

**Situation.** Nous étudions ici les toutes premières pages de la seconde pièce écrite en français par Samuel Beckett en 1957, *Fin de partie*. Cela correspond donc, dans la terminologie habituelle du théâtre, à ce que l'on nomme l'exposition. Celle-ci vise d'ordinaire à livrer aux spectateurs les informations qui lui sont nécessaires pour comprendre l'action.

**Problématique.** Il s'agira de montrer en quoi cet extrait constitue certes une exposition mais plus troublante qu'éclairante pour le spectateur.

**Plan.**

- I. Un début de pièce...
- II. ... qui joue avec les codes théâtraux et les détourne ...
- III. ... créant ainsi une atmosphère déstabilisante

**I. Un début de pièce...**

*a. Description du décor dans la didascalie initiale*

Le texte commence par une très longue didascalie. Celle-ci livre d'abord (7 premières lignes) des indications concernant le décor, en de brèves phrases averbales qui constituent autant de paragraphes. Ce type d'informations est attendu au début de la pièce, surtout quand – comme c'est le cas ici – toute l'action se déroule en un même lieu. Cela donne à la troupe qui veut monter la pièce des indications sur la façon d'aménager le lieu, et permet au lecteur que nous sommes d'imaginer le cadre dans lequel va se dérouler la pièce. Certains dramaturges ne s'attardent guère sur ces descriptions, mais Beckett, qui a exprimé à plusieurs reprises dans sa carrière son désir que ses indications soient scrupuleusement respectées par les metteurs en scène montant ses pièces, se montre très précis en la matière.

L'ordre adopté pour fournir cette description favorise le travail de l'imaginaire du lecteur comme celui du scénographe. Beckett, en effet, livre d'abord, en une sorte de vision panoramique, l'impression générale qui doit se dégager de l'espace scénique : « Intérieur sans meubles » et « Lumière grisâtre ». Il donne ensuite de la profondeur à son décor, en indiquant la présence de fenêtres « Aux murs de droite et de gauche vers le fond ». Puis nous nous rapprochons de la salle en examinant ce qui se trouve à « l'avant-scène », « à droite » d'abord (une « porte » et « près de la porte un tableau retourné »), puis « à gauche » (« deux poubelles »). Enfin, le regard est attiré vers le centre où se trouvent, d'abord figés et semblant faire partie du décor, les deux personnages, l'un « assis » – Hamm – l'autre « immobile à côté du fauteuil » – Clov.

*b. Un dispositif scénique de mise en route*

Le spectateur, dans les premiers instants de la pièce voit donc un tableau figé. Puis Clov se met en mouvement d'une « Démarche raide et vacillante ». Il procède à une inspection qui semble ritualisée. Ce sont d'abord les fenêtres du fond de scène qui sont l'objet de ses regards (cf. les nombreuses répétitions de ce verbe, tout au long de la didascalie). Le jeu avec l'escabeau renforce l'attention que nous portons à notre tour à ces ouvertures. Puis c'est vers les poubelles que nous entraîne Clov : « Il descend de l'escabeau, va vers les poubelles » et chacune d'entre elle, successivement fait l'objet d'une attention particulière (cf. l'usage du singulier lorsqu'il « regarde dans la poubelle » puis « Même jeu avec l'autre poubelle »). Enfin, il se rend au centre de l'espace scénique et « va vers Hamm ». Ce parcours répétitif et sans parole sur la scène semble avoir pour dessein de guider le regard du spectateur et de lui permettre de se familiariser avec le lieu et ce qui s'y trouve.

Cette impression de découverte est renforcée par le fait que, peu à peu, l'activité de Clov semble introduire de la vie dans cet espace figé. Dans le dispositif initial, les « rideaux » des « deux petites fenêtres haut perchées » sont « fermés ». Or Clov « tire le rideau », de « la fenêtre de gauche » d'abord, de celle « de droite » ensuite. Cela lui permet ensuite de « regarder[r] par la fenêtre » et de voir l'extérieur – et peut-être de changer la luminosité de l'espace. Mais, de façon plus symbolique, cela renvoie aussi à la traditionnelle ouverture de rideau qui marque, depuis le XVIII<sup>e</sup> siècle, le début d'un spectacle de théâtre.

De plus, les rares éléments du décor – « les deux poubelles » et le « fauteuil à roulettes » – sont initialement « recouvert[s] d'un vieux drap », comme dans une maison longtemps inoccupée dont on aurait ainsi protégé le mobilier de la poussière. Or Clov donne le sentiment de réveiller cette maison, non seulement en ouvrant les rideaux, mais aussi en « enlev[ant] le drap qui [...] recouvre » les poubelles d'abord (dont on découvrira plus tard qu'elles contiennent les parents de Hamm), et Hamm sur son fauteuil ensuite. Dans le même geste encore il « plie soigneusement et [...] met sur le bras » le drap retiré. Il semble donc préparer la mise en route de l'action, symboliquement exprimée par le passage progressif de Hamm du sommeil (« Hamm semble dormir ») à l'état de veille : « Hamm bouge » puis « Il baille sous le mouchoir » puis « Il ôte le mouchoir de son visage », puis « bâillements » et il produit enfin une prise de parole progressivement articulée.

*c. Des dialogues tournés vers le futur ?*

Enfin, même si le dialogue est ici limité à la portion congrue (il n'occupe que cinq lignes, en deux répliques), certains éléments correspondent bien à un début de pièce, dans la mesure où Hamm, par exemple, semble s'emparer de son rôle par l'affirmation « à moi [...] de jouer » – ce qui laisse supposer qu'il va entrer dans le jeu (ou, pour se référer au titre de la pièce, « dans la partie »). Quant à Clov, en une sorte de prolepse, il annonce au spectateur ce qu'il va faire hors scène, dans un futur imminent : « Je m'en vais dans ma cuisine », « je m'appuierai à la table, je regarderai le mur, en attendant

qu'il me siffle ». Le procédé, certes, est peu habituel au théâtre, qui d'ordinaire montre l'action et évite de raconter – ou, s'il le fait, évoque plutôt ce qui s'est déjà déroulé hors de scène. Mais il a le mérite de nous tourner vers une forme d'avenir, dans une linéarité, voire un entassement du temps représenté par la métaphore du « tas », du « petit tas », de « l'impossible tas » des « grains [qui] s'ajoutent aux grains, un à un ». On pourrait donc penser que, tout en se jouant des codes théâtraux, en exhibant la part du jeu, et en anticipant sur l'action, Beckett entre tout de même en partie dans ces codes en nous orientant vers une action à venir.

⇒ Pourtant le renversement qu'opère le dramaturge est encore plus profond et radical qu'il n'y paraît.

## II. ... qui joue avec les codes théâtraux et les détourne ...

### a. *Commencer par la fin et tout renverser*

La pièce s'intitule *Fin de partie*, titre qui peut s'interpréter comme la fin d'un jeu théâtral aussi bien que comme la fin de la vie (NB. Clov, Hamm et ses deux parents, Nell et Nagg, paraissent être les derniers survivants d'une humanité décimée. Se souvenir que nous sommes en 1957, en pleine guerre froide et après la seconde guerre mondiale). Semblant suivre le principe classique qui consiste à commencer l'action au plus près de son dénouement, Beckett le pousse à son paroxysme dans la mesure où les premières paroles qui sont proférées sur le théâtre, qui plus est « D'une voix blanche », c'est-à-dire sans expression, sont « Fini, c'est fini, ça va finir, ça va peut-être finir ». A l'orée de la pièce, le verbe de l'achèvement par excellence est donc répété quatre fois, et décliné en des propositions très brèves qui semblent remonter à contre-courant la marche ordinaire du temps. De fait, employé seul, le participe passé « fini » indique sans ambages que l'action est accomplie. En reprenant la même idée mais en une proposition véritablement verbale, au passé composé (« c'est fini ») Clov semble enfoncer le clou que l'on devine dans son nom (jeu sur l'onomastique, voir III b) et se répéter (voir aussi, le même procédé avec la proposition « c'est un tas, un petit tas, l'impossible tas »). Pourtant, en introduisant un sujet, même vague, et un verbe conjugué au passé composé, il produit une variation qui va lui permettre, dès la proposition suivante, de faire varier le temps. De l'accompli du passé composé, on passe alors à un futur proche à forte valeur de certitude, « ça va finir ». Cette certitude s'effrite dès la proposition suivante, par l'introduction de l'adverbe modalisateur « peut-être » – (« ça va peut-être finir »). Au fur et à mesure que la parole prend de l'ampleur en une cadence majeure (« Fini », 2 syllabes / « c'est fini », 3 syllabes / « ça va finir », 4 syllabes / « ça va peut-être finir », 7 syllabes), la fin comme la certitude semblent donc s'éloigner, à rebours de la marche du temps.

Or, dans le décor lui-même d'autres éléments semblent signifier ce renversement de l'ordre habituel des choses, que l'on trouve souvent dans le théâtre de l'absurde. Il en va ainsi du « tableau retourné », et peut-être du rideau dont les didascalies indiquent qu'on le « tire », au sens d'ouvrir, alors que d'ordinaire on « tire le rideau » pour le fermer. Ce renversement touche également le personnage de Hamm, d'abord présenté, sous son drap, comme un élément du décor, un meuble, et non comme un être humain (*idem* pour les poubelles contenant les parents de Hamm mais ce sera dévoilé plus tard dans la pièce).

### b. *Une exposition qui livre des informations mais qui semblent résister à la tentation de donner du sens*

Dans cet univers qui a tout de familier (poubelles, escabeau, tableau, rideaux, plaid...) mais qui semble dysfonctionner de façon absurde, le spectateur est plus déstabilisé qu'éclairé. Alors que l'exposition est d'ordinaire le moment qui lui permet d'entrer dans l'intrigue, cet accès lui semble refusé – et s'éloigner toujours davantage, comme la perspective de la fin pour Clov. On se demande ainsi quelle est la logique qui préside aux prises de parole des deux personnages. D'abord, elles sont déconnectées l'une de l'autre : de fait, ici, Clov et Hamm ne dialoguent pas, ils parlent seuls, l'un après l'autre, sans que la parole de Hamm soit d'une manière ou d'une autre liée à celle de Clov. En effet, Hamm intervient après un jeu de scène qui peut être assez long et dès lors que Clov a quitté l'espace scénique : cf. Clov « reste un moment immobile. Puis il sort. Il revient aussitôt, va prendre l'escabeau, sort en emportant l'escabeau. Un temps. Hamm bouge. Il baille sous le mouchoir. Il ôte le mouchoir de son visage ». C'est un monologue.

De façon plus signifiante encore, les phrases de Clov semblent sans grand lien les unes avec les autres. Il saute apparemment du coq à l'âne. Il parle – et peut-être même, mettant à mal l'illusion théâtrale et le principe de la double énonciation, il nous parle (cf. ses propos au futur, qui semblent nous livrer directement des informations) – et pourtant on ne comprend pas vraiment ce qu'il nous dit. Ainsi, que représente le « ça » qui va finir ? Qui voudrait « punir » Clov, et pour quelle raison ? Pourquoi cette punition est-elle devenue impossible ? Quelle est l'utilité de connaître les dimensions de la cuisine ? Quelqu'un va le « siffle[r] », est-ce Hamm ou un autre personnage ? Le « sifflet pendu au cou » de Hamm, s'il est remarqué par le spectateur, peut résoudre cette question. Mais pourquoi sifflerait-il Clov ? est-ce parce que nous avons affaire ici à une sorte de couple typique de l'univers de la comédie, celui du maître et du serviteur ? Pourtant, sommes-nous réellement dans une comédie ?

En somme, chaque information donnée par cette réplique, qui est d'autant plus décousue qu'elle est ponctuée par de longs silences (cf. la didascalie récurrente « Un temps »), loin de nous éclairer, semble épaissir le mystère et nous placer dans la situation inconfortable de celui qui ne comprend rien à ce qui se déroule sous ses yeux.

⇒ De fait, le jeu de renversements opéré par cette exposition qui n'en est pas vraiment une sape les codes et déstabilise le spectateur. Toutefois, il l'introduit sinon dans le fil d'une intrigue dont on devine déjà qu'elle sera très distendue, tout au moins dans une atmosphère étrange, marque de l'univers inquiétant dans lequel évoluent les personnages.

### III. ... créant ainsi une atmosphère déstabilisante

#### a. Des éléments sombres

Ce qui est tout d'abord frappant dans cette atmosphère, et qui est lié à la disposition du lieu, c'est son caractère sombre, au sens propre comme au sens figuré. La « lumière grisâtre », les « rideaux fermés » y contribuent beaucoup. Si l'espace contient nombre d'objets (escabeau, tableau, poubelles) il figure tout de même un « Intérieur sans meubles ». L'impression qui s'en dégage est celle d'un espace clos et oppressant (voir aussi la hauteur des petites fenêtres).

La présence de sang sur le mouchoir de Hamm contribue également à nous mettre mal à l'aise : est-il blessé ? est-il souffrant ? Son costume – « en robe de chambre, coiffé d'une calotte en feutre [...] un plaid sur les genoux, d'épaisses chaussettes aux pieds » – semble l'indiquer, de même que le fait qu'il soit « assis dans un fauteuil à roulettes » et qu'il porte des « lunettes noires » dans une pièce sombre, sous un drap, sous un mouchoir. De fait, il est aveugle. Voici un personnage diminué. Clov ne l'est pas moins. Certes, contrairement à Hamm, il peut se tenir debout, mais on apprendra par la suite qu'il est incapable de s'asseoir. Nous l'indique déjà sa « démarche raide et vacillante ». On peut également douter de sa santé mentale, notamment du fait des quatre « rire[s] bref[s] » qui rythment son parcours silencieux sur la scène. Ces rires sont en effet *a priori* dissociés de toute cause amusante – en tout cas pour le spectateur.

Le décor comme les personnages nous introduisent donc dans un univers qui semble malsain, inquiétant et peut-être même tragique. Ainsi, la mystérieuse affirmation de Clov « On ne peut plus me punir », tournure qui laisse supposer que cela a pu être le cas, laisse deviner des rapports violents. Les « jolies dimensions » de sa « cuisine », « trois mètres sur trois », évoquent aussi celles d'une cellule de prison. Clov, enfin, attend qu'on le « siffle », comme un chien. Tous ces éléments, ajoutés à ses considérations philosophiques mais peu réjouissantes sur la finitude et sur la marche « impossible » du temps, créent une atmosphère sombre et inquiétante. Il en va de même des quelques mots que prononce Hamm. Avant de comprendre qu'il affirme son entrée dans le jeu (« A moi de jouer »), nous entendons un râle (« A ») puis un appel à l'aide (« A moi ») qui a de quoi inquiéter, surtout de la part d'un personnage qui a l'air en si mauvais état.

#### b. L'univers du cirque

Pour autant, l'extrait n'est pas dépourvu d'éléments comiques, même si ce comique est grinçant. La pantomime, indiquée dans les très longues didascalies, rapproche en effet ce début de pièce de théâtre de l'art du cirque, qui a beaucoup influencé Beckett. Les mouvements de Clov semblent répondre à une forme de logique qui n'est certes pas une logique habituelle mais pourrait s'apparenter à celle d'un clown. Il a l'air affairé, il n'hésite pas, et il produit des gestes répétitifs comme ceux que l'on peut trouver dans le cinéma burlesque (voir Chaplin, ou Buster Keaton). Or le comique naît souvent de la répétition (voir la définition qu'en donne le philosophe Bergson : du mécanique plaqué sur du vivant). Le spectateur peut ainsi rire de voir que, malgré l'assurance de Clov, il y a de l'incohérence et une forme d'inefficacité dans sa gestuelle, par exemple dans le jeu de l'escabeau, dont il ne cesse de monter et de descendre. Ainsi, au lieu de placer l'escabeau sous une des fenêtres, d'ouvrir le rideau, de regarder à l'extérieur puis de déplacer l'escabeau sous la seconde fenêtre et de procéder de la même manière, Clov dissocie les actions d'ouvrir les rideaux et de regarder par la fenêtre. Il « installe » ainsi l'escabeau « sous la fenêtre à gauche, 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 » avant de procéder exactement de la même manière avec la fenêtre de droite. Le « rire bref » dont il ponctue avec une satisfaction inquiétante ses séries d'actions, même s'il met le spectateur mal à l'aise, peut aussi l'inciter à rire à son tour.

De plus, les deux personnages sont porteurs de signes renvoyant à l'univers du cirque. L'un est perceptible par le spectateur comme par le lecteur. Il s'agit du « teint très rouge », qui peut aussi bien renvoyer à l'état de santé préoccupant des personnages qu'au maquillage outrancier des clowns. L'autre est, à ce stade de la pièce, perceptible seulement par le lecteur. Il s'agit du nom des personnages qui n'apparaît pour l'instant que dans les didascalies. Beckett, en effet, est d'origine irlandaise et anglophone de langue maternelle, même s'il quitte très tôt l'Irlande pour venir faire ses études en France et qu'il écrit une partie de son œuvre (dont cette pièce) en français. Les noms qu'ils donnent à Clov et Hamm participent de cette double culture. En français, et à la suite du latin, les lettres *u* et *v* ont longtemps été assimilées. Ainsi, on peut considérer que Clov porte dans son nom son identité de « clou », ce que semble confirmer sa « démarche raide » et son incapacité à s'asseoir. Le nom de Hamm, pour sa part, renvoie au mot anglais « *hammer* », qui signifie le marteau. Marteau et clou forment un couple indissociable, comme notre duo de clowns, dont l'un a pour fonction de taper sur l'autre, ce qui semble cohérent avec l'impression que nous donne Clov d'être malmené par un Hamm qui le « siffle » et peut-être le « punit ». Là encore, les couples de bourreau et de victime, s'ils peuvent être traités sur un mode tragique, ne sont pas étrangers à l'univers comique, en particulier dans le cirque, où l'on rit souvent des malheurs qu'un clown fait subir à un autre.

### Conclusion.

- Un extrait qui nous introduit donc dans un univers qui a des points communs avec un espace familier et qui pourtant met en question cette familiarité par des jeux de renversements et le recours à l'absurde
- Une exposition qui nous initie surtout à l'atmosphère qui va régner tout au long de la pièce plutôt qu'à une intrigue.
- Une atmosphère qui est elle-même déstabilisante car elle mêle le rire à l'inquiétude, le comique au tragique.
- Une réflexion sur ce que sont les codes du théâtre, et sur le rapport de cet art à d'autres, tel le cirque, qui en sont proches.