/Chastel, Traduit de l'anglais par Marguerite Buchet, Francine Del Pierre et France Frank, 1963).

- Federman, Raymond. Journey to chaos; Samuel Beckett's early fiction. (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1965).
- Frisch, Jack E. "Endgame: A Play as Poem", Drama Survey III, 2 (October 1963), pp. 257-263.
- Grossvogel, David I. Four playwrights and a postscript: Beckett, Brecht, Ionesco, Genet. (Ithaca, New York: Cornell University Press, 1962).
- Guilbert, Sandra M. "All The Dead Voices: A study of Krapp's Last Tape", Drama Survey 6, 3 (September 1968), pp. 244-257.
- Hayman, Ronald. Samuel Beckett. (London: Heinemann, 1968).
- Iser, Wolfgang. "Samuel Beckett's Dramatic Language", Modern Drama IX (December 1966), pp. 251-259.
- Janvier, Ludovic. Beckett par lui-même. (Paris: Seuil, coll. "Ecrivains de toujours", 1969).
- Kenner, Hugh. Samuel Beckett, a critical study. Berkeley, University of California Press, 1968).
- Kott, Jan. "Le roi Lear autrement dit Fin de partie", Les temps modernes 18e année, no 194 (juillet 1962), pp. 48-77.
- Lemarchand, Jacques. "Fin de partie", La nouvelle revue française 5e année, no 54 (juin 1957), pp. 1085-1089.

- Les critiques de notre temps et Beckett. (Paris: Garnier, Présentation par Dominique Nores, 1971).
- Loy, Robert J. "Things in Recent French Literature", PMLA LXXI (March 1956), pp. 27-41.
- Lyons, Charles R. "Beckett's Endgame: An Anti-Myth of Creation", Modern Drama VII (September 1964), pp. 204-209.
- Murch, Anne C. "Les Indications scéniques dans le Nouveau Théâtre: Fin de partie de Samuel Beckett", Australian Journal of French Studies VI, 1 (January-April 1969), pp. 55-64.
- Murray, Patrick. The Tragic Comedian: a study of Samuel Beckett. (Cork: Mercier Press, 1970).
- Oberg, Arthur K. "Krapp's Last Tape and the Proustian Vision", Modern Drama IX (December 1966), pp. 333-338.
- Pronko, Leonard C. Avant-Garde: The Experimental Theater in France. (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1963).
- Reid, Alec. All I Can Manage, More Than I Could: An Approach to the Plays of Samuel Beckett. (Dublin: The Dolmen Press, 1968).
- Schoell, Konrad. "The Chain and the Circle: A Structural Comparison of Waiting for Godot and Endgame", Modern Drama XI, 1 (May 1968), pp. 48-53.

Sheedy, John D. "The Comic Apocalypse of King Hamm",
Modern Drama, IX (December 1966), pp. 310-318.

Tindall, William York. Samuel Beckett. (New York and
London: Columbia University Press, 1964).

Twentieth Century Interpretations of Endgame: a collection
of critical essays. (Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-
Hall, Inc., ed. by Bell Gale Chevigny, 1969).

Weales, Gerald. "The Language of Endgame", The Tulane
Drama Review VI (June 1962), pp. 107-117.

Table des matières

	<u>Page</u>
Introduction	1
La dernière bande	4
Fin de partie	23
Conclusion	59
Bibliographie	67 ...