

**Théâtre 3 – 4<sup>ème</sup> année – 3<sup>ème</sup> cours – 9 Avril 2020**

**Samuel Beckett**

*Fin de Partie*

**L’Absurde de la communication**

(Lire les pages : P. 152, P. 170 -171, p. 189-190)

« *J’emploie les mots que tu m’as appris. S’ils ne veulent plus rien dire apprends-m’-en d’autres. Ou laisse-moi me taire* » (p. 180).

L’échange verbal entre les personnages se caractérise par l’absurde. Les didascalies et la plupart des situations de communication en témoignent :

- 1- L’univers théâtral de Beckett témoigne d’une « crise générale de la parole ». Les échanges entre les personnages restent troués de vides, d’interruptions, de « temps » et « silence » qu’accumulent les didascalies, et les monologues deviennent vite incohérents, et difficiles à comprendre par le spectateur.
- 2- L’absurde réside dans le langage des personnages qui ne permet plus de tresser et réunir logiquement les pensées. Ce langage ne manifeste qu’une communication formelle, comme l’illustre la demande de pardon de Hamm. Par la nécessité de rompre l’ennui à travers des dialogues artificiels, ce langage est incapable de saisir les nuances ou la progression de la pensée.

3- Les personnages refusent de donner du sens à leurs actes. On peut ainsi relever la façon dont la reconnaissance de la culpabilité de Hamm auprès de Clov n'est motivée que par le désir d'être pardonné, et non pas par un repentir sincère (« *Je ne t'ai pas trop fait souffrir ?* »).

-De son côté, Clov paraît davantage conscient du décalage tragique entre son action et sa volonté : « *Il y a une chose qui me dépasse (...) Pourquoi je t'obéis toujours. Peux-tu m'expliquer ça ?* ».

4- Du coup, lecteur et spectateur se trouvent renvoyés au seul système du texte, comme si Beckett avertissait les spectateurs de sa pièce que le sens de ses personnages et de sa pièce doit être limité et déterminé à la compréhension littérale de leur propos, sans céder à la tentation d'une interprétation qui reconstruirait un sens second.

*Fin de partie* met ainsi en scène une parole qui ne cesse de dénoncer les manques et les limites de la communication humaine, qui en révèle le vide et l'impuissance.

## Les rapports entre les personnages

En lisant la pièce de Beckett «*Fin de partie*», on constate qu'entre les personnages tout un système compliqué construit des relations qui les unissent et les rendent dépendants les uns des autres.

### I- Des rapports de force en perpétuelle inversion : Utilité et Cruauté

Le premier rapport qui caractérise les relations entre les personnages est la dépendance.

1- Si Nell et Nagg, si Clov lui-même dépendent de Hamm pour leur nourriture (On voit Nagg réclamer biscuit et dragée ; Clov dit ne pas tuer Hamm parce qu'il ne « *connaît pas la combinaison du buffet* »), Hamm dépend aussi de Clov, qui, d'une certaine manière, lui tient lieu de jambes (il le promène autour de la pièce), et d'yeux (il lui décrit ce qu'il voit par les fenêtres). Clov est aussi l'infirmier de Hamm : il lui apporte le cathéter, il est susceptible de lui donner le calmant dont Hamm a besoin.

Donc, la dépendance des personnages est fondée d'abord sur le besoin de satisfaction de quelques fonctions vitales.

2- Ce genre de dépendance crée un désir réciproque de vengeance et de faire souffrir l'autre.

Puisque Nagg a laissé Hamm «crier» toute la nuit sans répondre à ses appels lorsqu'il était enfant, Hamm s'en venge en lui refusant une dragée, ou en le forçant à écouter son histoire. De même, dans un soliloque, Nagg espère vivre jusqu'au moment où Hamm

l'appellera «comme lorsqu'il était petit», c'est pourquoi, lorsque Hamm, dans son dernier soliloque, appelle son père, il ne reçoit pas de réponse. (p. 190)

3- De son côté, Hamm tyrannise Clov en lui donnant toute sorte d'ordres, (p. 176-180) mais Clov ne se prive pas de faire souffrir son maître en lui refusant le baiser qu'il lui demande, ou en lui apprenant finalement qu'il n'y a plus de calmant «*Tu n'auras jamais plus de calmant*». (p. 203)

Donc, il s'agit véritablement d'un rapport d'aliénation, dans une relation mêlée de cruauté et d'utilité.

## **II-L'intensité du lien**

Malgré la corruption de ces rapports, aucun des personnages ne peut se passer de l'autre.

A- La progression de la pièce *Fin de partie* se fonde sur le désir de Clov de quitter Hamm, ce qu'il a fait à la fin, sans pouvoir cependant aller jusqu'au bout, puisque, même s'il ne répond pas à l'appel de Hamm, il revient, vêtu de son costume de voyage.

Ce lien lui-même apparaît impossible à défaire et le départ annoncé est finalement nié par Clov lui-même «*Bon, ça ne finira jamais, je ne partirai donc jamais*» (213). Clov ne parvient pas à partir, de même que Hamm ne parvient pas à mourir.

Par conséquent, ce lien entre les deux personnages met en évidence l'absence de liberté et d'autonomie.

B- Cette intensité de lien apparaît aussi dans la crainte de Hamm que Clov le quitte. Elle peut trahir la peur de la solitude, mais elle exprime aussi son besoin d'affection : Hamm mendie chez Clov un baiser ou quelques mots du cœur.

C- En contrepoint, dans les poubelles, Nell et Nagg offrent une image touchante de lien, celle d'un vieux couple, dont la femme mi-agacée, mi-complice, suscite l'attention amoureuse de son conjoint. Nagg aime évoquer avec elle de vieux souvenirs qui les font rire ou les rendent nostalgiques, il partage avec elle son biscuit, et il pleure lorsqu'il la pense morte.

C'est finalement chez les personnages les plus déshumanisés dans leur déchéance que Beckett réserve pour le spectateur la possibilité d'être ému.

La relation entre les personnages illustre la complexité des relations de servitude et de dépendance qui sont insupportables mais indispensables aux protagonistes.

## Le Tragique Dans *Fin de Partie*

Selon Camus, les guerres du XXe siècle avaient précipité, à travers leurs désastres, la renaissance du genre en parlant de la vision tragique plutôt que de la tragédie.

Spectateurs ou lecteurs de Beckett se trouvent embarrassés devant la pièce de Beckett : doivent-ils rire ou pleurer ? Le tragique apparaît dans plusieurs aspects de la pièce.

### **I- Accablement et souffrance :**

#### **a- Dans la situation générale des personnages**

- Hamm est fatigué de cette existence dans laquelle il est malheureux, cantonné dans son fauteuil roulant dont il ne peut pas s'arracher. De plus, il est aveugle et forcé de faire appel à Clov pour savoir ce qui se passe autour de lui. Donc, il souffre de ces handicaps et cette souffrance le remplit d'amertume.
- De son côté, Clov paraît considérer sa souffrance auprès de Hamm comme étant son destin, sa fatalité. Il souffre, mais il ne s'en va pas.
- Nell et Nagg, dans des poubelles, n'arrivent pas à se toucher, et leur situation déshumanisée montre l'ampleur de leur décadence.

La souffrance est partout présente dans *Fin de partie*, et Beckett présente des êtres bloqués, figés, et prisonniers d'une présence cruelle et douloureuse qui ne finit pas.

### **b- Dans le sujet de la pièce**

Le sujet de la pièce est un report perpétuel du moment fatal, et l'espoir de la délivrance demeure. A la fin de la pièce, Clov est resté, Hamm replace le mouchoir sur son visage, inscrivant ainsi la continuité possible d'une fiction dans une durée infinie, où la fin reste à jamais imaginaire.

### **II- Peur de la solitude**

A- La crainte de la solitude est surtout représentée par Hamm. En effet, il martyrise Clov mais il sait que sans son valet sa vie serait encore plus misérable.

Au début, il s'est moqué des menaces de Clov de vouloir s'en aller, mais quand il a ressenti le sérieux de Clov lorsque celui-ci a trouvé l'astuce du réveil, Hamm le menace et lui fait croire que loin de lui, son valet mourra. (183)

De plus, Hamm force Nagg à l'écouter. Il veut un auditoire et craint sûrement de se retrouver seul si son valet venait de s'en aller.

B- Clov aussi ne s'en va pas, il pourrait avoir peur de la solitude surtout qu'il a observé qu'à l'extérieur règne le néant (zéro). Il pense que sa vie auprès de son maître sadique est préférable à une mort solitaire.

### **III- Culpabilité tragique**

Les personnages de *Fin de partie*, conformément à l'univers tragique, sont bien coupables : Hamm est accusé par Clov d'avoir laissé la mère Pegg «en obscurité» (178).

Nagg comprend le refus de Hamm de lui donner la dragée promise comme châtement de l'avoir laissé, enfant, crier dans la nuit pendant que lui «dormait comme un roi».

Clov paie son insensibilité «*il faut que tu arrives à souffrir mieux que ça, si tu veux qu'on se lasse de te punir*», et sa soumission à un destin absurde (servitude volontaire).

Nell peut être coupable de nostalgie, pour cela son châtement dure moins longtemps que les autres personnages.

Le tragique des situations des personnages réside dans leurs caractères inséparables à la condition humaine : lâcheté, aveuglement, soumission, servile, cruauté, indifférence, égoïsme.

#### **IV- Concept du nouveau Tragique**

A- Par conséquent, le tragique que réintroduit Beckett dans le théâtre n'est pas celui de la fatalité exercée par les dieux contre les héros, mais c'est celui de la modernité, d'un monde vide de sens, d'histoire, d'hommes, etc.

B- Le nouveau tragique s'incarne dans le désir des auteurs de faire sentir au spectateur l'incompréhension devant la vie, le manque, l'attente, le vide de toute communication.

**Théâtre 3 – 4<sup>ème</sup> année – 4<sup>ème</sup> cours – 16 Avril 2020**

***Les Bonnes* (1947)**

**Jean Genet**

(1910 - 1986)

**I -La vie de Genet**

Jean Genet est né à Paris le 19 décembre en 1910, d'un père inconnu, et sa mère l'a abandonné dès l'enfance (7 mois).

Il a vécu une vie d'errance, de voyage, il se déplace incessamment. Il est mort à Paris dans une chambre d'hôtel le 15 avril 1986.

Il était adopté par une famille paysanne du Morvan.

À l'âge de 10 ans, il a commis son premier vol ; il était envoyé dans une maison de redressement. C'est l'acte qui a marqué la vie de Genet, car, il était, réprimé, et sévèrement puni, alors Genet a revendiqué, après cette expérience vécue par cet acte, une profonde rupture avec la société qui l'a profondément choqué.

Genet a considéré son acte de vol comme une forme de s'affirmer libre, mais le regard de l'autre était indiscret et même impitoyable. Un regard qui le condamne et le distingue par «Tu es un voleur».

Cette condamnation injuste pousse Genet à devenir ce que l'on a dit de lui : « *La société m'accuse d'être un voleur, je vais être un voleur* ».

Cette injustice sociale a été comme un acte fondateur qui a influencé sa psychologie.

Sa vie personnelle a beaucoup influencé son écriture.

A l'âge de 18 ans, il s'engage dans l'armée française à l'étranger. Il a découvert l'Afrique du Nord, et le Proche Orient. Après une bonne période, il a fui l'armée et a voyagé en plusieurs endroits, où il a commencé à écrire.

Il était arrêté une fois et entré en prison pour une accusation de meurtre ; où il a écrit « *Condamné à mort* ». Il était libéré ensuite par une grâce républicaine.

Sartre a écrit un livre sur Genet, intitulé « *Saint Genet, comédien et martyr* » pour expliquer si Genet est un menteur ou une vraie victime.

## II - Œuvres

Genet a écrit des poèmes, des romans, et des pièces de théâtre. Il était un perfectionniste, un éternel insatisfait, un obsédé de la beauté du mot. Ses écritures étaient très intéressantes car, il a toujours soutenu des causes humaines.

- Dans sa pièce « *Haute surveillance* », il a évoqué la vie des prisonniers.
- « *Les Bonnes* » expose le problème de l'oppression par une relation contradictoire entre les maîtres et les serviteurs.
- *Le Balcon* formait une révolution contre le pouvoir politique.
- *Les Nègres* met en évidence le combat de l'homme noir contre l'homme blanc pour obtenir sa liberté.

- *Les Paravents* reflète la position politique de Genet vis-à-vis de la guerre de l'Algérie contre l'occupation française.
- Dans «*Quatre heures à Chatilla*», Genet a soutenu la cause palestinienne, où malgré son vieil âge il était parmi les premiers qui ont vécu les nuits horribles des massacres de Sabra et Chatilla, et il est entré dans les camps pour rédiger son témoignage historique sur la tuerie d'un peuple.

### ***Les Bonnes***

*Les Bonnes* a été sa première pièce écrite en 1947. Il l'a écrite quand il était en prison. Il l'a inspirée d'un fait divers lu dans un journal.

#### **Le fait divers**

C'est le crime des sœurs Papin. En 1933, Christine et Léa Papin, âgées de 28 et 21 ans, étaient au service d'une famille bourgeois de Mans.

En février, elles ont assassiné leurs patronnes (une mère et sa fille) avec une sauvagerie inédite (arracher leurs yeux, couper leurs corps, asperger le sang de l'une sur le corps de l'autre). Ensuite, elles lavent les armes du crime, elles se lavent, et se couchent toutes les deux dans le même lit.

Ce crime a fasciné les auteurs surréalistes, et Genet, en prison, a lu les circonstances de ce crime dans le journal, et a commencé à rédiger sa pièce *Les Bonnes*.

## **La Composition de la pièce :**

### **1- Les personnages :**

#### **a- personnages sur scène :**

- Les deux bonnes : Solange et sa sœur Claire.
- Madame.

#### **b- Personnages hors scène :**

- Monsieur : (Amant de Madame)
- Le laitier : l'amant d'une des deux bonnes.

### **2- Le temps :** c'est le soir.

### **3- L'espace :**

#### **a- Lieu scénique :** la chambre de Madame.

#### **b- Lieu contigu/proche du lieu scénique :**

- La cuisine
- La mansarde : la chambre des bonnes.

#### **a- Lieux extra-scénique :**

- Le Café (Bilboquet) : lieu de la rencontre entre Madame et son amant

La prison – l'exil (La Guyane)-la rue – l'église.

#### **4- L'action**

L'action se passe dans la chambre de Madame. Chaque soirée, quand Madame sort, les deux bonnes jouent le jeu de (la Dame et la Bonne). Ce jeu qui se répète chaque soir constitue une cérémonie.

#### **5- La structure de la pièce**

Dans la pièce, il n'y a ni actes, ni scènes. La pièce se présente sous la forme d'une seule partie, ou d'un seul bloc. L'évolution de l'action dramatique nous permet de découper la pièce en cinq parties :

##### **a-Première partie**

Elle commence avec le lever du rideau, où les deux sœurs entament la cérémonie du jeu théâtral de (la Dame et la Bonne) :

-Claire joue le rôle de Madame.

-Solange joue le rôle de la Bonne Claire.

Cette partie se termine avec la sonnerie du réveil-matin (p. 26). Cette sonnerie met fin au jeu des Bonnes et elles reviennent à la réalité.

##### **b-Deuxième partie**

Après la sonnerie du réveil-matin, et le retour à la réalité, les deux sœurs, fâchées de ne pas pouvoir terminer le résultat prévu de leur jeu, commencent à ranger la chambre de Madame.

Cette partie se termine avec la sonnerie du téléphone. (p. 43)

### **c-Troisième partie**

C'était un coup de fil de la part de Monsieur (amant de Madame) pour informer Madame qu'il est en liberté provisoire.

Les deux sœurs sont en état de choc et de peur. Cette partie se termine par la sonnerie de la porte qui annonce le retour de Madame. (p.52)

### **d- Quatrième partie :**

La Dame rentre fatiguée, triste pour le sort tragique de son amant. Mais les deux bonnes annoncent à leur maîtresse que Monsieur est en liberté, et il l'attend au café. Solange est sortie chercher un taxi pour Madame. La partie s'achève avec l'arrivée du taxi, et le départ de Madame. (p. 74)

### **e-Cinquième partie**

Après le départ de Madame, les deux sœurs se retrouvent seules ; mais angoissées. La pièce se termine quand les deux ont repris le jeu et ils ont réussi à atteindre l'objectif du jeu : Tuer Madame, dans l'illusion, par la mort de Claire, qui joue le rôle de Madame, en buvant le tilleul empoisonné.

## **Les thèmes principaux dans *Les Bonnes***

### **1- Le jeu théâtral des deux sœurs (la cérémonie)**

- a- Scène d'exposition
- b- Eléments du jeu de la cérémonie
- c- Déroulement de la cérémonie
- d- Motivations de la cérémonie

## **2- Les objets et leurs valeurs dans la pièce :**

- a- Valeur des objets comme accessoires de la cérémonie
- b- Eléments qui reflètent l'identité des personnages
- c- Outils de développement de l'action dramatique

## **3- Le jeu des bonnes entre l'illusion et la réalité**

- a- Maladresse des personnages du jeu
- b- Mélange entre l'illusion et la vérité
- c- Nécessité de la reprise du jeu

## **4- La question de l'identité et de l'existence**

- a- Identité des personnages
- b- Dépendance de l'existence des personnages
- c- La recherche d'une nouvelle identité à travers le jeu de rôle

## **5- Le rapport entre les personnages**

- a- Le rapport entre les deux sœurs
- b- Le rapport des deux sœurs avec Madame

## La Cérémonie

### Jeu Théâtral des Bonnes

Jean Genet ne cache pas sa tendance à détruire le réel et d'établir un rapport étroit avec l'illusion. Cela paraît clair dans le fondement de sa pièce *Les Bonnes*.

L'univers de l'imagination paraît plus créateur et puissant tout au long de la pièce. Notre objectif est de montrer comment cet univers d'illusion s'est constitué, et quelles sont ses motivations.

#### 1- Scène d'exposition :

Quand le rideau se lève, l'action se fonde sur un rituel des bonnes. Mais le spectateur peut s'interroger s'il s'agit du jeu principal ou d'un jeu secondaire dans le principal.

a- Pour dissiper toute confusion chez le spectateur, l'auteur fournit une didascalie sur la méthode du jeu de Claire. Si le spectateur arrive à déchiffrer la gestualité et le ton de Claire (caractérisés par l'hyperbole), il se rendra compte qu'il s'agit d'un jeu théâtral incarné dans le jeu principal.

b- Quand Claire demande à Solange, qui joue aux gants, de sortir en la tutoyant, c'est un geste qui souligne que Claire est prête pour recommencer le jeu ; où la nouvelle entrée de Solange, jouant le rôle de la bonne Claire, est marquée par le vouvoiement dans l'échange entre les deux personnages.

## 2- Éléments du jeu de la cérémonie :

### a- Espace du jeu de la cérémonie

La Chambre de Madame constitue un double espace, où l'on joue le jeu principale de la pièce *Les Bonnes*, et la cérémonie du jeu de la (Dame et La Bonne).

### b- Costumes

Pour réaliser le passage du réel à l'imaginaire, nous avons une scène de déshabillage, où Claire se débarrasse de sa robe noire pour que l'acteur quitte son rôle de bonne, et elle s'habille la robe de Madame pour entrer dans sa peau et jouer le rôle de Madame.

### c- Distribution des rôles

- 1- Une des deux bonnes (Claire) joue le rôle de Madame en imitant sa voix, et ses gestes, en portant sa robe, et en touchant ses objets pour entrer dans sa peau.
- 2- L'autre bonne (Solange) ne joue pas son propre identité ; elle incarne le rôle de la bonne (Claire). Cela veut dire que Solange joue le personnage de sa sœur. Si l'une des deux bonnes joue son propre personnage dans la cérémonie, elle n'aura pas la dimension esthétique pour jouer le rôle de la bonne comme elle l'imagine, ou comme Madame la voit.
- 3- La représentation que jouent les deux sœurs incarne le mécanisme du déguisement et de déchargement à travers cet échange de rôles. Les deux incarnent deux statuts sociaux : la maîtresse et la servante.

3- **Déroulement du jeu** : (comment le jeu doit se dérouler afin d'arriver à la fin prévue ?)

a- Chaque soir, quand la maîtresse des deux bonnes sort, dans sa chambre, les deux sœurs (Solange et Claire) jouent le jeu de «La Dame et la Bonne», en échangeant tour à tour les rôles de la maîtresse et de la bonne. Ce jeu doit normalement se terminer par l'assassinat de Madame. Ce jeu qui se répète chaque soir devient une cérémonie.

b- Claire assure le rôle de Madame dans son rapport avec les bonnes : avec exagération elle fait l'éloge de sa beauté, elle met en évidence la supériorité de son rang social, elle garde sa distance, elle dénonce tout objet ou tout geste qui viennent de l'univers des bonnes (la cuisine – la mansarde), elle méprise et humilie la bonne Caire pour provoquer la révolte de celle-ci.

c- De son côté, Solange, jouant le rôle de Claire, fait preuve d'une soumission provisoire qui sera accompagnée d'une montée de sa haine, et de sa révolte contre Madame, au point où sa colère s'éclate avec une sorte d'agressivité qui devrait se traduire par la tentative d'étrangler Madame.

#### 4- Motivations du jeu de la cérémonie :

La question qui se pose est de savoir pourquoi les bonnes jouent cette représentation ?

Pour Genet, la scène est considérée toujours comme l'espace qu'on garde soigneusement pour pouvoir dire tout ce qu'on ne peut pas dire ailleurs. Mais quelles sont les motivations des deux sœurs qui justifient leur jeu de cérémonie ?

a- Solange joue le rôle de la bonne Claire, car elle ne veut pas recevoir les insultes pour son propre personnage, ou pour sa propre image d'être humain, mais les insultes de Madame (jouée par Claire) tombent sur son image en tant que bonne. (P. 13+15+19+82+83)

Donc, dans leur cérémonie, la révolte des deux sœurs se dirige contre leur propre univers, contre leur condition de bonnes. Par les insultes de Madame aux bonnes et à leur univers, Solange et Claire veulent mépriser et humilier la figure et la condition de la bonne, et non pas l'être humain.

b- Claire joue le rôle de Madame, car elle aime l'image de la maîtresse. Madame incarne tout ce qui manque à Claire : se comporter en tant que Madame, la beauté et la bonté de Madame. (p.14+63+72+74+75)

En même temps, elle veut jouer ce rôle pour faire apparaître le côté méchant et orgueilleux de Madame et des maîtres, pour punir Madame par les insultes et les gifles qu'elle reçoit ; même enfin par la mort. (p.26)

c- Claire et Solange en présence de Madame, elles vénèrent cette patronne, mais dans l'imaginaire, elles font tomber leur masque, et commencent à la critiquer, à l'imiter pour se venger d'elle au moins dans l'imaginaire, à exprimer leur rancune, leur haine, envers elle, envers son univers de bourgeoise riche. P. (23 --- 26)

Les bonnes veulent tuer Madame dans la réalité (Solange a essayé de l'étranger, mais elle s'affaiblit face à la douceur et la beauté de Madame sur le lit), mais peut-être elles sont lâches, pour cette raison, elles veulent la tuer dans la fiction de leur jeu. (P. 41+51---53)

### **Synthèse :**

Pour les bonnes, la représentation n'est rien d'autre que la projection du monde intérieur de leurs sentiments cachés. Elles apparaissent souvent énervées, et elles ont besoin de se défouler. Alors, elles cherchent à triompher dans un monde d'illusion créé selon leurs désirs.