

BECKETT

2 principes : déconstruction du théâtre traditionnel
logique rigoureuse de l'organisation par des procédés rhétoriques
d'où : « le pire »

I. MATHEMATIQUE DU PIRE : la méthode du pire

A. Arithmétique

1. La duplication

Logique répétitive qui épuise et élimine tous les sens par effritement

2. La contrariété

Les contradictions dénoncent l'absence de vérité, neutralisent les valeurs. La signification n'est plus essentielle.

B. Sérialité

1. Bases et probabilités

Production de séries (et de sous-séries) par les répétitions, à partir d'une base (une contrainte de départ).

Dans *EAG*, c'est attendre Godot

Dans *FP*, c'est la tentative de Clov pour quitter Hamm

EAG :

- premiers mots d'Estragon et de la pièce « **Rien à faire** » qui reviennent plusieurs fois.
- Chaque fois que la situation s'essouffle, revient le même dialogue ou presque : « **Allons-nous en — Vlad : on ne peut pas, on attend Godot** »
- Scène où Pozzo dit : **Les larmes du monde sont immuables. Pour chacun qui se met à pleurer, quelque part, un autre s'arrête. Il en va de même du rire. Et ce phénomène s'illustre : Lucky pleure puis c'est Estragon puis Pozzo**

FP :

- tentative de Clov pour quitter Hamm : **Je te quitte (j'ai à faire)**
- Tentative de trouver une fin : « ça peut finir »
- Questions sur l'état physique de Clov qui répond toujours « Mal »
- L'heure du calmant (et quand elle arrive, il n'y en a plus)
- Dialogue : **Qu'est-ce qui se passe ? V. Quelque chose suit son cours**

2. Combinatoires

Séries simples ou complexes. Elles sont perverties par des ratés.

Ex. la circulation des chapeaux

EAG : les chaussures d'Estragon, jeu initial d'Estragon avec sa chaussure etc.

3. Dérivations

Éléments reviennent sous des formes biaisées, infimes décalages, rectifications. Jeux de mots, dérivations de structures syntaxiques, exercices de langues, déclinaisons etc.

Dénonciation des formalismes du langage + recherche de l'expression la plus adéquate.

EAG : parallèles entre les 2 actes, surtout au début de chacun d'entre eux.

Pozzo et Lucky devenus aveugle et muet, les feuilles sur l'arbre, le garçon qui revient, les envies de suicides, même fin de l'acte.

C. Géométrie

1. L'espace

Scène dénudée avec des déplacements structurés. Le lieu est question.

Deux espaces qui se resserrent d'où claustration.

EAG espace apparemment ouvert mais borné par son indéfinition, il ne conduit à rien.

FP construction plus systématique. La sortie ne débouche sur rien de possible.

Clov mesure sa cuisine, Hamm qui lui demande de le placer exactement au centre de la pièce

2. Le point

Positionnements des personnages : trouver sa place. Lieu d'équilibre précaire. Recherche.

FP : **Clov : j'aime l'ordre. C'est mon rêve. Un monde où tout serait silencieux et immobile et chaque chose à sa place dernière, sous la dernière poussière.**

3. La ligne

Les points fixes structurent les déplacements des personnages. Arpentage de la scène, mesure de l'espace. On peut découper les pièces selon les différents parcours des personnages.

EAG : Estragon est fixe et Vladimir plus mobile. Il arpente la scène au début de l'acte II

FP : 3 dimensions avec la hauteur.

II. L'AMOINDRISSEMENT : le processus du pire

A. La représentation

1. La métathéâtralité

Mettre en scène les procédés cachés traditionnellement.

Le titre : *FP* = disparition d'une « partie » = d'un jeu ou de sa durée. Godot n'est qu'une nomination, il n'y a pas de référent hors-scène. *Ils ne se rappellent même plus de son nom et ne son pas sûrs de le connaître ou pas.*

La représentation : il montre qu'elle est gratuite, épuisée

Nouvelles valeurs attribuées aux éléments du théâtre pour en dénoncer les artifices

Les objets stylisés qui se raréfient

EAG :

- **E. Quel est notre rôle là-dedans ? [...] V. Notre rôle ? celui du suppliant.**
- *Parodie de tirade théâtrale lorsque Pozzo se prépare pour dire quelque chose et qu'il demande après s'il a été bon, alors qu'il n'a rien dit ou presque. Son lyrisme, son goût des grandes phrases, allusions érudites etc. mais pas davantage de sens*
- **Définition de ce qu'ils font : V. On se croirait au spectacle E. Au cirque V. Au music hall E. Au cirque**
- *Parodie lorsqu'ils jouent à Lucky et Pozzo*
- **Ils ne peuvent sortir de scène V. En effet, nous sommes sur un plateau. Aucun doute, nous sommes servis sur un plateau.**

FP :

- *Premiers mots de Hamm : A — (baïllements) — à moi. (un temps) De jouer*
- **Cl. A quoi est-ce que je sers ? Hamm : A me donner la réplique**
- **Clov. : c'est ce que nous appelons gagner la sortie**

2. Le mal dire

Les discours ne relèvent plus d'une logique dramatique mais d'une mise en valeur des fonctions du langage.

EAG : le discours de Pozzo sur le ciel, celui de Lucky qui n'a aucun sens

Grammaire : exception syntaxique : **V. Malgré qu'on en ait**

FP : la parole n'a pas de sens (et tout ce qu'ils font ou sont) **H. On n'est pas en train de... de... signifier quelque chose ? V. Signifier ? Nous, signifier !**

3. Le cours du temps

Durée singulière qui échappe à l'unité de temps. Plus de référents temporels. Mise en doute du passé qui n'a produit aucune certitude, présent sans ancrage, futur incertain.

Le temps d'*EAG* c'est celui de l'attente intransitive, atemporelle. *FP*, celui de la répétition temporelle, l'accumulation produit l'habitude. **Clov : Les grains s'ajoutent aux grains, un à un, et un jour, soudain, c'est un tas, un petit tas, l'impossible tas**

Cours épais et permanent du temps

EAG :

- **E. Qu'est-ce que nous avons fait hier ? V. Ce que nous avons fait hier ?**
- *Difficulté récurrente de savoir si on a connu tel ou tel* **V. La mémoire nous joue de ces tours**
- **V. (acte II) On pourrait reprendre là E. Quand ? V. Tout à fait au début**
- *Difficulté de « meubler le temps », l'attente*
- **Pozzo : Je ne me rappelle avoir rencontré personne hier. Mais demain, je ne me rappellerai avoir rencontré personne aujourd'hui.**

FP : **H. Quelle heure est-il ? C. La même que d'habitude [...] Zéro**

B. La fiction

1. L'histoire à ne pas raconter

Pas d'intrigue dramatique : les personnages inventent des récits

Divers récits de divers genres qui se délitent peu à peu et dont on perd le fil.

La description n'évoque plus rien. C'est le deuil de tout récit.

Pour BECKETT, il s'agit de dire et de montrer l'impossibilité de dire et de montrer.

EAG :

- **E. J'ai fait un rêve V. Ne le raconte pas E. Je rêvais que... V. NE LE RACONTE PAS !**
- *Le poème déclamé par Clov au début de l'acte deuxième, qui est cyclique*
- *Les rêves impossibles de Hamm, ses souvenirs*
- *Histoire drôle de Nagg à Nell*

Le roman de Hamm (moquerie envers le naturalisme par la mesure précise des conditions atmosphériques)

2. Des noms impropres

Personnages ? existence douteuse, sans psychologie, interchangeables. Dédoubléments. Incertitudes des référents des pronoms. Mise en cause du sujet. Les noms évoquent sans s'incarner.

EAG :

- *rapport homme-objet, Vladimir au sujet de la chaussure d'Estragon* « **Voilà l'homme tout entier, s'en prenant à sa chaussure alors que c'est son pied le coupable.** »
- *Jeu sur les noms, sur celui de Pozzo qu'ils comprennent mal. Puis acte II, en essayant deux autres noms, ils parviennent à l'appeler*
- **Pozzo : Remarquez que j'aurais pu être à sa place [Lucky] et lui à la mienne. Si le hasard ne s'y était opposé. À chacun son dû.**

3. Une culture désœuvrée

Modèles déstabilisés : la Bible = formes figées par la culture qui ont perdu leur pertinence. Dieu est posé comme un effet de langue. *EAG : les trois larrons, puis parodies du discours biblique...*

L'intertextualité chez BECKETT = amoindrir les contenus en déjouant leur statut exemplaire. Histoire du théâtre est convoquée pour être amoindrie. Personnages illustres : Œdipe, personnages de Shakespeare, les couples valets-maîtres.

C. La ressemblance

1. La chute des corps

Mise en scène des corps plutôt qu'incarnation de rôles. Le corps est sans cesse rabaissé, ramené vers le sol. Contraintes physiques qui épuisent les corps (infirmités) La chute dans *EAG*, dans *FP*, personnages déjà chus. Chaque pièce montre diverses postures sans signification qui amoindrissent les poses théâtrales.

EAG : Estragon qui s'endort dans « une position utérine »

Quand il tombe : Qu'est-ce qu'on est bien par terre

2. Les couvre-chefs

La tête est dévalorisée, réduit à un crâne sans identité, sans signification. Ce crâne est couvert par un chapeau consubstantiel de l'objet et du corps. Pensée acéphale qui meut les corps.

*EAG : Vladimir qui regarde dans les chapeaux et constate qu'il n'y a rien dedans, quand il écrase celui de Lucky, il dit **Comme ça, il ne pensera plus !***

*FP : Clov pense avec ses jambes : **J'ai mal aux jambes, c'est pas croyable . Je ne pourrai bientôt plus penser***

3. L'anthropopopométrie

Démantèlement des corps : mise en cause de la ressemblance humaine. BECKETT dissout les personnages par l'indétermination. Élimination des traits et manifestations de la vie. L'autre n'est qu'une présence (ni proche ni lointaine) qui passe. Échec de l'habitude pour fixer des formes stables : la répétition ne fonde rien.

4. La rétrogénérations

Phobie de la procréation, de l'engendrement. Récession des corps vers l'atrophie plutôt que retour au ventre maternel. Dégoût de la filiation, de la ressemblance.

III. L'EXPIRATION : production d'un autre type de spectacle

A. Le moindre

C'est le rien qui reste après l'amoindrissement, au-delà des appareils du théâtre.

EAG : V. (à propos de leur situation) Ceci devient vraiment insignifiant. E. Pas encore assez

1. *Le vide actif*

Le rien se réalise chez BECKETT, c'est le résidu qui ne peut plus être réduit, c'est la substance active du moindre. Le vide désigne ce qui se vide.

EAG :

V. Et où étions-nous hier soir, d'après toi ? E. Je ne sais pas. Ailleurs. Dans un autre compartiment. Ce n'est pas le vide qui manque.

FP :

- *l'épuisement par la nature* : **H. Mais nous respirons, nous changeons ! Nous perdons nos cheveux, nos dents ! Notre fraîcheur ! Nos idéaux !**
- **Je vois ma lumière qui meurt**
- **H. (qui prophétise) L'infini du vide sera autour de toi**
- **H. (après son récit) Je me sens un peu vidé**

2. *La finition*

Fin du processus n'est pas la fin des pièces. *EAG* : finalité sans fin. La fin de la pièce = son inachèvement. Les 2 actes se finissent de la même façon = ils pourraient y en avoir d'autres.

FP : la fin est le sujet de la pièce. Pas d'issue dramatique. Impossibilité de finir. La fin = la finition de la structure de base, du rien.

FP : premiers mots de la pièce et de Clov : **Fini, c'est fini, ça va finir, ça va peut-être finir**
Série de la pièce

H. Vieille fin de partie perdue, finir de perdre.

B. Le phénomène

En réduisant les artifices dramatiques, Beckett met en valeur les phénomènes.

1. *Le geste*

Le geste n'est pas acte intentionnel. La parole dit des volontés qui n'ont pas d'effets sur le corps. Disjonction entre parole/geste : ils ne parlent pas quand ils font des gestes...

D'où l'importance du petit geste isolé.

EAG : *jeux avec les chaussures, les chapeaux*

FP : *jeu avec l'escabeau, avec la lunette*

2. *La voix*

Elle s'amenuise jusqu'au souffle. La voix blanche, monocorde. Devient phénomène.

EAG : *les voix mortes comme des feuilles*

FP : *les chuchotements qu'ils en entendent*

3. *Le regard*

Le « mal voir » : il n'y a plus de regard interne à la scène.

C. L'image

1. *L'optique*

Analogies entre sa scène conçue en lignes, espaces etc. et la peinture moderne. Mais plus qu'un tableau, c'est une image qu'il présente. Il expose le moindre visible. Voir le voir, rien à voir, voir l'impossibilité de voir.

2. *Le passage*

Espace instable avec ses fuites et évanescences. La scène est un plan fixe où apparaissent et disparaissent des fantômes.

3. La lumière

Gris des décors de BECKETT

Blanc : idéal de l'abolition et de l'exactitude, une pâleur.

Noir : absolu de profondeur

Le gris n'est pas une couleur mais une lumière qui vibre.