

# Théâtre 3 – 4<sup>ème</sup> année – 2<sup>ème</sup> cours – 26 mars 2020

## Samuel Beckett

### *Fin de Partie*

#### L'auteur :

Samuel Beckett est né à Dublin en 1906 ; il a connu les deux cultures (française et anglaise/irlandaise). Il s'est installé à Paris depuis 1938 ; il a commencé à écrire des œuvres en français à partir de 1945, parmi ces œuvres : la trilogie romanesque « *Molly, Malone meurt* publiés en 1948, et *Les Innommables*»

Pour son écriture théâtrale, sa première pièce « *En attendant Godot* » était écrite en français en 1948, mais publiée en 1952 ; ensuite « *Fin de partie* » en 1957, « *Oh les beaux jours* » en 1963, et d'autres pièces courtes publiées en 1983.

Il a reçu le prix Noble en 1969. Beckett est mort à Paris en 1989.

### *Fin de Partie*

*Fin de Partie* : écrite en français le 1 avril en 1957.

-Représentée la 1<sup>ère</sup> fois au Royal Court Theatre, dans une mise en scène de Roger Blin

-La pièce a été reprise le même mois, à Paris, au Studio des Champs-Élysées

- Personnages:

Hamm – Clov – Nagg - Nell

## *Fin de Partie*

### **I- La Didascalie initiale : Une scène d'anti-exposition**

#### **A- Décor et objets**

- Le décor sur lequel s'ouvre la pièce est caractérisé principalement par : - le vide (« *Intérieur sans meubles* »)
- Décors et objets : décors extrêmement réduit et limité.
- Lumière : tout est gris, le spectateur ne distingue pas forcément les contours (limites extérieures)

#### **B- Exposition déconstruite**

- 1- L'ouverture de la pièce ne répond pas aux attentes de la scène d'exposition classique, avec *Fin de Partie* se définit une règle du jeu théâtrale différente.
- 2- La longue didascalie inaugurale fixe un univers mécanisé, un monde complètement clos et gris. Aucune indication ne permet de répondre aux questions « Qui ? Quand ? Quoi ? ». On est plongé directement dans quelque chose qui suit son cours sans amorce d'intrigue, sans apparition d'un conflit. Les règles théâtrales sont hors-jeu.

#### **C- Valeur de la didascalie initiale :**

Quelle est la particularité de ce début de *Fin de Partie* ? Il n'y a aucun élément important dans ces didascalies, cependant la simple présence des éléments insignifiants amène le spectateur à chercher de la valeur à ces éléments:

- 1- Avec la didascalie «*Un temps*», le silence devient également un organe de communication. La didascalie gagne du terrain sur l'oralité et devient un mode de communication.
- 2- Avec «*mouchoir tâché de sang*», ce mouchoir interdit l'expression orale de la souffrance du personnage. Il fait taire la parole et donne à la souffrance une nouvelle mode d'expression. De même pour le "*drap qui recouvre*" quelque chose signifiant le silence de cette chose.
- 3- Avec Beckett, la didascalie prend une importance nouvelle dans la mesure où elle élimine la suprématie de la parole. La didascalie initiale impose un code du « percevoir » (Autre système de communication que la parole)
- 4- Cette forme d'« exposition » ne peut manquer de décevoir le spectateur ou le lecteur. Rien de ce que la tradition théâtrale requiert (antécédents, présentation des personnages, enjeu de l'intrigue, explications nécessaires à la compréhension de la suite) n'y est apparemment proposé.
- 5- Avec ce genre de malaise du spectateur dû à l'incompréhension de cette scène initiale, cette « exposition » si déroutante semble moins destinée à expliquer qu'à forcer le spectateur à mettre en question la possibilité même de signifier. Le spectateur pourrait être invité à réfléchir sur l'état du non-sens, d'insignifiant qui règne dans la scène.

## **II-Incertitude et paradoxe**

### **A-Incertitude**

1- La première phrase de Clov « *Fini, c'est fini, ça va finir, ça va peut-être finir* » (p.144) illustre le titre de la pièce, elle formule en même temps un souhait illustré par le doute : la pièce commence sur la mention d'une fin prochaine.

Mais au fur et à mesure que la phrase se développe, cette fin semble mise en doute : ce que le participe passé décrivait comme accompli se révèle finalement rejeté dans un futur proche « *ça va finir* ».

Même avec la réplique « *ça va peut-être finir* », toute l'action de la pièce se glisse par conséquent dans l'expression ouverte de « peut-être », ainsi, la réalité ne prend pas en compte le désir imaginé « une fin proche » : car la fin n'est pas encore arrivée – autant dire que nous n'en sommes qu'au commencement.

2- Pourtant, la phrase suivante, énoncée par Clov souligne qu'il veut continuer à penser le temps dans son inévitable avancée vers un terme : « *Les grains s'ajoutent aux grains, un à un, et un jour, soudain, c'est un tas, un petit tas, l'impossible tas* ».

Clov tente de penser logiquement le concept temporel. L'exemple des grains qui s'ajoutent explique l'absurde de la notion temporelle. Logiquement, le passage de temps doit porter un changement (si on ajoute un grain chaque jour, il y aura un tas de grain), mais dans la vie réelle, la constitution de ce tas de grain paraît impossible. Donc, le passage du temps ne portera pas un changement possible ou logique.

3- Le monologue de Hamm reprend les mêmes thèmes que la première réplique de Clov : fin et incertitude, voire indécision.

Quand Hamm dit « ...*il est temps que cela finisse, dans le refuge aussi. (Un temps) Et cependant, j'hésite, j'hésite à... à finir* ».

Tout au long de la pièce, à travers le discours des personnages, ces derniers se trouvent en état de confusion et d'inconscience. Ils se voient aux confins de la mort, autrement dit, ils ne savent pas s'ils sont en état de vivants ou morts !

### **B- Paradoxe**

La seule action des trois premières pages de la pièce réside dans la sortie et l'entrée de Clov, rappelé par le coup de sifflet de Hamm : le spectateur a pu déjà identifier entre les deux personnages des rapports maître/valet.

1- Ce coup de sifflet et l'ordre donné à Clov par Hamm « *Prépare-moi, je vais me coucher* » (p.146), ses questions, les gestes de chacun des personnages (par exemple, le maniement de l'escabeau par Clov, la position de Hamm, assis sur son fauteuil à roulettes au centre de la scène, comme sur un trône, la docilité de Clov, posté à côté du fauteuil, ou qui se contente d'attendre « *dans la cuisine, trois mètres sur trois mètres sur trois mètres, ...* que (Hamm) le siffle», et son soulagement encore craintif d'un châtement évité «*On ne peut plus me punir*», la longue tirade de Hamm sont autant d'éléments qui indiquent au spectateur et au lecteur que Hamm occupe par rapport à Clov une position hiérarchiquement supérieure.

2- Cependant, là aussi, l'indécision – du spectateur ou du lecteur – demeure : si Hamm apparaît en position de maître, de nombreux éléments viennent réduire sa puissance. Ainsi, le fauteuil à roulettes indique qu'il est paralytique, alors que Clov continue de marcher, même si cette démarche semble douloureuse « *Démarche raide et vacillante* ».

Le tutoiement qu'emploie Clov vis-à-vis de Hamm, sa protestation lorsque Hamm lui demande de le coucher « *Je ne peux pas te lever et te coucher toutes les cinq minutes, j'ai à faire* » révèlent au spectateur d'étranges rapports où s'inversent les rôles de bourreau et de victime.

3- Les propos de Clov concernant ses désirs et ses menaces de quitter Hamm se contrarient avec sa présence permanente à côté de Hamm comme il paraît au lever du rideau et à la fin de la pièce (p. 154-174-175-192-212-214-215)

# L'espace dans *Fin de Partie*

## 1- L'espace de la scène /l'ici :

### L'emblème/symbole du rétrécissement de l'existence des personnages

- 1- La pièce s'ouvre sur une scène en partie vide «*Intérieur sans meubles*», avec des draps qui recouvrent Hamm et les poubelles de Nell et Nagg (signes de mort), cela attribue un aspect funèbre à l'espace. Les poubelles où se trouvent Nagg et Nell constituent un autre espace qui est à l'intérieur de l'espace de la scène. Ainsi, le lever du rideau offre l'image d'un monde vide et limité.
- 2- Les promenades de Hamm (p.164) autour de la pièce, pour tuer le temps et se distraire de l'attente donnent une image spatiale du rétrécissement de l'existence offerte, mais elles donnent aussi l'image d'un monde réduit aux limites illusoires et trompeuses (Hamm : *fais-moi un petit tour....*)
- 3- Cet espace clos et restreint qui donne une image spatiale du rétrécissement de l'existence des personnages, et ces impossibilités de se déplacer traduisent tous visuellement le vieillissement et la diminution des forces vitales des personnages.

## 2- L'ailleurs : «l'autre enfer »

Les fenêtres, la porte, la cuisine dans laquelle Clov rêve de demeurer montrent qu'un ailleurs existe, cela reflète une forme aux désirs d'évasion des personnages... une évasion par rapport à cet «intérieur... grisâtre», évasion par rapport au statut du temps dont on ne sait s'il est bloqué ou s'il fait glisser vers le néant.

1- Lorsque Clov regarde par la fenêtre (p. 167-170), c'est un univers figé qu'il décrit, où plus rien ne se passe : «zéro». Rien ne bouge. Donc l'ailleurs est exactement un «autre enfer» que celui qu'on voit sur scène.

Tous les deux espaces «ailleurs et ici» ont la même couleur : Gris... Noir clair. C'est le teint de l'incertitude.

2- L'ailleurs devient un enjeu entre les deux hommes. La réplique d'Hamm l'affirme «*Hors d'ici, c'est la mort*». Pour affaiblir le désir de Clov de partir et le laisser seul, Hamm prétend (p. 202) qu'«*Loin, tu seras mort*», même il le menace «*Loin de moi, c'est la mort*». Mais pour Clov, qui désire voir la fin, la menace n'a pas de valeur, car il n'a pas un espoir ou une possibilité d'être sauvé. Clov aura dans les deux cas, soit la mort soit la vie monotone. Et dans les deux cas, c'est l'enfer.

3- Pour se distraire de leur enfermement et de cette attente, les personnages évoquent d'autres espaces compensatoires. Nagg et Nell se souviennent du lac de Côme (P. 160), Hamm souhaite dormir pour rêver «*J'irais dans les bois, ..., le ciel, la terre,*»... «*Quels rêves avec un s ! Ces forêts !*». Clov ne pense qu'à partir et quitter Hamm (P. 154+213-214) Ici, on voit bien que Clov n'exprime pas seulement son impuissance à quitter Hamm, aussi, il exprime son angoisse d'affronter l'extérieur avec ses nouvelles habitudes quotidiennes ; dans ce cas, il ne peut que se réfugier dans la cuisine pour le moindre prétexte (aller dans la cuisine pour attendre qu'il lui siffle), autrement dit, il se réfugie dans un lieu limité où il peut contempler le passage du temps.



## Le Temps

### A-Le temps de la fin : l'absence des repères

Comme l'espace, le temps est marqué par l'indétermination. La « lumière grisâtre ». Les premières didascalies disent mal à quel moment de la journée on se trouve. Quelques indications au fil de la pièce indiquent que le temps de cette « *Fin de partie* » a sans doute plutôt lieu en fin d'après-midi : p. 153+154

La certitude des personnages (Hamm) est que la fin DOIT arriver ; mais leur ignorance terrible est : à quel moment le trépas ?

- 1- L'indétermination temporelle permet donc de mettre en scène l'énigme fondamentale que représente pour l'homme sa propre mort malgré sa conscience qu'elle est inévitable.

Placé devant cette indétermination, Hamm oscille entre l'angoisse du dernier moment, et l'attente impatiente et fascinée :

Hamm : « *Il est temps que cela finisse et cependant j'hésite encore à (...) finir* ».

- 2- Cette obsession angoissante de la fin (la mort) apparaît claire à travers les questions répétées de Hamm (p. 54+70) : « *Mais qu'est-ce qui se passe, qu'est-ce qui se passe ?* » auxquelles Clov répond avec courage : « *Quelque chose suit son cours* ».

Le mot « chose » est choisi pour désigner ce qu'on ne peut pas représenter (attente) : l'attente de la mort, l'attente de la fin de vie.

Les deux personnages emploient plus volontiers le terme « finir » plus que « mourir ». Parce que les personnages n'ont pas la conscience de ce que signifie « la mort ». Aucun homme ne sait exactement ce que veut dire mourir. C'est pourquoi les personnages utilisent la métaphore « finir ».

## **B- Le présent à la fois éternel et provisoire**

1- Cette « *Fin de partie* » correspond à une attente qui prend la taille d'un présent d'éternité et pourtant provisoire, mais dans lequel les personnages se trouvent emprisonnés sans pouvoir revenir au passé, ou au moins s'évader vers le futur : « *Peut-il y avoir misère plus haute que la mienne ?* », gémit Hamm.

2- La pièce multiplie la répétition des mêmes gestes, et des simples répliques dialoguées : répétition de la demande du calmant, les jeux avec la lunette, les questions sur l'heure, etc. Clov se plaint : « *Toute la vie les mêmes questions, les mêmes réponses* », ainsi « *Pourquoi cette comédie, tous les jours ?* », gémit Clov qui reproche à Hamm « *Tu m'as posé ces questions des millions de fois* ».

Alors que la capacité d'inventer ou de créer quelque chose se diminue et ne semble plus permettre aucune distraction. La fin de la pièce n'apporte aucune certitude et c'est sur le provisoire de cette « fin » que se baisse le rideau, le lecteur et le spectateur sont rejetés eux-mêmes dans l'incertitude.

## **Le Rôle des objets**

### **dans *Fin de Partie***

Le rôle des objets se diversifie entre la désignation de la souffrance, la haine des personnages, et des accessoires propres au décor et jeu théâtral.

#### **I- Valeur dramatique des objets**

- 1- L'escabeau et la lunette de Clov ne devraient être que des accessoires, mais avec l'absence d'intrigue et de cohérence entre les répliques, ces objets deviennent en réalité de véritables supports de l'action dramatique.
- 2- L'escabeau est l'accessoire de Clov pour regarder par la fenêtre, mais son maniement (emploi) et son installation donnent lieu à tout un ensemble de bouffonnerie (gestes comiques) qui décorent le spectacle. Il en est de même pour l'utilisation de la lunette (p. 167-170), ainsi que la poudre «anti-puce» (p. 171) que Clov déverse dans son pantalon.
- 3- Ainsi, Monter sur l'escabeau, aller chercher la lunette, tuer la puce sont des micro-actions qui deviennent, dans l'absence d'intrigue de *Fin de partie*, des événements.
- 4- En raison de l'absence de l'intrigue, ces objets actants contribuent par conséquent à mettre en scène des personnages quasi - inactifs et sans mouvements en raison de l'absence d'intrigue ; ces objets contribuent à montrer en eux cette vie qui les rend en état de néant et de vide.

## **II-Objets emblématiques de la condition misérable de l'homme**

- 1- Le fauteuil roulant, le cathéter (p.163), la gaffe (p.179), le mouchoir ont pour fonction d'apporter des remèdes aux infirmités (vieillesse, maladie, paralysie, etc.), mais ce faisant, ils représentent leur situation presque-anéanti (vide).
- 2- Les poubelles, objets de décor, véritables pourrissoirs du corps, symbolisent de la manière la plus crue le déchet que devient le corps, dans l'extrême vieillesse. Ces poubelles reflètent très bien l'horreur que produit chez les autres, ceux qui ne sont pas encore à ce stade de vieillissement, ce corps méconnaissable, déjà entré quasiment en corruption, et déshumanisé.
- 3- La sciure (matière qu'on met sous les animaux) des vieux, qui n'existe qu'à travers les propos de Nagg et Nell (le spectateur ne la voit pas) porte à son comble l'expression de la misère humaine (homme et animaux partagent les mêmes besoins).

## **III- Les objets comme moyen de divertissement**

- 1- Les demandes répétées de Hamm au sujet de son calmant (p. 149+ p.203) trahissent le besoin d'anesthésie : les personnages de *Fin de Partie* sont des êtres qui souffrent tant physiquement que moralement, mais chaque personnage arrache à l'autre ce qui pourrait le distraire de sa douleur.
- 2- Hamm prive Nagg de dragée ; Clov apprend à Hamm qu'il n'y a plus de calmant, au moment précis où son heure est bien arrivée. Le chien en peluche (P 179, 207-208) de Hamm apparaît comme

un misérable remplaçant, peu capable de tromper la solitude de son maître : Clov finit par le lui jeter à la figure.

- 3- De même Hamm a besoin du réveil pour savoir si Clov est toujours de ce monde, les personnages ont besoin des objets pour ne pas voir le néant autour d'eux. L'habit du voyage (p. 214-215) que porte Clov à la fin n'est en fait qu'un jeu outré de la fin : le départ est en effet impossible, et la mort n'est pas un état ou un résultat atteint dans une fin bien précise au bout de la vie.

Les objets épargnent de mettre les mots sur l'horreur des corps voués à la mort, et sur la douleur d'être dans l'hantise de n'être plus.

Théâtre 3 – 4ème année – D. SEDDIK

# La Parole / Communication

## Dans *Fin de Partie*

*Fin de partie* met en scène des personnages en pleine décadence, paralysés, raidis par l'approche de la fin. Cependant, ils continuent à parler, et même de raconter des histoires, comme si la parole était l'incarnation de leur dernière puissance de vie qui troue ponctuellement le silence et un temps qui n'en finit pas de se prolonger. [réplique de Clov p. 213]

Qu'est-ce qui caractérise la communication dans la pièce ?

### I- Un Dialogue stérile (extrait p. 174 - 180)

1- Cet extrait se caractérise par les menaces répétées de Clov de quitter Hamm, soit définitivement dans les premières répliques, soit parce qu'il a «à faire» dans sa cuisine.

A chaque réplique de menace, Hamm répond par une question destinée à le retenir : «*Tu te souviens de ton arrivée ici ?*», «*As-tu jamais pensé à une chose ?*», «*Tu as eu tes vision ?*». Ces questions semblent sans valeur, uniquement destinées à entretenir un dialogue toujours prêt à s'éteindre, mais elles ne permettent pas de créer un véritable échange verbal. Ainsi, la fonction phatique du langage l'emporte sur la fonction conative.

2- En outre, quand les questions ne suffisent plus à établir le dialogue, Hamm fait succéder une série d'ordres, transformant la fonction conative du langage en fonction phatique : «*Va me chercher la gaffe*», «*Va chercher la burette* ». Ces impératifs, tout en éloignant provisoirement Clov de Hamm, ne sont pas en contradiction avec les questions. Seulement ils maintiennent, en effet, Clov en état de

dépendance «*Fais ceci, fais cela, et je le fais. Je ne refuse jamais, pourquoi ?*»

- 3- Quand Clov dit «*Vous voulez donc tous que je vous quitte ?*», Hamm répond «*Bien sûr*». Que Clov quitte Hamm n'apparaît plus comme un acte de rébellion ; la dépendance de Clov en est au contraire renforcée. (174)

Mais le parallélisme entre la forme affirmative et la forme négative de la même phrase «*Alors, je vous quitterai*», «*Alors, je ne vous quitterai pas*» met en évidence, non seulement la soumission de Clov et son indifférence, mais surtout la gratuité apparente du langage puisque les deux répliques sont prononcées par le même personnage.

- 4- Quand Hamm ne peut plus retenir Clov auprès de lui, quand le silence règne, il a peur, donc, il veut casser ce silence par un soliloque... Il parle à soi-même (P. 201-202), mais on remarque immédiatement que son discours est incohérent, désordonné. Il évoque plusieurs questions dont le sens n'est pas lié logiquement. Cette crainte de la solitude fait Hamm lancer un discours incohérent pour dissiper cette peur.

Donc, dans l'attente de la fin, le langage n'a plus un effet sur le réel (l'action). Les mots de Hamm ne sont plus ceux de Clov, car tous les deux n'attachent plus la même signification à leurs répliques (mots).

## II- Le Jeu verbal/ forme de se distraire

Les personnages sont enfermés, ou se sont enfermés, dans une structure répétitive, dans un présent prolongé, une durée indéterminée qui les obligent à vivre toujours le même instant de l'attente à la fois angoissée et impatiente de la fin.

- 1- Le dialogue, et le simulacre d'échange verbal (mots, jeu de répliques, etc.) qu'il permet prennent la forme d'un divertissement qui arrête l'angoisse et distrait l'esprit de l'énigme de la fin.
- 2- L'intérêt du dialogue ne réside pas dans la continuité des informations dérisoires que portent les répliques, mais plutôt dans le mouvement d'échange entre les deux interlocuteurs et le jeu de domination ou de victimisation qu'il permet.
- 3- Ce jeu repose sur l'ambivalence (double sens/interprétation) du langage : Hamm et Clov parlent peut-être pour ne rien dire, mais ils jouent avec les mots. Comme lorsque Hamm s'amuse à faire sonner ensemble «home» et «Hamm» : « *Sans Hamm.... Pas de home* ». Le plaisir de domination vis-à-vis de Clov se double manifestement du goût des mots. Ainsi, le pluriel de «Tes chiens» qu'utilise Clov pour déterminer le chien ET lui-même dans sa tâche de serviteur fidèle.
- 4- Dans l'allusion à la mère Pegg (178) le jeu sur le mot «*éteint*» renvoyant aussi bien à la lumière qu'à la vieille femme, met en évidence le rôle de distraction du langage par rapport au terme de la mort.



Le jeu se poursuit toujours aux frontières de l'évocation de la mort, avec l'ambivalence de l'expression «*tu m'enterreras ?*» (179), Hamm l'utilise sans doute avec le double sens de (je mourrai avant toi, et par conséquent, tu me mettras en terre), alors que Clov répond en s'appuyant sur la négation du deuxième sens «*Mais non, je ne t'enterre pas !*» où il est possible de considérer que Clov a pitié de Hamm, et il le fait croire qu'il ne mourra pas le premier.

Ainsi, la conscience de la gratuité du langage ne va pas donc sans une certaine lucidité sur les jeux qu'elle autorise.

### **III-Raconter des histoires**

#### **A- L'histoire du tailleur : (p.160-162)**

Avec la première apparition des deux personnages ensemble (Nagg et Nell), Nagg, à l'instar de son fils Hamm qui ne cesse de relancer le dialogue avec Clov pour le retenir, cherche à retenir l'attention de Nell, voire de provoquer de sa part une marque d'affection.

Chacun d'eux, Nagg et Nell, cherche à s'évader de la situation pénible dans laquelle ils se trouvent, à meubler l'ennui et à oublier la mélancolie qui les envahit : Nell en évoquant avec nostalgie le passé (« l'après-midi d'avril », sur « le lac de Côme »), et Nagg en racontant une histoire pour consoler et amuser sa femme.

Nell paraît avoir une conscience plus précise de la situation, où elle ne se plaint pas de son sort, sachant sans doute que les mots sont inutiles. Elle ne les utilise que pour faire revivre un passé perdu.

Nagg tente toujours de distraire sa femme en voulant raconter l'histoire du tailleur. Cette histoire a fait bien rire Nell au passé, mais la répétition quotidienne de ce récit a fait perdre la valeur du comique de cette histoire. Mais malgré les protestations de Nell, Nagg ne trouve rien d'autre. Donc, le public a senti que raconter cette histoire sera sans efficacité sur Nell.

Autrement dit, la répétition du récit, rendue nécessaire par le temps qui passe use le comique sans user le malheur des personnages.

### Mais quel est le sens de l'histoire du tailleur ?

Dans l'histoire de Nagg, on a un tailleur trop scrupuleux et perfectionniste qui veut réaliser pour son client un pantalon parfait et se condamne à ajourner sans cesse la date de la remise de la commande.

Le comique de l'histoire vient de la répétition du report de la commande associé à la patience du client. Mais cette patience s'évanouit soudain : *«En six jours, vous entendez, six jours, Dieu fit le monde. Oui, Monsieur, parfaitement Monsieur, le MONDE ! et vous, vous n'êtes pas foutu de me faire un pantalon en trois mois !»*

Mais le tailleur répond en comparant l'imperfection du monde et le pantalon inachevé *«Mais Milord ! Regardez .... Le monde... et regardez mon pantalon»*.

Autrement dit, la création divine est un échec, comment les hommes pourraient-ils atteindre la perfection ? En quoi le temps, qui les détruit doucement dès leur naissance, pourrait-il leur permettre de construire une œuvre qui satisfait leur désir d'absolu ?

## **B- Le Roman de Hamm**

(p.184 – 189 – p. 192 - 194)

Cet extrait constitue une sorte de longue scène autour de la construction du récit de Hamm.

On peut distinguer d'abord deux mouvements : d'un côté, il y a la poursuite du roman dont l'auditeur est Nagg, et d'un autre côté, c'est Clov qui est le public sollicité.

### **Objectifs de réciter le roman de Hamm**

- 1- En premier temps, Hamm poursuit le récit d'une histoire qu'il semble reprendre à une heure fixe chaque jour « *C'est l'heure de mon histoire* », sans doute pour combler sa hantise du temps qui passe et qui le rapproche de la fin attendue.
- 2- On notera à cet effet que le même motif précède l'invention du récit et la blague que Nagg raconte à Nell pour la distraire. Donc, c'est la recherche de la distraction contre l'ennui et l'angoisse du silence qui règne. Hamm oblige Nagg à l'écouter en échange d'une dragée.
- 3- Quand c'est Clov qui est le public sollicité:

CLOV. – *À quoi est-ce que je sers ?* / HAMM. – *À me donner la réplique. (...) J'ai avancé mon histoire. (...) Demande-moi où j'en suis».*

Hamm cherche à prolonger la communication dans l'objectif de fuir le cauchemar de la solitude, et de sentir son existence par rapport aux autres.

#### **4- Un roman autobiographique**

En effet, la construction de l'histoire ne témoigne pas seulement du désir de combler l'ennui ou de vouloir continuer à exister. Mais on peut remarquer dans ce récit de nombreux traits autobiographiques : l'emploi de la première personne, d'une part (« *je m'imaginai déjà n'en avoir plus pour longtemps* », mais aussi des éléments anecdotiques dans lesquels le lecteur ou le spectateur peuvent reconnaître des éléments du vécu de Hamm.

Donc, c'est une manière qui lui permet de raconter son vécu, non pas, selon les faits réels, mais Hamm reformule ces faits à sa guise.

5- Le récit de Hamm met en scène une supplique qui lui est adressée et qui flatte son goût de la domination : « *Le visiteur vient « à plat ventre pleurer du pain pour son petit* », comme Nagg, cul-de-jatte mendiant une dragée.

Hamm se plaît à refuser ce qui lui est demandé, à se moquer de son interlocuteur, pour finalement lui octroyer complaisamment quelque faveur (une place de jardinier).

#### **6- La Création dérisoire**

Beckett nous invite ainsi à une réflexion générale sur le concept de la création : création d'un être à travers le thème de la paternité, création d'une œuvre littéraire à travers le thème de l'invention du récit

##### **a-Création manquée de paternité (p. 190, p. 150)**

1- Nagg, dans sa poubelle, revient, pour comprendre le refus de son fils de lui donner la dragée promise pour l'avoir écouté, sur son propre refus de s'occuper de son enfant lorsque celui-ci criait ; il espère « *vivre* » assez pour « *entendre (Hamm) (l') appeler comme*

*lorsqu'(il était) tout petit, et avai(t) peur, dans la nuit, et que (Nagg) étai(t) son seul espoir ».*

2- De même pour le rapport entre Hamm et Clov, où quand il implore et sollicite son père de lui amener une bicyclette, Hamm la lui refuse.

Alors la création paternelle reste toujours un échec.

Par ailleurs, en continuant l'élaboration de son récit, Hamm a le sentiment d' « avancer »

### **b-Création littéraire menacée**

Avec Clov, le jeu du récit se théâtralise explicitement :

Clov est là pour « *donner la réplique* », ce qu'il fait docilement sous les encouragements impatientés de Hamm : « *Mais pousse plus loin, bon sang, pousse plus loin !* ».

Clov finit alors par remplir le rôle du destinataire flatteur de la comédie :

« Clov (admiratif). – *Ça alors ! Tu as quand même pu l'avancer !* »,

Ce qui permet à Hamm de jouer la modestie.

Hamm offre une forme du « progrès d'un travail en état de création », en révélant comme l'œuvre se crée grâce à certaines répliques de Hamm : « *Joli ça ... Ça c'est du français... un peu faible ça ... etc.,* », même il présente une théorie de l'inspiration « *Il y a des jours comme ça, on n'est pas en verve.... Il faut attendre que ça vienne...Jamais forcer...* », alors, Hamm offre, avec le jeu théâtralisé de Clov, une comédie de la création ».

A travers cette comédie, Beckett présente à quel point la création d'une œuvre est menacée.